



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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA  
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA PARTICULAR SCHOOL KINDER KING EN SAN JACINTO DEL  
DISTRITO DE NEPEÑA, 2024**

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

**AUTOR**

**FELIX VEGA, MICAELA ROCIO  
ORCID:0000-0003-1998-6124**

**ASESOR**

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO  
ORCID:0000-0002-8638-6834**

**CHIMBOTE-PERÚ  
2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0125-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **15:10** horas del día **22** 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:

**ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA** Presidente  
**FLORES ARONI BERTHA JUANA** Miembro  
**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA** Miembro  
**Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SCHOOL KINDER KING EN SAN JACINTO DEL DISTRITO DE NEPEÑA, 2024**

**Presentada Por :**  
(0107151081) **FELIX VEGA MICAELA ROCIO**

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:

**ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA**  
Presidente

**FLORES ARONI BERTHA JUANA**  
Miembro

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA**  
Miembro

**Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SCHOOL KINDER KING EN SAN JACINTO DEL DISTRITO DE NEPEÑA, 2024 Del (de la) estudiante FELIX VEGA MICAELA ROCIO, asesorado por AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 10% 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, 27 de Diciembre del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

La presente tesis va dedicado primeramente a Dios ya que gracias a él he logrado culminar mi carrera, agradecerle a mi madre Leonarga Vega Herrera quien fue mi mayor inspiración y me ayudo a salir adelante, a mi esposo Alexander S. Meneses Mines por su ayuda económica y moral, a mis tres hijos Katherine, Emiliano y Amber por su apoyo brindado y en especial a mi querida suegra Maria Lucila Mines Cabellos que aunque ya no esta físicamente, en vida me alentó seguir estudiando y ser mejor persona, gracias a todas mis amistades por el apoyo brindado.

### **Agradecimiento**

A Pbro. Dr. Juan Roger Rodríguez Ruiz quien, lidera la gestión de la ULADECH Católica para hacer en realidad, una gran profesional con sencillez, humildad y con principios éticos al servicio de la humanidad.

A toos los docentes que me apoyaron y contribuyeron en mi formación profesional, gracias totales.

## Índice general

Dedicatoria.....	VI
Agradecimiento .....	VII
Índice general .....	VIII
Lista de tablas .....	X
Lista de figuras .....	XI
Resumen .....	XII
Abstract.....	XIII
I. Planteamiento del problema .....	14
II. Marco teorico.....	18
2.1.Antecedentes .....	18
2.2.Bases teóricas .....	24
2.2.1.El Juego .....	24
2.2.1.1Definición del Juego .....	24
2.2.1.2.El juego como estrategia.....	24
2.2.1.3.Teoría relacionada al juego.....	25
2.2.1.4.Aportes desde la teoría catártica .....	26
2.2.1.5.Teoría desde un enfoque cognoscitivo .....	27
2.2.1.6.Teoría del juego desde un enfoque social.....	27
2.2.1.7.Dimensiones del Juego .....	28
2.2.2.Motricidad gruesa.....	31
2.2.2.1.Definición de la motricidad .....	31
2.2.2.2.La motricidad gruesa en los infantes .....	32
2.2.2.1.Teoría de la motricidad .....	33
2.2.2.4.Dimensiones de la motricidad .....	34
2.3. Hipótesis.....	36
III. Metodología.....	38
3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación .....	38
3.2. Población y muestra .....	39

3.3.Operacionalización de las variables .....	40
3.4.Técnicas e instrumentos de recolección de información .....	41
3.5. Método de análisis de datos .....	44
3.6.Aspectos éticos.....	45
IV. Resultados.....	47
V. Discusión de los resultados .....	66
VI. Conclusiones.....	73
VII. Recomendaciones .....	74
Referencias bibliográficas .....	75
Anexos.....	78
Anexo 01. Matriz de consistência.....	79
Anexo 02. Instrumento de recolección de la información.....	81
Anexo 03.Ficha técnica del instrumento .....	90
Anexo 04. Formato de consentimiento informado .....	103

## Lista de tablas

Tabla 1 Población representada por los niños y niñas de 3,4 y5 años de edad .....	39
<b>Tabla 2</b> Muestra representado por los niños y niñas de 5 años de edad .....	39
<b>Tabla 3</b> Grado de confiabilidad del instrumento lista de cotejo de la motricidad gruesa... 44	44
<b>Tabla 4</b> Baremo de la motricidad gruesa .....	44
<b>Tabla 5</b> Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en el pre test.....	47
<b>Tabla 6</b> Actividad de aprendizaje 1: Me divierto esquivando obstáculos. ....	48
<b>Tabla 7</b> Actividad de aprendizaje 2: ¡Brincar es divertido!.....	49
<b>Tabla 8</b> Actividad de aprendizaje 3: Me animó saltando. ....	50
<b>Tabla 9</b> Actividad de aprendizaje 4: Jugamos manteniendo el equilibrio.....	51
<b>Tabla 10</b> Bailamos ritmos sencillos.....	52
<b>Tabla 11</b> Actividad de aprendizaje 6: Caminamos manteniendo el equilibrio.....	53
<b>Tabla 12</b> Actividad de aprendizaje 7: Producimos movimientos con el cuerpo.....	54
<b>Tabla 13</b> Actividad de aprendizaje 8: Me divierto sosteniendo el equilibrio. ....	55
<b>Tabla 14</b> Actividad de aprendizaje 9: Realizando giros me animo. ....	56
<b>Tabla 15</b> Actividad de aprendizaje 10: ¡Caminar es divertido!.....	57
<b>Tabla 16</b> Actividad de aprendizaje 11: Reconozco mi lado derecho.....	58
<b>Tabla 17</b> Actividad de aprendizaje 12: Nos desplazamos hacia la derecha. ....	59
<b>Tabla 18</b> Actividad de aprendizaje 13: Reconozco mi lado izquierdo. ....	60
<b>Tabla 19</b> Actividad de aprendizaje 14: Nos desplazamos hacia la izquierda. ....	61
<b>Tabla 20</b> Actividad de aprendizaje 15: Me divierto reconociendo mi derecha e izquierda. .....	62
<b>Tabla 21</b> Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en el post test. ....	63
<b>Tabla 22</b> Producto del pretest y postest del juego. ....	64



## Lista de figuras

<b>Figura 1</b>	Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en el pre test .....	47
<b>Figura 2</b>	Actividad de aprendizaje 1: Me divierto esquivando obstáculos.....	48
<b>Figura 3</b>	Actividad de aprendizaje 2: ¡Brincar es divertido! .....	49
<b>Figura 4</b>	Actividad de aprendizaje 2: ¡Brincar es divertido! .....	50
<b>Figura 5</b>	Actividad de aprendizaje 4: Jugamos manteniendo el equilibrio. ....	51
<b>Figura 6</b>	Actividad de aprendizaje 4: Jugamos manteniendo el equilibrio. ....	52
<b>Figura 7</b>	Caminamos manteniendo el equilibrio. ....	53
<b>Figura 8</b>	Producimos movimientos en el cuerpo .....	54
<b>Figura 9</b>	Me divierto sosteniendo el equilibrio.....	55
<b>Figura 10</b>	Realizando giros me animo.....	56
<b>Figura 11</b>	Actividad de aprendizaje 10: ¡Caminar es divertido! .....	57
<b>Figura 12</b>	Actividad de aprendizaje 11: Reconozco mi lado derecho. ....	58
<b>Figura 13</b>	Nos desplazamos hacia la derecha. ....	59
<b>Figura 14</b>	Actividad de aprendizaje 13: Reconozco mi lado izquierdo. ....	60
<b>Figura 15</b>	Nos desplazamos hacia la izquierda.....	61
<b>Figura 16</b>	Actividad de aprendizaje 15: Me divierto reconociendo mi derecha e izquierda. .....	62
<b>Figura 17</b>	Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en el post test.....	63
<b>Figura 18</b>	Producto del pretest y postest del juego.....	64

## **Resumen**

La presente investigación, fue de tipo explicativo, nivel cuantitativo con diseño preexperimental, se realizó con la finalidad de determinar si el juego como estrategia mejora la motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Particular School Kínder King en San Jacinto, puesto que se evidenció dificultades que impedían mejorar en el aprendizaje de las habilidades psicomotoras gruesa de la muestra conformada por quince infantes de cinco años, en donde mediante la técnica de la observación y empleo de la lista de cotejo se pudo llevar a cabo la recolección de datos para el análisis de los productos obtenidos del instrumento permitiendo la elaboración de las tablas y figuras a través del programa Excel, lo cual se consiguió los siguientes resultados en el pretest se comprobó que el 60 % de los infantes alcanzaron un nivel de calificación C, asimismo con la aplicación de las actividades basadas en el juego, alcanzó un mayor porcentaje; es decir el 60% alcanzaron un nivel AD. Finalmente, se comprobó que el p valor obtenido fue 0,01 menor a 0,005 por lo tanto: se concluyó que el juego como estrategia si mejora significativamente la motricidad gruesa en los infantes de cinco años.

Palabras clave: Coordinación, destreza, equilibrio, juego, motricidad gruesa

## **Abstract**

The present investigation was of an explanatory type, quantitative level with pre-experimental design, it was carried out with the purpose of determining if the game as a strategy improves gross motor skills in the students of the Private Educational Institution School Kinder King in San Jacinto, since it was evident difficulties that prevented improvement in the learning of the gross psychomotor skills of the sample made up of fifteen five-year-old infants, where through the technique of observation and the use of the checklist it was possible to collect data for the analysis of the products obtained from the instrument allowing the preparation of tables and figures through the Excel program, which achieved the following results. In the pretest, it was found that 60% of the infants reached a grade level C, also with the application of game-based activities reached a higher percentage; that is, 60% reached an AD level. Finally, it was found that the p value obtained was 0.01 less than 0.005, therefore: it was concluded that play as a strategy does significantly improve gross motor skills in five-year-old children.

Keywords: Coordination, dexterity, balance, game, gross motor skills

## **I. Planteamiento del problema**

A nivel mundial, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019), hace una referencia que en el país de China, en este caso los padres no sabían cómo fomentar el desarrollo motor de sus pequeños hijos, pero mediante la organización mediante un trabajo de asesoramiento por parte del estado se creó un portal en línea dotado de tutoriales con respecto a cómo enseñar la motricidad en los niños y niñas, tal es así que el noventa y tres por ciento de familias ahora tienen conocimiento y acceso a programas digitales de cómo promover el desarrollo corporal de sus hijos durante los primeros cinco años de vida, esto lógicamente que se brinda una orientación previa para dar a conocer como es la metodología de trabajo o de capacitación a los padres con respecto al desarrollo de la motricidad.

Por otro lado, también Unicef (2020), manifiesta en datos estadísticos que el sesenta por ciento de niños de ochenta países se encontraban en aislamiento total sufriendo cambios en el desarrollo de su actividad motora, por motivo de situaciones económicas y la alimentación en los niños puesto que no fortalece o retarda el fortalecimiento de los infantes en el desarrollo de su motricidad.

Ante la realidad existente, por parte de organizaciones internacionales también se orientan a brindar apoyo en la alimentación en los infantes y así tener una buena alimentación y consistencia muscular para fortalecer en su desarrollo en este caso de los infantes.

En el contexto nacional, el problema con referente a la motricidad también no es ajeno al problema social, en un informe del MINEDU (2022), hace referencia que después de haber pasado la pandemia en el Perú, hace mención que gran parte de la población estudiantil infantil no ha realizado actividades motoras como debería ser, esto también ha traído consecuencias en la población infantil causando problemas severos en su salud, por lo cual propuso realizar las llamadas pausas activas durante 5 minutos para evitar el estrés en los infantes, en los cuales se trazó como meta que por lo menos el cincuenta por ciento de los estudiantes de todos los niveles realicen actividad física de manera regular.

En sus estudios de Najarro (2021) refiere la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa mediante el juego, siendo esto una buena estrategia para ligar o conectar las actividades motrices con las orientaciones y motivación tanto de los padres de familia como de los docentes, esto toma importancia en el trabajo con los infantes en lograr el desarrollo de sus habilidades motrices y sus movimientos en los cuales se combinan de

manera que se articulan con el sistema de la motricidad obteniendo resultados progresivos en su crecimiento y madurez en este caso de los infantes, tomando en cuenta que siempre los infantes durante su crecimiento presenta las dificultades en el desarrollo motriz.

En ese sentido, la importancia de la motricidad mediante el juego es relevante, forman parte de la motricidad gruesa, en ese sentido es importante el caminar, sentarse, subir, saltar, trepar escaleras entre otras actividades; es decir los movimientos diarios también ayudan a fortalecer el sistema corporal en este caso de los infantes.

Al respecto, la motricidad gruesa se orienta a complementar la formación en este caso integral que debe desarrollar los infantes, desde el hogar, en la escuela se debe de desarrollar actividades importantes que contribuya al desarrollo motriz y de esa manera también desarrollar las demás competencias en los infantes.

En el contexto local, en la Institución Educativa donde se desarrollará el presente estudio de investigación, se han observado a los niños y niñas del nivel inicial presenta una serie de deficiencias en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa, en el cual podemos relacionar el problema a no tener un programa diseñado para fortalecer su motricidad gruesa, de la misma manera en casa los padres no incentiva al desarrollo de su motricidad en los infantes; es decir no se genera una cultura de guiar o de desarrollar actividades motrices para fortalecer el sistema corporal de los infantes.

Ante la situación problemática se formula el siguiente enunciado:

¿En qué medida el juego como estrategia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024?

Por esta razón el propósito del estudio está orientado a demostrar si el juego como estrategia mejora la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña, 2024.

¿De qué manera el juego como estrategia mejora el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024?

¿De qué manera el juego como estrategia mejora la coordinación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024?

¿De qué manera el juego como estrategia mejora el control corporal de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024?

Asimismo, se ha formulado como objetivo general: Determinar si el juego como estrategia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024.

Por lo consiguiente se ha considerado como objetivos específicos:

Aplicar mediante un pre test para conocer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.

Aplicar el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.

Aplicar Post test para conocer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.

Medir el nivel de significancia entre los juegos como estrategia y la motricidad gruesa la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.

En cuanto a la justificación se sustenta en el por y para qué se realiza la investigación; es decir se caracteriza por ser pertinente y viable de tal manera que se sustenta en tres aspectos como:

La investigación se considera un sustento teórico por la razón que se fundamenta en bases teóricas sólidas con la finalidad de dar explicar la importancia el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes, tal como lo manifiesta Padilla, Vega y Torres (2004) en donde refiere que el juego se convierte como una estrategia en el cual contribuye al desarrollo del esquema corporal, mental y a la vez socializa a los infantes con los demás de su entorno.

Asume una justificación práctica, por lo que se desarrollará mediante el desarrollo de sesiones de aprendizaje en los cuales nos permitirá hacer uso de instrumentos con la finalidad de registrar las actividades realizadas por los niños, de la misma manera, mediante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se estará contribuyendo a la solución de problemas con los estudiantes.

Desde un aspecto metodológico, la investigación propone nueva estrategia o método para lograr en este caso la motricidad gruesa mediante los juegos como estrategia, el estudio se caracteriza por buscar nuevas formas en buscar la solución haciendo uso de técnicas e instrumentos validados y confiables; en este caso mediante el instrumento de la lista de cotejo en el cual se tomará como referente para otros estudios.

## **II. Marco teorico**

### **2.1. Antecedentes**

#### **Antecedentes internacionales**

En los estudios de Cevallos (2021) denominado: desarrolló por la Universidad Nacional de Chimborazo una tesis denominada “Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021”. El autor en su estudio considera como objetivo analizar el nivel de importancia que poseen los juegos tradicionales en la motricidad gruesa infantil. Con respecto considero algo básico, de nivel exploratorio y de tipo descriptivo, de la misma manera la muestra fue conformada por 24 infantes, de la misma manera empleo la técnica la observación y se ha considerado como instrumentos el test de MABC y la ficha de observación. En cuanto a los resultados, el 63% de los infantes realizan movimientos de manera independiente pero no totalmente. En ese sentido, se concluye que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa, esto lo evidencia al estimular las capacidades de equilibrio y coordinación y de esta manera contribuyendo de igual manera al desarrollo integral de los niños.

En los estudios de Caicedo y Narváez (2021). “Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad”, en la universidad central Ecuador, en el desarrollo de su investigación formulo como objetivo analizar en este caso los juegos tradicionales y el aporte al desarrollo de la motricidad gruesa tales como: considerándose o teniendo como principales dimensiones al percepción, tiempo, esquema corporal, estructura espacial y lateralidad. En cuanto a la investigación, en este caso da énfasis a los juegos tradicionales en la formación de los infantes, este proyecto se basa o aporta desde en un enfoque sociocrítico y se basa en enfoque cualitativo , de tal manera que sus resultados se sustenta en materiales bibliográfico-documental y las técnicas de ficha bibliográfica, resumen, cita y de imagen que nos ayudaron a realizar los análisis comparativos, realizar conclusiones y recomendaciones, en ese sentido, al analizar las variables de estudio, el autor llega a las conclusiones finales como: Que mediante el juego se logra estímulos en los niños y niñas direccionados a sus distintas áreas de desarrollo, de la misma manera se evidencia el nivel de logro de todas las destrezas esenciales que involucran el área motora gruesa, finalmente, de esta manera se genera aprendizajes significativos de forma secuencial, ordenada y sistematizada.



En su estudio de Vilema y Villafuerte (2020). “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019”, tesis para obtener el grado de Magíster en Educación Inicial. En su estudio se planteó el objetivo como analizar la influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas, su investigación se enfocó en un paradigma cuantitativo y cualitativo. Con respecto a la investigación se ha considerado de tipo de diseño cuasi experimental; en su estudio, se fundamenta en la crítica y análisis de la información teórica de los diferentes aspectos. En la metodología de trabajo se sustenta en la aplicación de una entrevista a ocho (8) docentes de la Institución y cincuenta y cinco (55) niños y niñas del Nivel Inicial y la elaboración de un instrumento denominado lista de cotejo. En sus conclusiones, refiere que los juegos tradicionales ecuatorianos si influye en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial, así lo demuestra al contrastar el estudio y la hipótesis de la investigación.

#### **Antecedentes nacionales**

En los estudios de Medina (2022). En la investigación, está orientado a determinar la influencia del juego como estrategia en el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E.P. Argos College del distrito de Barranca, año 2022. Considero en su estudio un enfoque cuantitativo, de la misma manera para el diseño fue pre experimental, nivel explicativo, de la misma manera para la muestra considero a 15 niños de cuatro años del nivel de educación inicial, durante el estudio se consideró como instrumento de trabajo la guía de observación de la motricidad gruesa, de la misma manera, en el desarrollo de las actividades se desarrollaron sesiones en los cuales se centraron en el uso del juego como estrategia. En cuanto a los resultados obtenidos mediante el pre test el 73.3% de niños se encontraba en el nivel inferior, seguido también que en el nivel normal los resultados fueron el 26.7% alcanzaron este nivel, luego se aplicaron sesiones de aprendizaje, en los cuales evidenciaron que de tener un nivel bajo se ubicaron en este caso el 60% de los infantes alcanzaron un nivel normal y el 40% se ubicó en el nivel superior de motricidad gruesa, demostrando de esta manera logros positivos en cuanto a su investigación. De la misma manera, mediante la prueba inferencial de Wilcoxon permitió hallar un nivel de significancia de 0.000, en este caso determina la hipótesis general de la investigación y concluir que el juego como estrategia influye en el desarrollo del nivel de motricidad gruesa.

Córdova (2021) en su trabajo de investigación: “Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe- Camporredondo, 2020”. En el cual considero como objetivo identificar en qué medida influyen los juegos tradicionales en la motricidad gruesa. En cuanto al tipo de investigación, se caracterizó por ser aplicada, considero un diseño pre experimental, en este caso, considero una observación inicial y final y un solo grupo, para tal estudio ha considerado como muestra de 14 infantes, en su estudio ampleo la ficha de observación como instrumento, de esta manera llego a comprobar que el 71,4% de los infantes llegaron a obtener un nivel de inicio, de esta manera, después de aplicar el post test , logro obtener resultados favorables, tal es así que se redujo el porcentaje de los resultados anteriores obteniendo en este caso el 78,6% alcanzaron un nivel alto; es decir hace una diferencia de 54% de incremento de logro con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa por parte de los infantes. De esta manera, el autor concluye que los juegos tradicionales influyen en la motricidad gruesa, de la misma manera, se evidencia las mejoras en el nivel de coordinación, ritmo y equilibrio de la motricidad gruesa a razón de la aplicación de los juegos tradicionales.

Apaza (2020) en su tesis titulada: “Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, Institución Educativa Inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020”. Considero su objetivo determinar la correlación e influencia entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa. En este caso, su investigación considero de tipo correlacional, bajo un nivel cuantitativo, se siguió un diseño experimental, en cuanto a la muestra de estudio estuvo conformada por 11 estudiantes del nivel inicial, de la misma manera, la técnica de investigación fue la observación considerando como instrumento de recojo de la información la ficha de observación de Mc Clenaghan & Gallahue. En sus resultados alcanzado se comprobó que los movimientos de brazos al momento de tiro sobre el hombro logro desarrollar esas habilidades, asimismo, en cuanto a los movimientos de las extremidades inferiores en este caso de las piernas se obtuvo un nivel de inicio con 27.3% y el nivel maduro (63.6%), como se verifica que hay una diferencia en cuanto a los resultados obtenidos. En las conclusiones finales de su tesis el autor llego a concluir que los juegos tradicionales tienen incidencia directa en el desarrollo motriz grueso, de la misma manera, demostró en su investigación que sí existe correlación entre los juegos tradicionales y las dimensiones del desarrollo motor (carrera, salto, patear, arrojar y atajar).

En 2019 Dulanto presentó su tesis titulada "El juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 87 - Emilia Barcia Boniffatti - Huaral-2018" en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. El objetivo principal de la investigación fue determinar si existe una relación entre el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad. La tesis utiliza una metodología descriptiva correlacional y cuantitativa. La muestra consistió en 38 niños de 4 años que fueron evaluados utilizando la técnica y una ficha de observación. Los resultados muestran que el juego como estrategia tiene un nivel moderado del 65.8%, mientras que el aspecto sensorio motriz tiene un nivel moderado del 52,6%. Durante la investigación se existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad, además de ellos el juego se relaciona con la creatividad y con la conciencia corporal.

Rosales (2021) publicó su tesis titulada "I.E.I. La psicomotricidad en el desarrollo de la expresión física infantil". N° 086 "Divino Niño Jesús" - Huacho, año académico 2020, estudio realizado en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. El objetivo general del estudio es determinar el impacto de la psicomotricidad en el desarrollo de la expresión física. Metodológicamente el trabajo utilizó un diseño no experimental de corte transversal o transversal. La muestra está compuesta por 10 niños del nivel introductorio. La técnica utilizada es la observación y el instrumento es una lista de verificación. Los resultados muestran que en la dimensión de movimiento rítmico encontramos que los niños siempre se desempeñaron con un 80%, en movimiento espacial los niños siempre realizaron con un 80% y en saltos siempre con un 90%, y en la posición final en el espacio siempre realizaron con una proporción del 85%. El estudio concluyó que la psicomotricidad incide en el desarrollo de la expresión física a favor de la motricidad, la coordinación del movimiento y la lateralidad de los niños.

Orbegoso (2024). Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – Lambayeque 2022. Parte de una problemática, en este caso se observó las dificultades en la motricidad gruesa de los infantes, siendo estas deficiencias como la manipulación, dificultades al lanzar el balón de un extremo a otro, al momento de correr y también al momento de saltar para coger el balón, entre otros. En cuanto al estudio en este caso corresponde a una investigación cuantitativa, experimental, de diseño pre experimental; es decir se caracteriza por aplicar un pre-test y post-test en un solo grupo, de la misma manera, se ha considerado la guía de observación como instrumento tanto al inicio como al final de

la aplicación. En su investigación, aplico 10 sesiones de aprendizaje centradas en los juegos tradicionales y orientadas a fortalecer la motricidad gruesa, en cuanto a los resultados obtenidos se constató que 73,0% de los infantes obtuvieron un nivel de inicio, demostrando de esta manera que los infantes tenían problemas en cuanto a su desarrollo motriz, después de aplicar la estrategia a los infantes los resultados obtenidos en el post test se comprobó que 93,0% de los infantes obtuvieron buenos resultados, de esta manera los infantes demostraron el desarrollo de su motricidad gruesa. Asimismo, en la prueba de la hipótesis se contrastó que hay una diferencia de 3.417 puntos a favor del post test con un sig. De 0,000 ( $\alpha < 0,05$ ), lo que significa hay una relación positiva entre las actividades didácticas en las estrategias centradas en el juego tradicional mejoran progresivamente el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños que conformaron el grupo experimental.

### **Antecedentes Regionales**

Mendoza (2021) en su trabajo de Posgrado por la Universidad Privada de San Pedro, por su disertación, “Desarrollo de las Habilidades Psicomotrices en un Aula de 5 Años Durante la Enseñanza Tradicional”. Programas de reproducción.", considero como objetivo fue demostrar la fuerte influencia de la planificación de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la institución de educación primaria “Yonel Arroyo Sánchez” de Sausal en el año 2019. En este caso, el tipo de investigación es básicamente un tipo de aplicación con un diseño cuasi-experimental. El estudio fue diseñado con 36 estudiantes y la muestra de estudio estuvo conformada por dos grupos, 21 estudiantes fueron el grupo experimental y 15 estudiantes fueron el grupo control. En cuanto a los resultados mostraron que el 100,0% de los niños del grupo experimental alcanzaron el nivel alcanzado de psicomotricidad gruesa en el seguimiento. Asimismo, el 85,7% de los sujetos alcanzó cierto nivel de desempeño en el postest en la dimensión coordinación, el 95,2% de los sujetos alcanzó el nivel estándar en el postest; El 95,2% de los sujetos alcanzó un cierto nivel de desempeño en el seguimiento. El nivel estándar se alcanzó en el grupo examinado en el nivel de psicomotricidad gruesa ( $p < 0,05$ ), la misma situación también en las dimensiones consideradas ( $p < 0,05$ ); Con base en los resultados, concluyó que los juegos tradicionales influyeron significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años.

Santisteban (2021), en su investigación los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 aa.hh. Villa el Salvador San Martín 2021, en este caso considero como objetivo general determinar la relación entre los juegos tradicionales y

la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. En relación a la metodología de trabajo, en este caso corresponde a un tipo de investigación cuantitativo, nivel descriptivo de la misma manera en cuanto a la población que considero en su estudio fue de 36 alumnos, considerando asimismo una muestra de 36 alumnos, en cuanto a la técnica que aplico para elección de la muestra fue el muestro no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas; de la misma manera, para la aplicación de la investigación se empleó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo de juegos tradicionales y la motricidad gruesa. En cuanto a las conclusiones, los resultados obtenidos demuestran que existe relación moderada entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

## **2.2.Bases teóricas**

### **2.2.1.El Juego**

#### **2.2.1.1Definición del Juego**

Los juegos son actividades practicados por los infantes en los cuales desarrollan actividades para su crecimiento, para Vásquez (s.f): estas actividades se han caracterizado por que han sido transmitido de generación a generación, en este caso de los juegos se remonta desde la aparición del hombre; es decir como actividad de entrenamiento o de relajo ante las actividades diarias que afrontaba en este caso las personas adultas, luego se ha incorporado a diversas instituciones sociales o específicamente en nuestra sociedad es considerado como parte de relajamiento del trabajo.

De la misma manera, Garvey (1985), en este caso refiere que el juego refleja más claramente en busca de la vitalidad en relación a la liberación del estrés tanto de los infantes o personas adultas como en las animaciones , el juego tiene unas características que lo diferencia; es decir nos referimos a los movimientos que se realiza.

Asimismo, Torres y Trigueros (1999) hace referencia que se puede mencionar una cantidad de juegos que se realiza, siendo las prácticas o formas más resaltantes como correr, realizar saltos, cabriolas, chidos y risas de los niños durante el recreo o la salida del colegio son alegres y libre, es una de las características que los infantes desarrollan y se considera que estas actividades es parte de su bienestar (p. 45)

#### **2.2.1.2.El juego como estrategia**

El juego siempre se considera como estrategia, en este caso para desarrollar la motivación en los infantes y de esa manera poder lograr el desarrollo de los aprendizajes, se considera el juego como una actividad en donde favorecen desarrollar conductas espontáneas, como la interacción social, la comunicación, la confianza; en este sentido el juego es una importante actividad presente en la etapa preescolar del infante, permite efectivizar su desarrollo ya sea de manera individual o grupal, el juego es espontáneo y la mayoría de las veces genera placer, siendo este un gran atributo que los infantes realizan para su desarrollo personal, de la misma manera, genera las condiciones objetivas que permitan obtener realmente resultados en el aprendizaje de los infantes (Castro, 2005, p. 412).

Padilla, Vega y Torres (2004) en sus aportes a la investigación con respecto al juego, este considera como una manifestación libre en donde aborda una diversidad de actividades

corporales y procesos mentales; siendo esto bueno en los infantes para el desarrollo de su personalidad y socialización con los demás; de la misma manera, esto implica en el desarrollo de sus actividades espontáneas y autogeneradas del niño, a todas las acciones en los cuales toma importancia en ellos, en donde ellos consideran al juego un conjunto de actividades o acciones en los cuales le dan sentido y un significado emocionales en cada infante; es una oportunidad mediante el juego crear, dialogar, jugar, inspirarse entre otras acciones en los cuales demuestra que mediante el juego desarrolla una interactividad activa generando de esta manera como vínculos de amistad y confraternidad de tal manera que contribuye a la convivencia social y familiar.

### **2.2.1.3. Teoría relacionada al juego**

**Desde un enfoque social.** - Al respecto, Cousinet aborda la importancia del aprendizaje social, señala que mediante la interacción social mediante el juego se va construyendo el aprendizaje, de tal manera para ello debe de desarrollar cuatro etapas importantes, de la misma que considera como parte de ello como el embate manual, el ataque moral, la agresión del exhibicionismo y la del importunar.

Para ello lo detalla que mediante la acción manual, relacionada a la actividad que realiza los infantes, esto comprende el conjunto de manifestaciones que realiza los niños y niñas al jugar en donde los infantes siente la necesidad de comunicarse, manifestarse mediante las acciones realizadas por las manos, de la misma manera, siente la necesidad de coger o unirse con otros niños, esto es en el caso de 3 a 4 años.

De la misma manera, en los infantes de 4,5 años se caracteriza por demostrar siempre una conducta belicosa o conducta de engreimiento, esto tipos de comportamientos como empujarse, jugar, correr, o cualquiera otra acción corresponde a conductas naturales de los infantes; pero sin embargo, siempre se genera riñas, o grescas entre los grupos de infantes cuando están jugando, pero en este caso se somete a reglas de juego porque al final siempre los infantes terminan en una actitud conciliadora y vuelven a jugar, estas actividades no son antisociales, sino pre sociales, esto se da siempre y cuando hay alguien como un tutor o guía más experimentado que contribuya a la unión del grupo, por lo cual el juego debe orientarse a que el niño se asuma responsabilidad, cumplimento, respeto a las normas de grupo o de convivencia.

## **Desde la teoría del crecimiento**

Desde la teoría del crecimiento, tenemos como referente a Calero (2005), en donde señala que el juego es el producto del crecimiento de los infantes, es el resultado de un flujo de fuerzas vitales que se desenvuelve en el interior del organismo; es decir de manera interna el sistema fisiológico de los infantes está en pleno desarrollo, este proceso que se realiza genera tensión o activa este tipo de manifestaciones en los niños.

Asimismo, considera al juego como parte de su desarrollo personal, de la misma manera el juego se considera algo natural inherente en los niños y por lo tanto se manifiesta mediante acciones físicas, se considera como disipación de la energía corporal en este caso por los infantes.

Finalmente, el juego en los infantes es producto del desequilibrio orgánico, esto se va desarrollando de acuerdo a su edad; es decir de acuerdo a su edad los infantes desarrollan actividades mediante el juego según su complejidad; en este caso sí se considera compleja la estructura humana esto le lleva a jugar más, la diferencia entre el juego de niños y niñas proviene de las diferencias biológicas sexuales (Calero, 2005).

### **2.2.1.4. Aportes desde la teoría catártica**

Con respecto a esta teoría que fue propuesta por Carr, en este caso para el autor considera que el juego es producto de un estímulo, es decir se relaciona esto con la motivación de los infantes para jugar y a la vez considera el estado de ánimo, de tal manera que es necesario que el cuerpo sienta la motivación de jugar y poco a poco va dejando estas características o las particularidades en este caso de las manifestaciones antisocial que el individuo posee, de igual manera, el juego permite depurar los instintos dañinos; en este caso como lo demuestra el instinto guerrero el cual se manifiesta a través del juego de simulación de peleas para pasar en este caso a otra etapa de crecimiento o maduración emocional e incluso de liderazgo en el grupo (Calero, 2005).

**Teoría del placer funcional.** –Desde el aporte de Schiller y Klange en donde se caracterizan por ser los principales representantes de esta teoría, esto considera que el juego se disfruta o se goza ellos establecen que el juego se identifica fundamentalmente por el goce que produce, mediante el juego se desprende diversos procesos cognitivos como el pensamiento, la memoria, la imaginación, el lenguaje, entre otros aspectos que contribuye al desarrollo psicoemocional de los infantes.



En este caso, mediante el juego se desenvuelve actividades relacionado a sus interese debe desenvolverse sin ninguna traba, al margen de las restricciones que establecen la realidad. Por lo tanto, esta teoría destaca que el juego hace posible incrementar la productividad a partir de la independencia de la mente (Calero, 2005).

Por otro lado, Bühler considera que el juego es una actividad que proporciona placer funcional, es decir en este caso los infantes disfrutan de las acciones o actividades que realizan mediante los juegos, así como producir emociones y estados de conciencia en los cuales la imaginación supera la realidad, aquí predomina la libertad creadora.

#### **2.2.1.5. Teoría desde un enfoque cognoscitivo**

En los aportes teóricos de Piaget(1969), refiere que no solamente hay en los niños y niñas cambios cualitativos e hechos y de habilidades, sino que se evidencia transformaciones muy fuertes en donde o cómo se organiza el conocimiento en los infantes; esto significa que de una vez que los infantes entra en una nueva etapa; éste ya no retrocede a una forma anterior de razonamiento y tampoco de funcionamiento; estas interacciones se evidencia y se da mediante el desarrollo de sus actividades y dentro de ello es el juego.

Por otro lado, Piaget (1969) en sus aportes teóricos se basó en una teoría estructuralista en donde hace referencia al juego considerándolo como un elemento de la realidad donde el niño se adapta, de la misma manera se acomoda y ajusta sus movimientos a la perfección de los objetos, en otros casos también se orienta a la simulación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

De la misma manera, coincidentemente Gross (1946) menciona que los infantes pueden expresar en el juego su afán de la actividad su curiosidad, asimismo la voluntad de hacer las cosas, de crear su necesidad de ser aceptado y protegido de la unión de la convivencia, en otras palabras, mediante el juego los infantes se interrelacionan con otras llegando a desarrollar la empatía, ideas y el desarrollo de su lenguaje.

#### **2.2.1.6. Teoría del juego desde un enfoque social**

Sostiene en su teoría que refleja en él un enorme influjo en este caso casos sobre el niño, su teoría se fundamenta en las relaciones del individuo con la sociedad mediante la interacción de diversas actividades y dentro de ello el juego; en este caso afirmo: no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce su cultura en donde se cría, en su teoría sostenía que los patrones de pensamiento del infante no se debe a factores innatos o

propios de la persona ; sino que es producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales.

Además, Vigotsky (1924), considera al juego como una necesidad de los infantes de reproducir contacto, de generar esos lazos de amistad mediante el juego como actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir en este caso roles o papeles que son complementarios al propio.

De esta manera, se entiende que el juego aparece como una necesidad de representar el contacto con lo demás, se considera también que el juego es una acción social, por lo que interactúa dentro de un contexto social en donde se siente o se aprende de su cultura de su tradición en donde las tradiciones o acontecimientos sociales se transmite de generación en generación ; es decir se contacta o se interactúa con otros niños y de esta manera se logra obtener roles que son añadidos a su persona. Vygotsky (1933-1982) y su teoría constructivista Según sus propias palabras “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” (pág. 11)

#### **2.2.1.7. Dimensiones del Juego**

##### **Juego de reglas**

Al hablar de reglas, nos estamos refiriendo a un conjunto de normas o reglas en los cuales los infantes al momento de jugar deben de asumir estas reglas, como lo manifiesta Quintero (2016) en donde llama el juego reglado en donde permite en este caso el estudiante o los infantes estructure, asimile, de la misma manera estructure conductas, de tal manera que propicien el buen convivir durante el desarrollo del mismo; asimismo, al hablar de regla estamos hablando a un conjunto de acuerdo en los cuales los infantes determina antes de jugar; en este caso se observa que ponen sus normas que ayude a regularizar lo que esta mal según ellos jugar, de igual modo al hablar de regla en un determinado juego, estamos generando ciertas limitaciones en donde se explica estrictamente el sentido y la organización de la acción lúdica” (p. 18).

Por su parte Isunza (2020) define al juego reglado como una “herramienta que fomenta el autocontrol ya que al acatar las reglas el niño empieza a tener dominio sobre sus impulsos emocionales, al ser condicionados por reglas sociales” (p. 26). En definitiva, con relación al juego reglado se caracteriza por buscar e tratar de generar en los infantes el reconocimiento de las cosas que está bien o que está mal; es decir, siempre es necesario hacer que los infantes puedan reconocer sus errores al momento del juego y valorar las buenas acciones, de la misma manera, se debe orientar al cumplimiento de normas y reglas

establecidas en el grupo y de esa manera también contribuir al fortalecimiento de la convivencia social.

### **Juego motor**

El juego motor, esto se relaciona con los diversos movimientos que se realiza mediante el juego, así tenemos a Otálvaro (2011), define el juego como las diversas actividades en las cuales los infantes lo realizan de forma espontánea y de manera libre, sostiene que toda acción mediante el juego se convierte en una práctica y muy demandada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto genera también una relación entre las personas que lo practican, ayuda en ese sentido al desarrollo de las relaciones interpersonales e intrapersonales y a la vez funciona a nivel de relación que las personas muestran con el entorno.

En este caso, se considera como una actividad muy completa en las cuales el juego siempre sea considerado para motivar a los infantes y a las diversas personas para mejorar y desarrollar diferentes capacidades y habilidades que competen a las personas de una forma global.

En los aportes de Sutton- Smith (1978) citado por Bermúdez, Carreño, y Marcaida (2013, p.36), hace mención con respecto al juego y todo lo que este implica para el niño en su desarrollo personal, mediante el juego se desarrolla una diversidad de habilidades positivas e interactivas, siendo esto muy interesante para su desarrollo cognitivo, motriz y social, asimismo, se considera importante por tener en cuenta los niveles constituyentes cognoscitivos y motores, ya que considera que a través del control de las destrezas motoras, sociales y cognitivas es posible alcanzar la capacidad de jugar.

### **Juego funcional**

Con respecto al juego funcional o de ejercicios, esto está orientado a el desarrollo de los diferentes ejercicios mediante el juego, así tenemos el desarrollo sensorial; de la misma manera el control de los movimientos en los desplazamientos, esto en coordinación con el equilibrio estático como dinámico que realizan los infantes.

Asimismo, el juego funcional también tiene que ver con la auto superación; es decir cuando más se practica mejores resultados se obtiene, este es un principio que se debe tener en cuenta en el desarrollo de sus actividades; por ejemplo, cuando muchas veces se cae o

pasa alguna experiencia de frustración en estos casos los niños se sienten inferiores o menos, es necesario seguir superando esas experiencias hasta convertirlos en positivas.

De la misma manera, la interacción social también es parte de los juegos funcionales, mediante la interacción social desarrolla habilidades de socialización, desarrolla su lenguaje, desarrolla su sistema corporal y va reforzando el compañerismo, la cooperación entre ellos, es decir se va fortaleciendo a la vez una serie de valores que es importante en su desarrollo actitudinal.

### **Juego de construcción**

Los juegos de construcción, se caracteriza por que los infantes desarrollan actividades que ayuda a razonar, pensar y armar o desarmar objetos así como los rompecabezas, el trabajo de pegado de figuras, el juego de hacer maquetas; es decir en este caso los niños y niñas se sienten arquitectos haciendo las cosas.

En cuanto a la construcción en el juego, se puede decir que: “Construir es una acción que nos remite a hacer, formar, crear y recrear alguna cosa, avanzar e ir más allá; en definitiva, nos lleva hacia la dimensión del crecer.” (Bonàs, 2005, p. 20). En ese sentido, la construcción significa no solo la práctica en el sentido de ejercicios, sino que también se crece en el aspecto emocional, actitudinal y cognitivo; es decir mediante el juego contribuye al fortalecimiento de la personalidad.

Chamorro (2010). Con referente a la construcción en el juego, se refiere en este caso a la evolución de los infantes en sus diferentes aspectos socioemocionales, esto es importante desde los primeros años, siempre como recomendación debe ser monitoreado por adultos en cuanto a la ejecución de los juegos, esto es importante para no dejar la responsabilidad de los padres.

### **Beneficios que aporta el juego**

Con relación a los beneficios que aporta el juego a los infantes, los resultados basados en diferentes autores reportan beneficios positivos, tal es así que Rivera y Trigueros (2004), la evolución del niño es global, en este caso es un factor ineludible que los infantes o el ser humano desde que está desde la faz de la tierra tiene esa necesidad de crecer, desarrollarse y relacionarse con los demás de su entorno, es por ello se dice que el juego aporta en un aspecto social.

En el aspecto social; en este caso mediante los juegos los infantes se conocen con otras personas de su edad y de su entorno, mediante la interacción entre ellos desarrolla el lenguaje, esto coincide con la teoría de Vygotsky, en donde refiere que mediante la interacción social se da el desarrollo del lenguaje y la interacción mediante la comunicación.

Por otra parte, se tiene un beneficio en el desarrollo motor; en este caso, como manifiesta Torres y Trigueros (1999) que mediante el juego motor mediante sus diversas actividades, logra el desarrollo motriz de los infantes, esto está referido que de manera involuntaria los infantes lo practican; en este caso la práctica es condicionada al desarrollo motriz que realiza a diario.

El desarrollo cognitivo: Según Torres y Trigueros (1999) citado por Rivera y Trigueros (2004, pp.98), el juego motor no debe centrarse exclusivamente en que el alumnado adquiera el conocimiento relativo a la materia que se considera relevante sino que se deben añadir otras formas de conocimiento que el alumno utiliza.

En estos primeros años, este conocimiento especialmente está centrado en situaciones cotidianas de vida para ellos, porque dichas disposiciones constituyen un referente en sus propias acciones de su día a día.

En este periodo, la memoria y la atención son poco estables y no están aún plenamente desarrolladas. El pensamiento es fantasioso y simbólico, los niños mezclan los sueños con la realidad como muestran Rivera y Trigueros (2004). En este sentido, Bruner (1984) citado por Rivera y Trigueros (2004, p.98), afirma que el juego es un conocimiento experiencial del alumnado que posee un gran valor. Jugar, para el niño es una forma de pensar, una disposición sobre cómo emplear el intelecto. Es un marco en el que poner a prueba el conocimiento, una medida en la que pensamiento, lenguaje y fantasía están ligados.

## **2.2.2.Motricidad gruesa**

### **2.2.2.1.Definición de la motricidad**

La motricidad se entiende los diversos movimientos que realiza el ser humano desde que nace hasta los últimos días, en educación la motricidad está referido al desarrollo de sus habilidades y movimientos de los infantes desde que nace; tal es así que estos movimientos que realiza los infantes se da de manera voluntarios e involuntarios. Lema (2023).

Para Murcia y Jaramillo (201), con respecto a la motricidad, esto lo considera como un enfoque o proceso en donde se caracteriza por la construcción de los diversos movimientos de manera intencional a partir del reflejo, de la misma manera, se relaciona de la reacción en el cual es mediada por representaciones en los cuales genera una reacción

inmediata, de las acciones planeadas ; en este caso relacionado a las diversas respuestas de los estímulos externos con respecto a los movimientos desarrollados, de la creación de nuevas formas de interacción a partir de la reproducción de patrones aprendidos es importante en este caso para el desarrollo de la motricidad.

#### **2.2.2.2.La motricidad gruesa en los infantes**

Para Jiménez (2007):con relación a la motricidad gruesa es la capacidad del cuerpo en este caso para ejercitar la acción o movimientos de los músculos largos con objeto de realizar unos determinados movimientos de tal manera se caracteriza por tomar más esfuerzo como saltar, correr, arrastrarse, bailar, etc. (p.129) ; por otra parte tenemos a Serrano y Luque (2018), indica que “el desarrollo motor grueso lo vemos en nuestra capacidad para realizar movimientos con todo el cuerpo” (p.16),.

En ese sentido, en relación a la motricidad gruesa, esto esta vinculado o relacionado a los diversos movimientos o acciones corporales más fuertes en donde se pone en práctica la intervención de todos los músculos del cuerpo humano; en este caso decimos mediante el conjunto de grupos musculares que abarca todas las acciones que involucran a los principales grupos de músculos de todo el cuerpo del infante.

En otros términos; la motricidad gruesa en el ámbito educativo está relacionado al desarrollo de los diversos ejercicios que realiza el estudiante con sus docentes, en este caso en el nivel inicial se caracteriza por fortalecer los músculos realizando actividades con correr, trepar sogas, subir las escaleras, saltar obstáculos de acuerdo a su complejidad o condición, entre otros; esto incluye todos los movimientos de los músculos de los brazos, piernas, abdomen, espalda y cabeza, de la misma manera, permite que los infantes realicen acciones de gatear, voltearse, andar, incorporarse, levantarse la cabeza y mantener el equilibrio de manera voluntaria o activa.

Para Huarcaya, & Rojas (2018), refiere con respecto a la motricidad gruesa que es importante en el desarrollo corporal de los infantes, son ellos que están más en crecimientos y en amoldación de los músculos en este caso de los infantes, es así, que el ámbito de la motricidad está relacionado especialmente con todos los movimientos en este caso que realizan los niños y niñas en donde participan de manera individual mediante las actividades diarias o también desarrollan en grupos; es decir mediante el juego en donde les permite expresar las destrezas y habilidades adquirida en su diario vivir y que desde ahí se puede estimular el desarrollo corporal mediante los juegos dirigidos.

Peralta, Fujimoto (2016), manifiestan que, el desarrollo de los juegos es parte de la cultura, parte del medio y se complementa con la voluntad o el ánimo de los infantes generando una cultura de los juegos, mediante las actividades de los juegos da paso a un desarrollo del conocimiento muy importante relacionado en este caso con la motricidad.

En ese sentido, en opinión de los autores con respecto al juego se dice que es una manifestación propia de los infantes, en los cuales se considera como una herramienta básica para la adquisición de habilidades y destrezas motoras, de esta manera, mediante el juego se desarrolla no solamente acciones motrices mediante los diversos ejercicios que realiza los infantes, sino que también desarrolla sus estados emocionales, expresan sus estados de ánimo, desarrollan la comunicación convirtiendo el juego en una actividad de entretenimiento y por ende de conocimiento (Rosales,2021).

#### **2.2.2.1. Teoría de la motricidad**

En cuanto al sustento teórico de la investigación, relacionamos con la teoría de Piaget (1986), con respecto a la motricidad refiere que son habilidades en los cuales se relaciona con los movimientos que realizan las personas, en este caso los infantes para lograr también el desarrollo cognitivo; de la misma manera, manifiesta que las habilidades y los conocimientos tienen un principio de proporcionalidad.

De la misma manera, se constata que la teoría de Piaget se caracteriza por desarrollarse gradualmente; es decir tiene procesos de desarrollo en los infantes, en los cuales los considera etapas en los cuales se caracteriza por las diversas manifestaciones características que desarrolla en cada etapa. En este caso tenemos:

**Etapa sensorio motor (0 a 2 años):** Se caracteriza por ser la primera etapa de su teoría de Piaget, en este caso refiere que las habilidades motoras sensoriales se manifiestan mediante los sentidos, la percepción y el lenguaje, la capacidad de manipular y mover; en este caso, es básicamente pequeños movimientos que realiza los infantes en su primer año de haber nacido; en esta etapa se desarrolla el pensamiento, desarrolla la capacidad imaginar y entender el mundo que los rodea. Sin embargo, los infantes van adquiriendo cosas desde el entorno mediante la iteración de actividades tanto exploratorias, de manipulación de afecto.

**En la etapa operacional (2a 7 años):** se caracteriza por que lo infantes empiezan a imaginarse, simular, desarrolla el juego simbólico, de la misma manera el lenguaje también se desarrolla y se va fortaleciendo de menos a más, desarrolla el aspecto motor; es decir se

caracteriza por realizar los diversos movimientos, Juego simbólico, lenguaje y desarrollo motor. En esta segunda etapa, los bebés se caracterizan por representar el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguajes y dibujos). En esta etapa se forma la relación entre el cuerpo y el espacio.

**Etapa operaciones de concretos (7 a 11 años):** En este caso, en cuanto a su participación o características demuestran argumento limitado y a menudo específico; en este caso los infantes pueden aceptar número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se proporcionan Materiales para manipulación y clasificación.

**Etapa de operaciones formales (12 años):** Se dice que las personas a partir de este momento pasamos a la fase de pensamiento de la acción formal; en este caso tiene más juicio en sus apreciaciones, es decir desarrollan la capacidad de razonar lógicamente, formular y juzgar hipótesis abstracta.

#### **2.2.2.4. Dimensiones de la motricidad**

##### **Equilibrio**

Con respecto al equilibrio, esto se relaciona con las habilidades que los niños y niñas demuestran al momento de jugar o desarrollar las actividades, como manifiesta Ortiz (2009) citado por Agramonte (2018) en donde en sus apreciaciones señala que el equilibrio es un importante componente del dominio motor grueso, esto se manifiesta o se evidencia al momento de realizar sus actividades los infantes tales como demostrar equilibrio tanto estático como dinámico.

Con respecto al equilibrio estático esto se refiere a que los infantes se paran en un solo pie, o pueden saltar la cuerda en solo pie; mientras que el equilibrio dinámico se refiere a los movimientos de traslación; así como saltar obstáculos, trasladarse de un lugar a otro brincando en un solo pie o como el desplazamiento del cuerpo.

Mientras que para Castillo y Ortega (2019) definen al equilibrio como aquel estado corporal en donde demuestra que es producto de estímulos que termina con moverse, se dice que el equilibrio son habilidades en las cuales los infantes lo trasladan o lo expresan en conducta motriz siendo esto a la vez el sustento de la psicomotricidad, y junto a la coordinación hace posible ejecutar actividades motoras.

Asimismo, con respecto al equilibrio se considera como una reacción básica que brinda experiencias a partir de distintas posiciones, esto conduce de alguna manera a mantener el peso corporal a fin de realizar el desplazamiento, de esta manera, el equilibrio



se integra al nivel cerebral cortical, por lo tanto se relaciona también con la parte fisiológica, generando esto como un estímulo; esto se aprecia cuando los infantes para realizar las actividades esta pensando en cambiar las posiciones o reacciones que conlleva a ejecutar pasos o ejecutar brincos.

De esta forma el equilibrio y el mantenimiento de postura responden a la relación del cuerpo con la fuerza de gravedad.

### **Coordinación**

En cuanto a la coordinación motora, se considera como la capacidad en este caso que tiene los músculos esqueléticos del cuerpo de sincronizarse articularse bajo parámetros que se considera como la trayectoria, movimiento y coordinación en este caso del cuerpo humano.

En ese sentido, Hernández (2006) citado por Agramonte (2018) define a la coordinación como aquel proceso en los cuales los infantes asocian y relacionan determinados patrones motrices con el propósito de lograr movimientos complejos; en este caso la coordinación se considera como un sistema viso motriz en donde aborda la coordinación de la percepción visual y las manos y pies; en este caso mediante el sistema viso-motriz se orienta al trabajo o demostrar las actividades en donde los infantes ponen en práctica la visión y la articulación con las manos: como ejemplo podemos mencionar los niños al momento de escribir; o al momento de enhebrar el hilo en una aguja; en estos casos se relaciona estos dos elementos de tal manera que también genera la concentración en su desarrollo.

Por otro lado, también tenemos la coordinación viso-pédica, esto se manifiesta mediante la coordinación de visión con las extremidades inferiores; esto se puede evidenciar en el dominio o destrezas al saltar la cuerda en este caso los infantes ponen en práctica la visión generándose de esta manera un proceso intuitivo se pasó o no la cuerda.

### **Control corporal**

Es una de las dimensiones importantes en el desarrollo motor grueso, esto significa en donde los infantes permiten generar conciencia corporal; es decir permite a los infantes a conocer su cuerpo y cómo se maneja este en sus diferentes formas o situaciones; en este caso el sistema corporal está referido a los diversos movimientos que realiza el niño con su cuerpo en donde es controlado de acuerdo a sus limitaciones.

Al respecto, Batalla (2021) indica en su aportes teóricos que las personas se mueven todo el tiempo, en este caso, el desplazamiento ya sea en la casa, al momento de caminar, de subir las escaleras son acciones en donde se pone de manifiesto el principio del control corporal, se evidencia la articulación, la sincronización, el control del cuerpo; en caso contrario sufriríamos accidente; en este caso los movimientos corporales ayudan a fortalecer los músculos tanto de los infantes como de las personas adultas.

En este caso en los niños y niñas, se debe estimular durante la infancia a controlar desarrollo corporal y esto lo realizan mediante especialistas; es decir desde pequeños van ya monitoreando su desarrollo corporal y sus habilidades motrices en los infantes para que en adelante ellos tenga una buen desarrollo corporal combinando el equilibrio, la fuerza y la articulación en el cuerpo.

En consecuencia, el control corporal de los infantes se interpreta en este caso en el dominio de su cuerpo o masa corporal; es decir esto se refleja en los infantes cuando recién esta en proceso de fortalecimiento de su cuerpo; cuando los infantes llegan a dominar su cuerpo, van desarrollando otras partes de los músculos o reforzando, de tal manera que se evidencia mas resistencia y mas dominio en su cuerpo.

### **2.3. Hipótesis**

#### **Hipótesis general**

H<sub>1</sub>: El juego como estrategia mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King, San Jacinto distrito de Nepeña, 2024

#### **Hipótesis específicas**

H<sub>1</sub>: El juego como estrategia mejora significativamente el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King, San Jacinto distrito de Nepeña, 2024.

H<sub>2</sub>: El juego como estrategia mejora significativamente la coordinación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King, San Jacinto distrito de Nepeña, 2024

H<sub>3</sub>, El juego como estrategia mejora significativamente el control corporal de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King, San Jacinto distrito de Nepeña,2024.

### III. Metodología

#### 3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

**Tipo de investigación.** De acuerdo a su medición de la variable es de carácter cuantitativo (Dominguez, 2015), es decir, se refiere a datos susceptibles de cuantificar, por lo general explica características externas (Ríos, 2017), porque los datos se cuantificarán por ser una prueba de medición a la variable dependiente por única vez después del tratamiento.

De acuerdo a los estudios (Supo, 2020), refiere a la vez que la investigación también se considera aplicada, empírica o práctica, porque la aplicación de los juegos como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en los niños, por lo que manipulará la variable independiente para mejorar las dimensiones previstas de la motricidad gruesa

**Nivel de investigación.** Por otro lado, de acuerdo al grado de profundidad el nivel de la investigación fue explicativa; en este caso explica la variable de estudio y lo relaciona; es decir genera un proceso de causa- efecto; en tal sentido se aplican técnicas estadísticas en donde apuntan evaluar el éxito de la intervención en cuando a: proceso, resultados e impacto (Supo, 2012).

Finalmente, como Pinto (2013), que las investigaciones explicativas pretende explicar los diferentes comportamientos que se muestran producto de la intervención y explicar qué y por qué ocurre la mejora de la motricidad gruesa en niños como objeto de estudio.

**Diseño de investigación.** De acuerdo a la decisión metodológica fue aplicada, por lo tanto se determina el diseño pre experimental, con un tipo de diseño de una pre prueba y posprueba previo una intervención o tratamiento con un solo grupo (Hernández, Fernandez, & Batista, 2014); es decir, un diseño preexperimental, porque el estudio se realizará previamente una selección y a la que se le someterá una prueba preliminar para conocer la motricidad gruesa y la cual recibirá el tratamiento mediante los juegos como estrategias, por lo que se estable la siguiente fórmula de estudio:

GE O1 X O2

De donde:

GE = Grupo experimental

X = Aplicación o tratamiento de la variable independiente: Juego como estrategia

O1 = Resultados de la medición de pre-prueba antes del tratamiento de la variable independiente: Juego como estrategia

O2 = Resultados de la medición de post-prueba después del tratamiento de la variable independiente: Juego como estrategia

### 3.2. Población y muestra

#### 3.2.1. Población.

La población, estará compuesta de 52 niños de carácter finita, entendiendo de esta forma a la población a la cantidad total que existe dentro del objeto de estudio (Supo, 2020) de la misma que se extraerá la información del conjunto de sujetos (Hernández-Sampiere & Mendoza, 2019)

Tabla 1

Población representada por los niños y niñas de 3,4 y5 años de edad

Ugel	Nivel	Edad de los niños	Total
Santa	I	3 años	18
		4 años	19
		5 años	15
Total			52

Nota: Nómima de matrícula-2024

#### 3.2.2. Muestra

La muestra, estuvo conformada de 20 niños seleccionados por una muestra no probabilística de tipo de muestreo accidental o por conveniencia (Cruz, et. al., 2014; Hernández, et. el., 2014) porque los niños y niñas seleccionados corresponden donde se ejecuta actividades inherentes a la práctica profesional y son de cuatro años de edad de diferentes condiciones o status social. Por ello, se debe entender a la muestra como un subconjunto de miembros de una población (Cruz, Olivares y González, 2014)

Tabla 2

Muestra representado por los niños y niñas de 5 años de edad

Ugel	Nivel	Edad de los niños	Total
Santa	Inicial	5 años	15
Total			15

Nota: Nómima de matrícula-2024

### 3.3. Operacionalización de las variables

#### Definición conceptual

**El juego como estrategia.** Huizinga (1995) definen al juego como: Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene en sí misma va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente (p. 45).

**Motricidad gruesa.** Comellas (2003) menciona, que la motricidad gruesa es el dominio y coordinación de los grandes movimientos del cuerpo como saltar, caminar, gatear, rodar. Posteriormente el niño logrará ejecutar funciones en la vida cotidiana sin dificultad.

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
<b>Variable independiente: El juego</b>  Se define el juego como una actividad lúdica, física y entretenida, mediante el desempeño de alguna destreza, se presenta de manera libre, sin embargo, a veces está sujetado a reglas para que en su competencia sea justa. Desarrollando en los competidores, capacidades en lo psicomotor, social y cognitivo (Ruiz, 2017).	En relación con la definición del autor, se tomó en cuenta al juego como una estrategia que genera la interacción social entre ellos mismos.	Juego de reglas	- Participa en el juego con sus amigos. - Respeta las normas del Juego. - Contribuye a respetar en el juego.	Ordinal	Logro esperado En proceso En inicio
		Juego motor	- Salta en una soga. - Trepa obstáculos.		
		Juego funcional	- Realiza actividades que le motiva. - Participa de manera armónico con sus amigos.		
		Juego de construcción	- Arma y desarma rompecabezas. - Construye torres con tarros de lata. - Pega figuras en su cuaderno formando un rostro.		
<b>Variable dependiente: Motricidad gruesa</b>  Se define como los movimientos que cambian la posición del cuerpo, basándose en el equilibrio, coordinación y sincronización de sus masas musculares de su corporalidad, con la finalidad que al momento de ejecutar alguna actividad física le permitan realizar los desplazamientos de una manera apropiada y correcta (Ardanaz como se citó en Semino, 2016).	Se relaciona a los diversos movimientos que realiza los niños y niñas ya sea correr, saltar, trepar etc con la finalidad de fortalecer los músculos y control corporal.	Equilibrio	- Desplaza a la derecha y a la izquierda. - Salta en la cuerda en un solo pie.	Nominal	Si No
		Coordinación del cuerpo	- Tocarse el cuerpo. - Saltar en un pie manteniendo el equilibrio. - Golpea la mesa de acuerdo al sonido emitido.		
		Control corporal	- Brinca obstáculos de acuerdo a la altura propuesta. - Trabaja el dominio de locomoción.		

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

**Observación:** La técnica prevista para el estudio fue la observación, que consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables de los niños de cuarto años (Hernández-Sampiere y Mendoza, 2019), a través de conjunto de dimensiones, es decir, que el investigador alcanza el nivel científico cuando es sistemáticamente controlada y evita errores de subjetividades y confusiones, por lo que la observación será observación participante, que implica puesta en conciencia y una conducta responsable de investigación con el propósito de investigación, esta implica que la expresión oral de los niños será observada en situ, durante el proceso de estudio (Supo, 2020).

**Instrumento: Lista de cotejo:** el instrumento considerado, para el estudio de la variable dependiente de la motricidad gruesa, fue la lista e cotejo, que es un instrumento que mide propiedades del individuo o grupo del nivel la motricidad y son asignadas mediante criterios en este caso dicotómicos (Mejías, 2011), para lo cual, el instrumento tiene tres dimensiones como; Equilibrio, Coordinación del cuerpo y control corporal.

Para la aplicación del instrumento, se desarrollo 15 sesiones de aprendizaje en los cuales se iba registrando los datos en el intrumento de tal manera que se iba evaluando cada uno ítems planteados del instrumento en relación a la motricidad gruesa en cada actividad, en el cual se registró y determinó el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa a través del juego de cada uno de los participantes.

De esta manera. El instrumento fue empleado de manera individual con un tiempo de tres a cinco por cada niño, al concluir con las actividades planteadas en ese día de ejecución, en donde los niños mediante sus movimientos y desplazamientos se va evaluando poco a poco la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la fuerza de su cuerpo, al saltar, correr, gatear, caminar, entre otras funciones, permitiéndoles explorar y conocer su alrededor, de una manera dinámica y significativa, respetando su edad y ritmo de aprendizaje.

### **Validez y confiabilidad.**

Validez. Consistió en el proceso de formación de los ítems acertados, los cuales se encargaron de medir y recopilar los datos de las variables planteadas de la investigación (Villasís, Márquez, Zurita, Miranda y Escamilla, 2018).

Teniendo en cuenta lo expresado, se validó el instrumento compuesta por 15 preguntas en las dimensiones coordinación general, control del cuerpo y lateralidad, con el siguiente procedimiento:

Se adaptó el instrumento de Arzola (2018), el cual poseía 20 preguntas para estudiantes de inicial, pero se adaptó a 15 preguntas para los estudiantes las más eficientes para evaluar las variables.

Se realizó de la prueba piloto a cinco niños de 5 años de la Institución Educativa Privada School Kínder King de una muestra diferente a la seleccionada para la investigación. Siendo una parte fundamental que permitió percatarse los ítems adecuados y pertinentes para la investigación.

Validación del instrumento, mediante 3 expertos licenciados en Educación Inicial, teniendo en cuenta las categorías, pertinencia, relevancia y claridad.

Se entregó a la Institución Educativa una carta en el cual informó el trabajo de la investigación que se aplicó.

Se otorgó a cada uno los padres de familia de la muestra seleccionada un consentimiento informado, en donde me otorgaron como investigador el permiso de aplicar mi investigación con sus menores hijos.

Se aplicó el instrumento de quince ítems mediante un pretest, con la ayuda de una actividad de aprendizaje que permitió observar cada uno de los ítems planteados de una manera sencilla. Posteriormente se evaluó cada ítem del instrumento con una actividad de aprendizaje, teniendo en total la ejecución de quince actividades de aprendizaje. Finalmente se empleó un postest con la aplicación de una actividad de aprendizaje que otorgó la percepción de cada uno de los ítems.

### **Confiabilidad.**

Se basó en la concordancia de la valoración alcanzado por la evaluación de los expertos, lo cual dicho resultado determina si es conveniente su aplicación (Martínez, 2013).

En la investigación se tuvo en cuenta los siguientes procesos para la validación del instrumento:



Se requirió la intervención de cinco expertos en la especialidad de educación inicial.

Se proporcionó a cada uno de los expertos una ficha de validación del instrumento para evaluar la motricidad gruesa.

Asimismo cada experto evaluó la pertinencia, relevancia y claridad de cada uno de los ítems de seleccionados en el instrumento.

Finalizado la evaluación de la ficha por los expertos se prosiguió con la verificación de los ítems evaluados.

Se valoró Coeficiente de Validez Total de la lista cotejo, la cual se empleó la fórmula Lawshe determinada “Razón de validez de contenido”. Menciona que es esencial la evaluación y aprobación de 3 expertos, que valoren y analicen los ítems expuestos en el instrumento (Lawshe, como se citó en Puerta y Marín, 2015), en donde se empleó la siguiente fórmula para obtener el grado de confiabilidad:

$$CVR = \frac{n_e}{N}$$

$$N/2$$

$n_e$  = número de expertos que indican “esencial”

$N$  = número total de expertos

Luego con el reemplazo los términos con los datos obtenidos:

<i>Coeficiente de validez total</i>	=	$(\sum CVR_i)$		
		<i>(Total de reactivos)</i>		
<i>Coeficiente de validez total</i>	=	<i>3 expertos de indican “esencial”</i>	—	<i>3 jueces expertos</i>
				<i>2</i>
			<i>3 jueces expertos</i>	
			<i>2</i>	
<i>Coeficiente de validez total</i>	=	<i>1,00</i>		

Alcanzando medir el valor de validez para cada ítem, se obtuvo que el valor del coeficiente de validez total de los 5 expertos es de 1.00, es decir el 100%.

**Tabla 3**

*Grado de confiabilidad del instrumento lista de cotejo de la motricidad gruesa.*

Expertos	Grado de estudio	Confiabilidad
Ludeña Quinto Tabita	Licenciada	100 %
Gonzales Reyna Yarina Samanta	Licenciada	100 %
Melquiades Ludeña Marihorieta Tabita	Licenciada	100 %

Nota: certificado de validez de contenido del instrumento que mide la motricidad gruesa.

Medición de la variable.

Para calificar la variable seleccionada, se tuvo en cuenta el siguiente baremo con la escala de calificación según el Ministerio de Educación (2020).

**Tabla 4**

*Baremo de la motricidad gruesa*

Escala de calificación	Total
AD	11,26 - 15
A	7,6 – 11,25
B	3,76 – 7,5
C	0 - 3,75

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

### **3.5. Método de análisis de datos**

La codificación y procesamiento de los datos de codificación y procesamiento de los datos se realizará con Microsoft Excel para establecer la base de datos, el software estadístico SPSS 26 permitirá el establecimiento de la validez y la confiabilidad de los instrumentos; luego se aplicará el software MINITAB 18 para establecer la distribución de la normalidad o la campana de Gauss o el gráfico de dispersión y el programa Stata 18 sobre la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa particular School Kinder King San Jacinto, distrito de Nepeña 2024.

Finalmente, el trabajo, está determinado con un análisis de carácter cuantitativo, porque los datos se lleva a cabo por computadora u ordenador (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019; Hernández et al., 2014) y los resultados obtenidos serán procesadas de

acuerdo las escalas establecidas y las baremaciones respectivas, los cuales se cuantificarán de acuerdo a las opciones de respuesta.

**Análisis descriptivo.** Para este tipo de análisis se debe luego establecer el análisis respectivo de la aplicación de estadística descriptiva, considerando las medidas de tendencia central y de variabilidad y conocer el nivel que caracteriza la variable dependiente, es decir la motricidad gruesa de los niños de cuatro años de la institución objeto de estudio.

**Análisis inferencial.** Para este tipo de análisis está orientado a contrastar la hipótesis de estudio mediante las pruebas de estadística inferencial para lo cual, se utilizarán como la prueba T de Studen / Prueba U de Mann-Whitney; los cuales la aplicabilidad en STATA; asimismo, se adherirá el gráfico de barras para cada resultado aplicado y se utilizarán programas estadísticos que mida la normalidad o la distribución normal o dispersión de las mismas y son los paquetes estadísticos como: el programa SPSS versión 21, STATA® versión 2.0, Minitab y Excel, para demostrar si el juego como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en los estudiantes objeto de estudio. Finalmente, las discusiones y el análisis de los resultados se utilizará el método de la triangulación de los resultados con un enfoque eminentemente cuantitativo durante su proceso de análisis de estudio.

### **3.6.Aspectos éticos**

Con respecto a la presente investigación, se está considerando los principales principios éticos, según la integridad científica (ULADECH,2023).

**Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** En este caso, se está considerando este principio por trabajar con niños y niñas menores de edad, siempre es importante salvaguardar su integridad y derechos que les asisten en este caso a los infantes. También se está considerando el principio de libre participación por propia voluntad: En este caso los infantes por intermedio de los PP.FF se tiene el consentimiento de participar en la investigación, de tal manera en este caso las madres tienen que firmar el consentimiento informado para mejor seguridad en el trabajo.

- a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: su dignidad, privacidad y diversidad cultural.
- b. Cuidado del medio ambiente: respetando el entorno, protección de especies y preservación de la biodiversidad y naturaleza.

- c. Libre participación por propia voluntad: estar informado de los propósitos y finalidades de la investigación en la que participan de tal manera que se exprese de forma inequívoca su voluntad libre y específica.
- d. Beneficencia, no maleficencia: durante la investigación y con los hallazgos encontrados asegurando el bienestar de los participantes a través de la aplicación de los preceptos de no causar daño, reducir efectos adversos posibles y maximizar los beneficios.
- e. Integridad y honestidad: que permita la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.
- f. Justicia: a través de un juicio razonable y ponderable que permita la toma de precauciones y limite los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los participantes.

#### IV. Resultados

Se recogió y procesó los productos según el orden de los objetivos planteados en la investigación:

#### 4.1. Aplicar mediante un pre test para conocer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.

**Tabla 5**

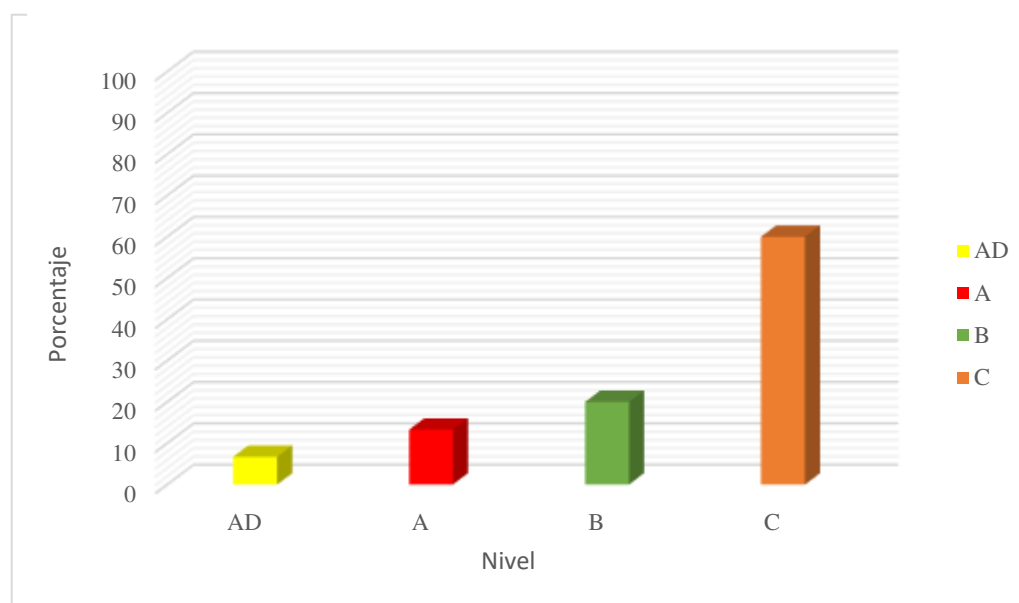
*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en el pre test.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	1	6,7%
A	2	13,3 %
B	3	20,0%
C	9	60,0%
Total	15	100,0 %

Nota: Pre test aplicado a los estudiantes de 5 años la I.E.P-School Kinder King (Abril, 2024)

**Figura 1**

*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en el pre test*



En relación con la tabla 6 y figura 1 especifica que los menores en el desarrollo de su motricidad gruesa se encontraron en la calificación C con un 60,0%, siguiendo con el B con

un 20,0%, en el A correspondiente al 13,3% y en el AD con un 6,7%. En correspondencia a los productos presentados, demostró que existe una carencia que no permitió alcanzar el desarrollo adecuado.

**4.2. Aplicar el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.**

**Tabla 6**

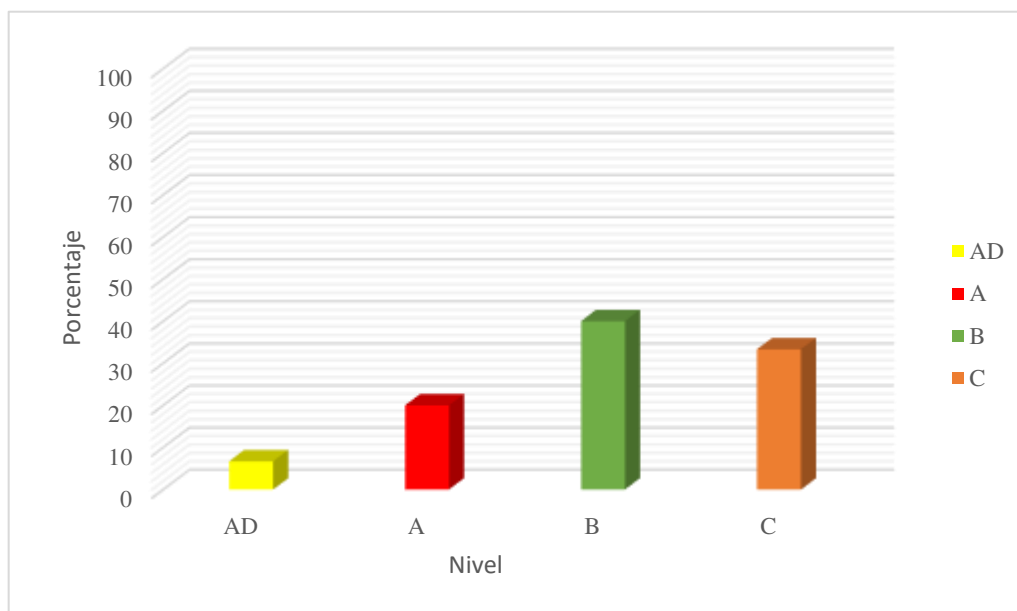
*Actividad de aprendizaje 1: Me divierto esquivando obstáculos.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	1	6,7%
A	3	20,0%
B	6	40,0 %
C	5	33,3%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 2**

*Actividad de aprendizaje 1: Me divierto esquivando obstáculos*



Correspondiendo a la tabla 7 y figura 2 detalla que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 33,3%, seguidamente con el B con un 40,0%, en el A correspondiente al 20,0% y últimamente en el AD con un 6,7%. Según lo

indicado en los productos presentados, se destacó la insuficiencia de esquivar obstáculos de manera correcta que permita un logro excelente.

**Tabla 7**

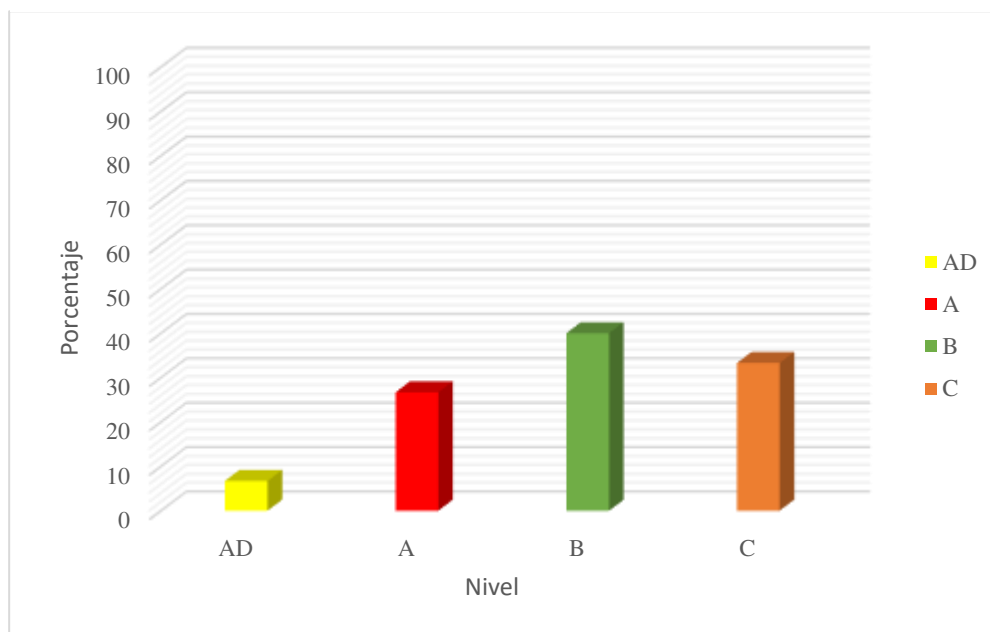
*Actividad de aprendizaje 2: ¡Brincar es divertido!*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	1	6,7%
A	5	33,3%
B	6	40,0%
C	3	20,0%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 3**

*Actividad de aprendizaje 2: ¡Brincar es divertido!*



Con respecto a la tabla 8 y figura 3 manifiesta que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 20,0%, seguidamente con el B con un 40,0%, en el A correspondiente al 33,3% y últimamente en el AD con un 6,7%. Esto evidenció que va existiendo una mejoría, dominio y desenvolvimiento de la corporalidad al momento de realizar saltos, aunque algunos aún presentan dificultades.

**Tabla 8**

*Actividad de aprendizaje 3: Me animó saltando.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	1	6,7%
A	3	20,0%
B	7	46,6%
C	4	26,7 %
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 4**

*Actividad de aprendizaje 2: ¡Brincar es divertido!*

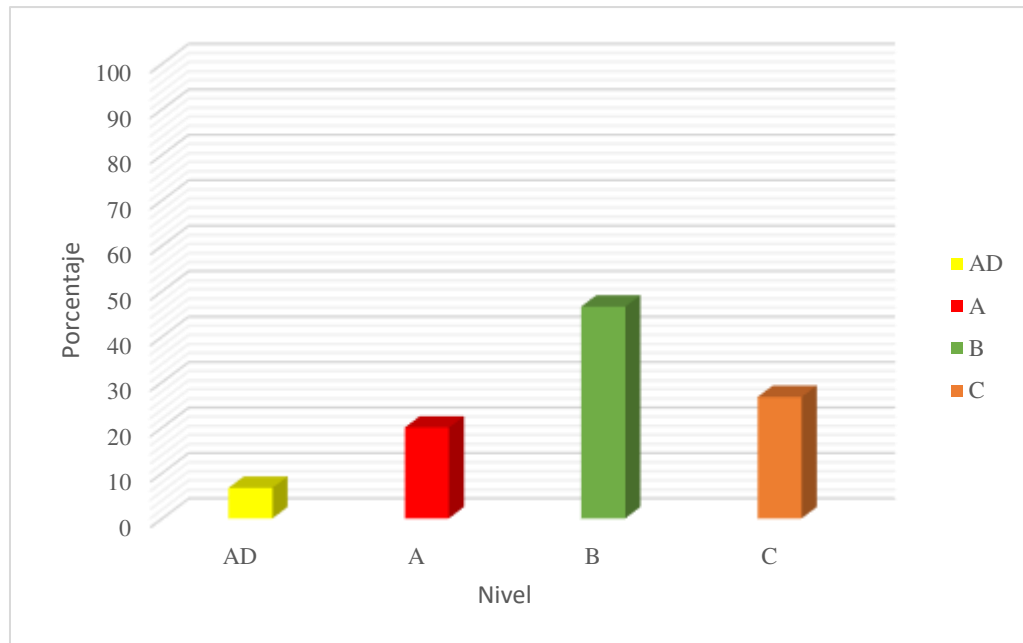


Figura 4. *Actividad de aprendizaje 3: Me animó saltando.*

En consideración a la tabla 9 y figura 4 especifica que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 26,7%, seguidamente con el B con un 46,6%, en el A correspondiente al 20,0% y últimamente en el AD con un 6,7%. Esto destaca que va existiendo una mejoría y dominio de la corporalidad al momento de realizar saltos comprobando su resistencia, aunque algunos aún presentan dificultades.



**Tabla 9**

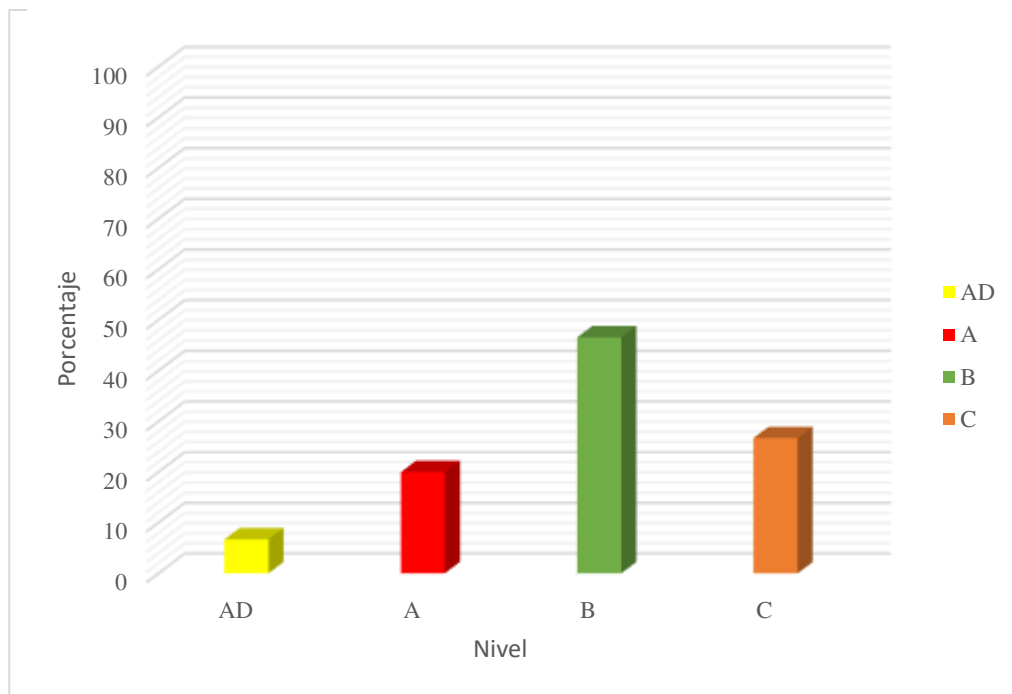
*Actividad de aprendizaje 4: Jugamos manteniendo el equilibrio.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	2	13,3%
A	3	20,0%
B	6	40,0%
C	4	26,7%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 5**

*Actividad de aprendizaje 4: Jugamos manteniendo el equilibrio.*



En relación la tabla 10 y figura 5 detalla específica que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 26,7%, seguidamente con el B con un 40,0%, en el A correspondiente al 20,0% y últimamente en el AD con un 13,3%. Esto indica que va existiendo una mejoría y dominio del equilibrio teniendo más confianza al realizar sus movimientos, aunque algunos aún presentan dificultades.

**Tabla 10**

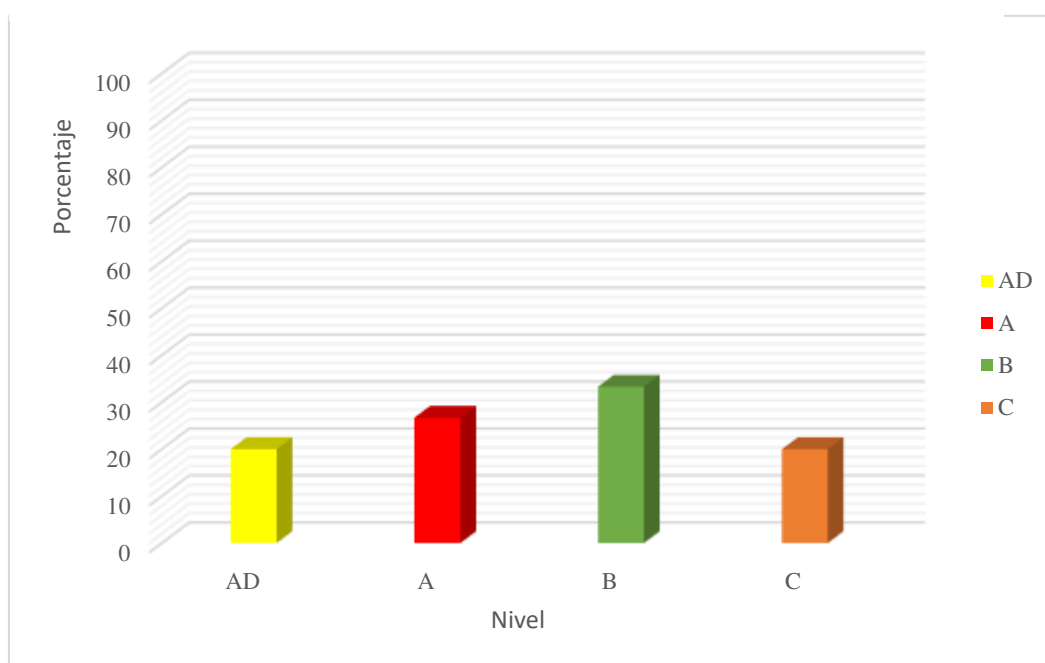
*Actividad de aprendizaje 5: Bailamos ritmos sencillos.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	3	20,0%
A	4	26,7%
B	5	33,3%
C	3	20,0%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 6**

*Actividad de aprendizaje 4: Jugamos manteniendo el equilibrio.*



Con respecto a la tabla 11 y figura 6 especifica que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 20,0%, seguidamente con el B con un 33,3%, en el A correspondiente al 26,7% y últimamente en el AD con un 20,0%. Esto evidenció que va existiendo una mejoría, dominio de la corporalidad al momento de bailar, estimulando su agilidad y postura, aunque algunos aún presentan dificultades.

**Tabla 11**

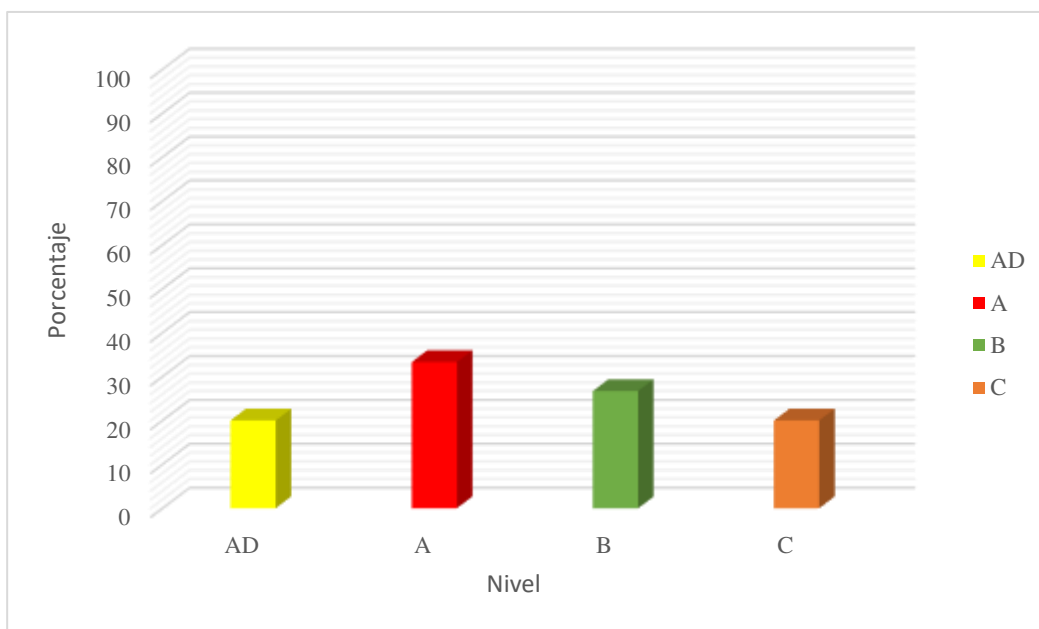
*Actividad de aprendizaje 6: Caminamos manteniendo el equilibrio.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	3	20,0%
A	5	33,3%
B	4	26,7%
C	3	20,0%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 7**

*Caminamos manteniendo el equilibrio.*



Correspondiendo a la tabla 12 y figura 7 manifiesta que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 20,0%, seguidamente con el B con un 26,7%, en el A correspondiente al 33,3% y últimamente en el AD con un 20,0%. Esto destaca que va existiendo una mejoría y dominio de la corporalidad al momento de caminar comprobando su resistencia, aunque algunos aún presentan dificultades.

**Tabla 12**

*Actividad de aprendizaje 7: Producimos movimientos con el cuerpo.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	4	26,7%
A	6	40,0%
B	3	20,0%
C	2	13,3%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 8**

*Producimos movimientos en el cuerpo*

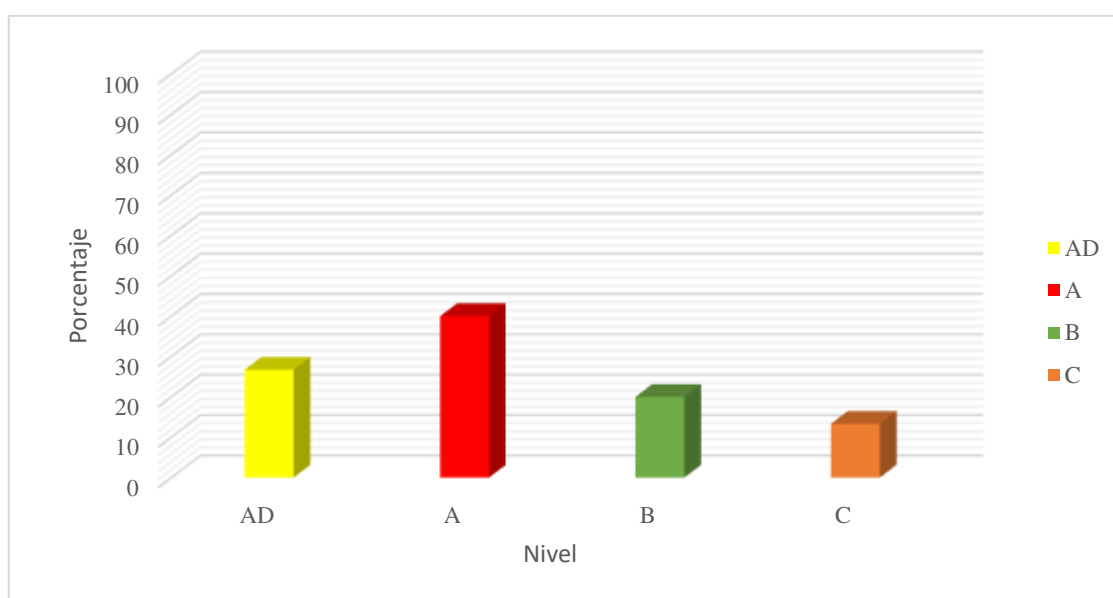


Figura 8. Actividad de aprendizaje 7: Producimos movimientos con el cuerpo.

En relación con la tabla 13 y figura 8 especifica que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 13,3%, seguidamente con el B con un 20,0%, en el A correspondiente al 40,0% y últimamente en el AD con un 26,7%. Esto indica que va existiendo una mejoría y dominio del equilibrio teniendo más confianza al realizar sus movimientos, aunque algunos aún presentan dificultades.

**Tabla 13**

*Actividad de aprendizaje 8: Me divierto sosteniendo el equilibrio.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	4	26,7%
A	7	46,6%
B	3	20,0%
C	1	6,7%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 9**

*Me divierto sosteniendo el equilibrio*

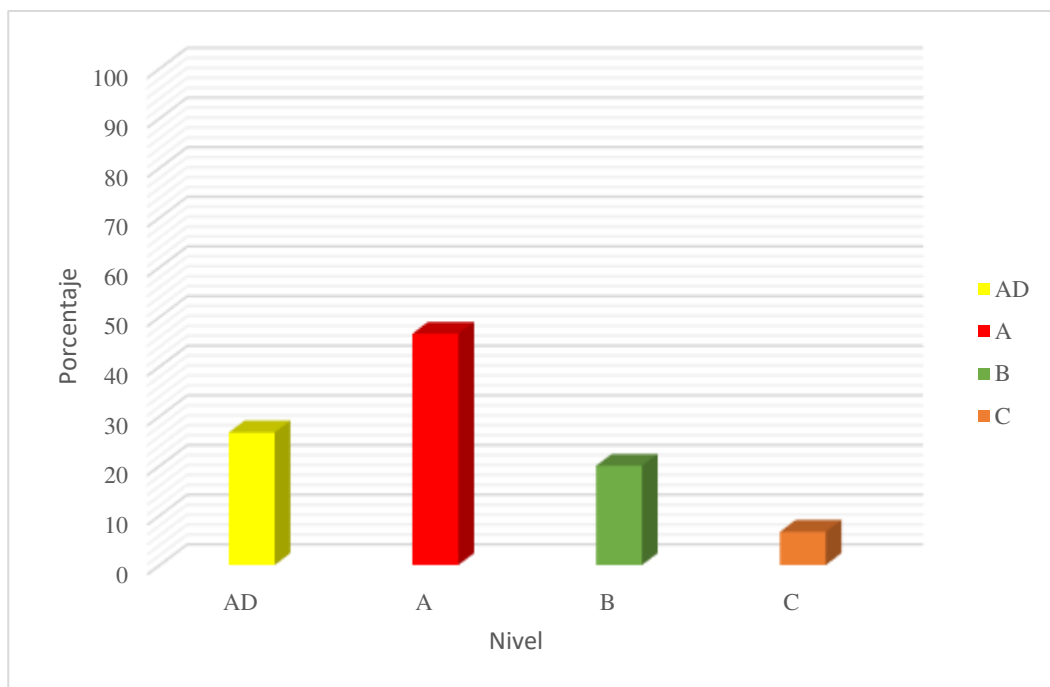


Figura 9. *Actividad de aprendizaje 8: Me divierto sosteniendo el equilibrio.*

Con respecto a la tabla 14 y figura 9 manifiesta que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 6,7%, seguidamente con el B con un 20,0%, en el A correspondiente al 46,6% y últimamente en el AD con un 26,7%. Esto evidencia que va existiendo una mejoría y dominio del equilibrio teniendo más estabilidad al realizar sus movimientos, aunque algunos aún presentan dificultades.

**Tabla 14**

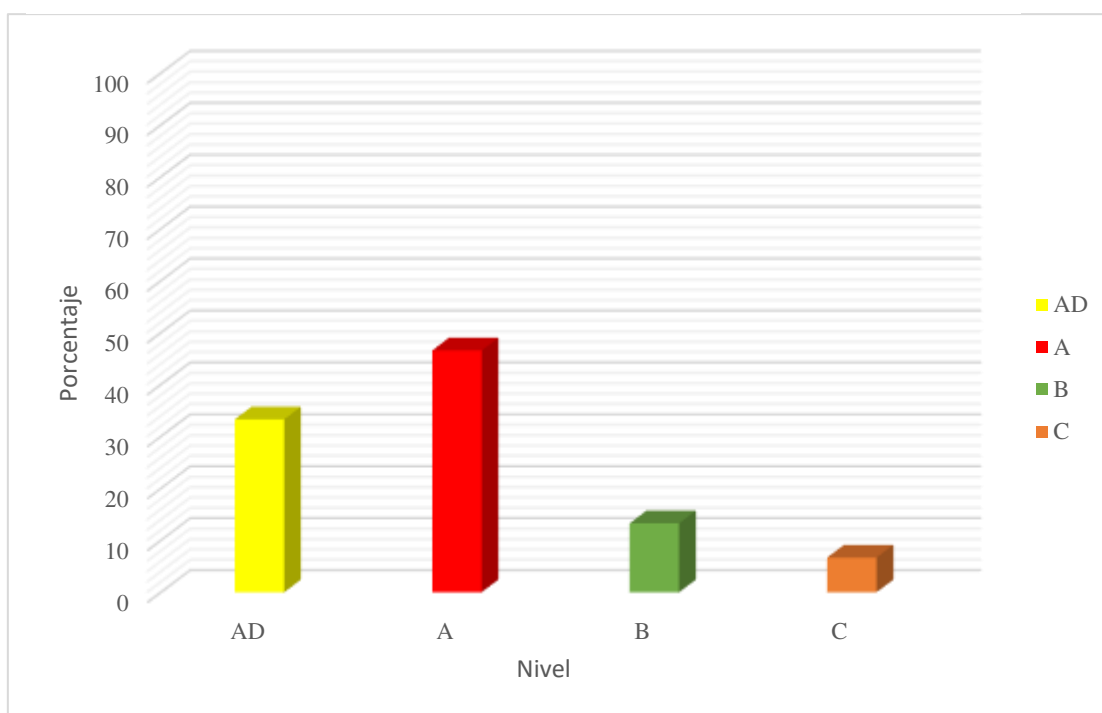
*Actividad de aprendizaje 9: Realizando giros me animo.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	5	33,3%
A	7	46,6%
B	2	13,3%
C	1	6,7%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 10**

*Realizando giros me animo.*



En relación con la tabla 15 y figura 10 especifica que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 6,7%, seguidamente con el B con un 20,0%, en el A correspondiente al 46,6% y últimamente en el AD con un 33,3%. Esto genera que va existiendo una mejoría y dominio adecuado al girar, aunque algunos aún presentan dificultades.

**Tabla 15**

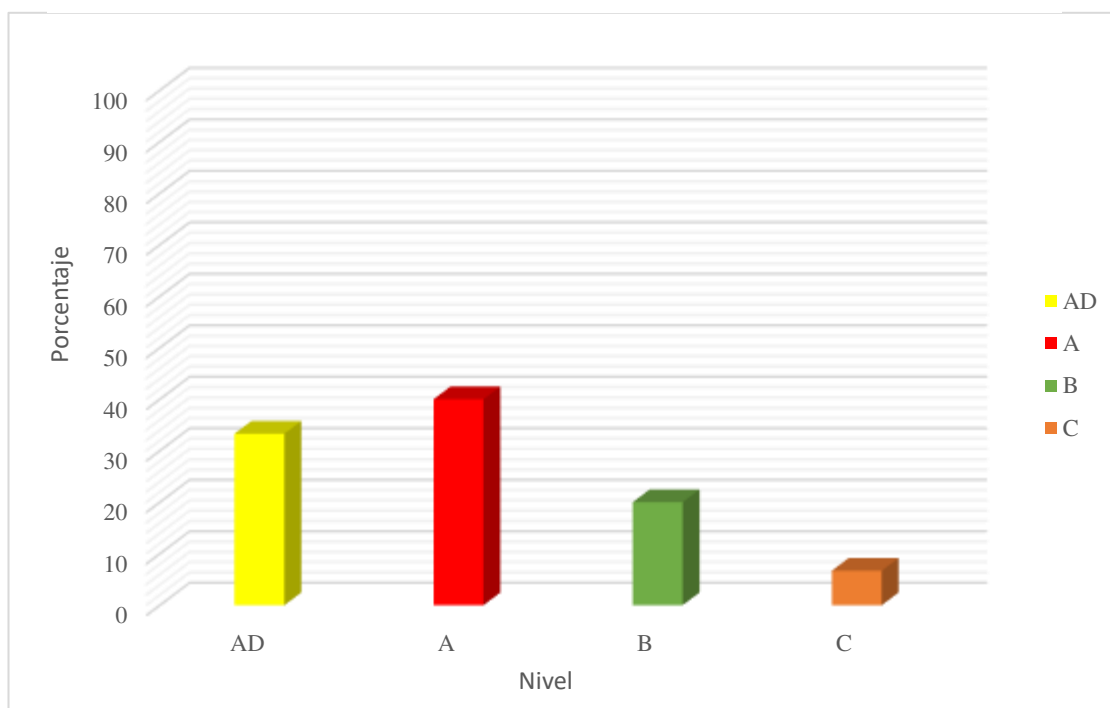
*Actividad de aprendizaje 10: ¡Caminar es divertido!*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	5	33,3%
A	6	40,0%
B	3	20,0%
C	1	6,7%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 11**

*Actividad de aprendizaje 10: ¡Caminar es divertido!*



En consideración a la tabla 16 y figura 11 manifiesta que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 6,7%, seguidamente con el B con un 20,0%, en el A correspondiente al 40,0% y últimamente en el AD con un 33,3%. Esto evidencia que va existiendo una mejoría y dominio cuando caminan con mayor facilidad comprobando su resistencia, aunque algunos aún presentan dificultades.

**Tabla 16**

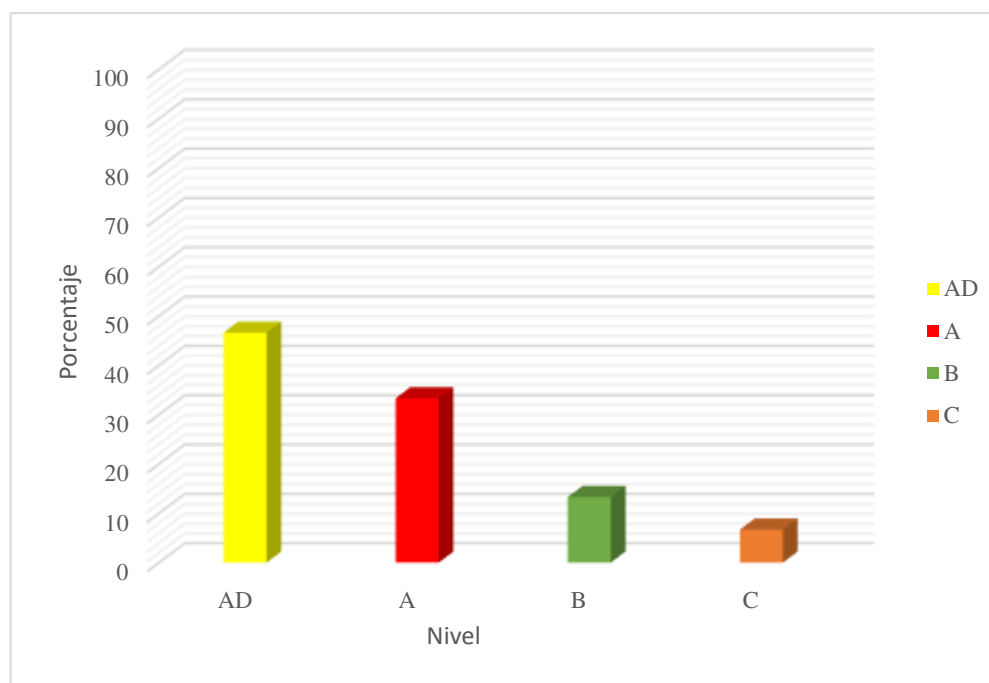
*Actividad de aprendizaje 11: Reconozco mi lado derecho.*

Calificación	f <sub>i</sub>	Porcentaje
AD	7	46,7%
A	5	33,3%
B	2	13,3%
C	1	6,7%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 12**

*Actividad de aprendizaje 11: Reconozco mi lado derecho.*



En relación con la tabla 17 y figura 12 expresa que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 6,7%, seguidamente con el B con un 13,3%, en el A correspondiente al 33,3% y últimamente en el AD con un 46,7%. Esto indica que va existiendo una mejoría y dominio de la lateralidad de su cuerpo teniendo más confianza al realizar sus movimientos, aunque algunos aún presentan dificultades.



**Tabla 17**

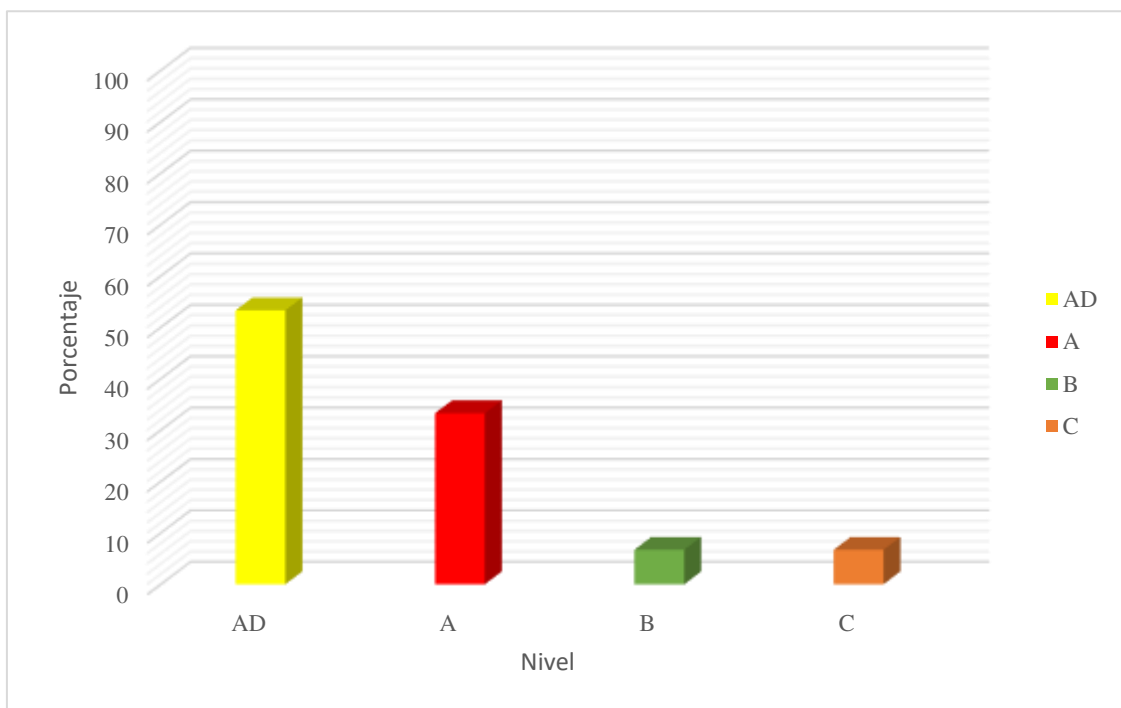
*Actividad de aprendizaje 12: Nos desplazamos hacia la derecha.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	8	53,3%
A	5	33,3%
B	1	6,7%
C	1	6,7%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 13**

*Nos desplazamos hacia la derecha.*



Correspondiendo a la tabla 18 y figura 13 manifiesta que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 6,7%, seguidamente con el B con un 6,7%, en el A correspondiente al 33,3% y últimamente en el AD con un 53,3%. Esto destaca que va existiendo una mejoría y dominio de la lateralidad de su cuerpo teniendo más confianza al realizar sus movimientos, aunque algunos aún presentan dificultades.

**Tabla 18**

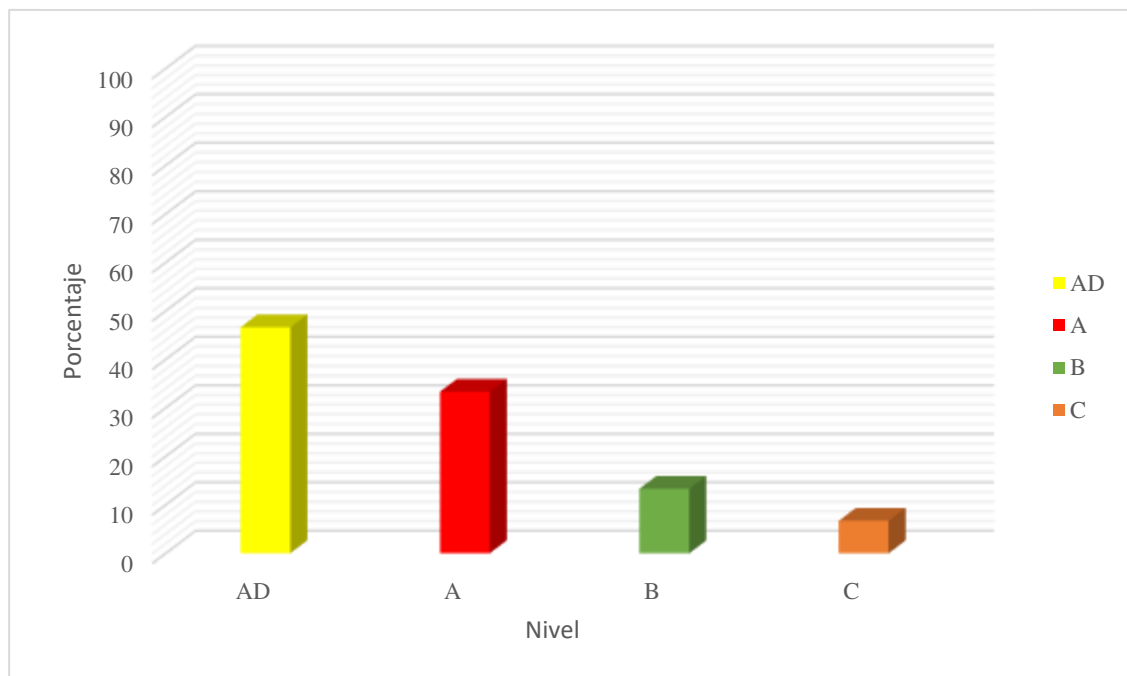
*Actividad de aprendizaje 13: Reconozco mi lado izquierdo.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	7	46,6%
A	5	33,3%
B	2	13,3%
C	1	6,7%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 14**

*Actividad de aprendizaje 13: Reconozco mi lado izquierdo.*



En relación con la tabla 19 y figura 14 especifica que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 6,7%, seguidamente con el B con un 13,3%, en el A correspondiente al 33,3% y últimamente en el AD con un 46,6%. Esto demuestra que va existiendo una excelente mejoría y dominio de la lateralidad de su cuerpo, permitiéndoles la confianza al realizar sus movimientos, aunque algunos aún presentan dificultades.

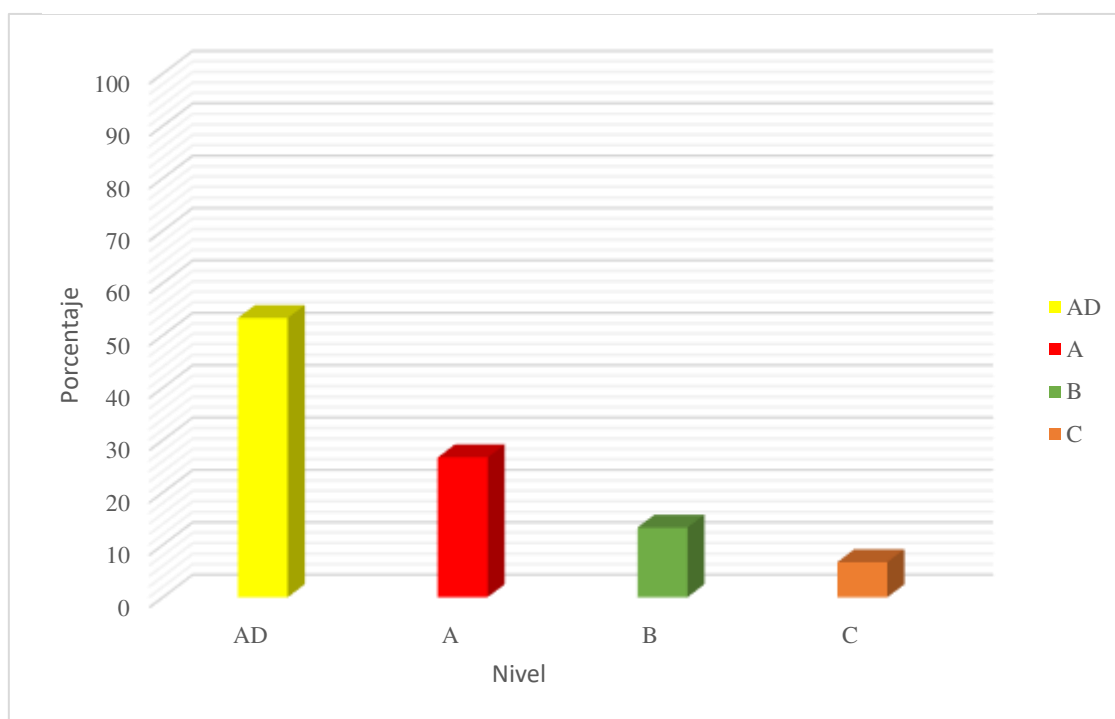
**Tabla 19**

*Actividad de aprendizaje 14: Nos desplazamos hacia la izquierda.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	8	53,3%
A	4	26,7%
B	2	13,3%
C	1	6,7%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 15**  
*Nos desplazamos hacia la izquierda.*



Correspondiente a la tabla 20 y figura 15 manifiesta que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 6,7%, seguidamente con el B con un 13,3%, en el A correspondiente al 26,7% y últimamente en el AD con un 53,3%. Esto evidenció que va existiendo una excelente mejoría y dominio de la lateralidad de su cuerpo al realizar sus movimientos, aunque algunos aún presentan dificultades.

**Tabla 20**

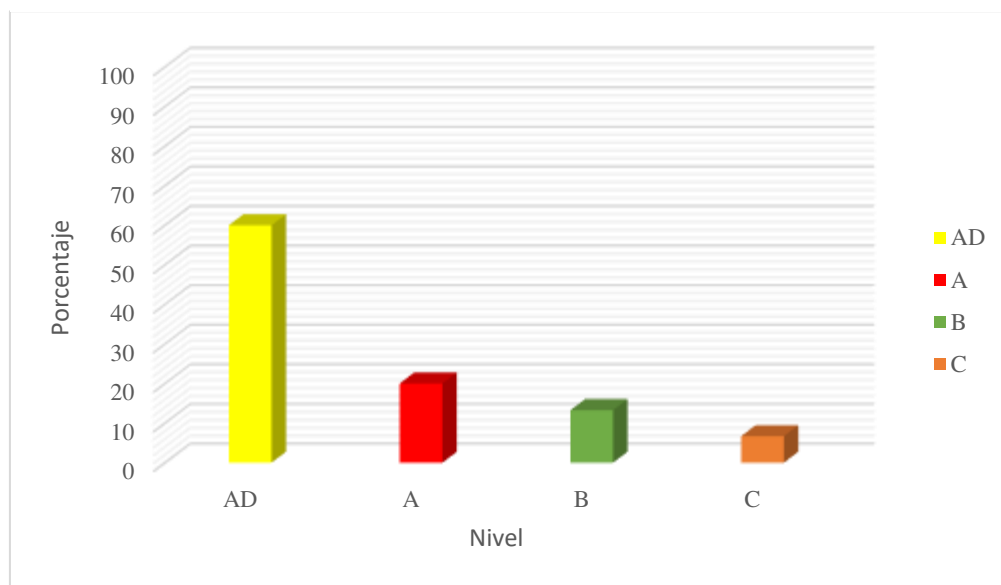
*Actividad de aprendizaje 15: Me divierto reconociendo mi derecha e izquierda.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	9	60,0%
A	3	20,0%
B	2	13,3%
C	1	6,7%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 16**

*Actividad de aprendizaje 15: Me divierto reconociendo mi derecha e izquierda.*



En relación con la tabla 21 y figura 16 detalla que los niños en esta actividad de aprendizaje se encontraron en la calificación C con un 6,7%, seguidamente con el B con un 13,3%, en el A correspondiente al 20,0% y últimamente en el AD con un 60,0%. Esto indica que va existiendo una excelente mejoría y dominio de la lateralidad de su cuerpo, permitiéndoles la confianza al realizar sus movimientos, aunque algunos aún presentan dificultades.

**4.3. Aplicar Post test para conocer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.**

**Tabla 21**

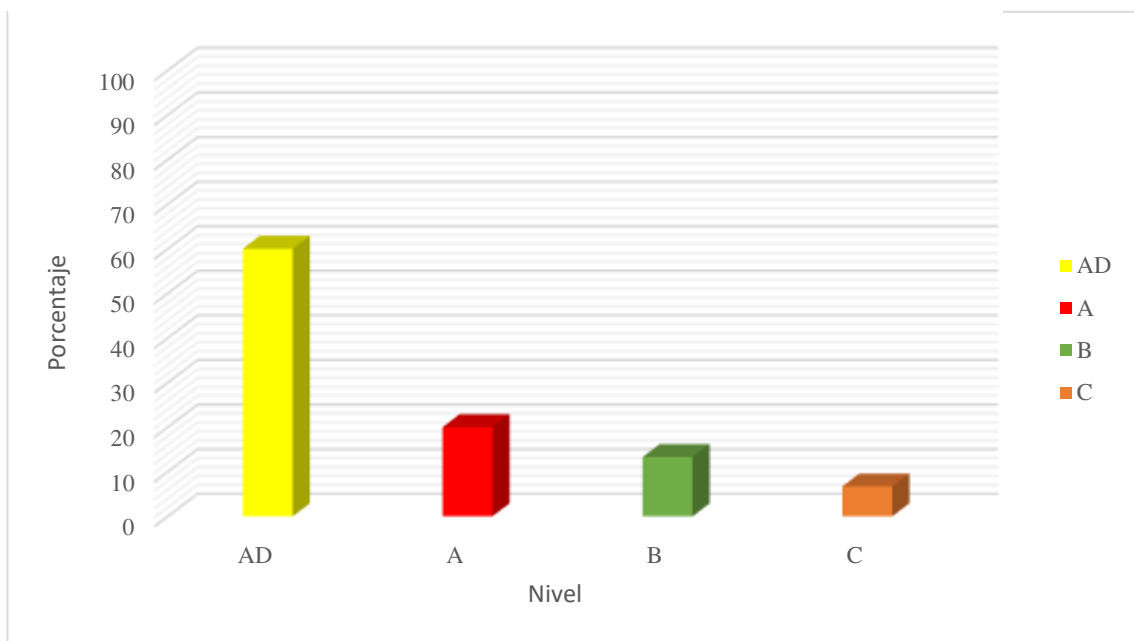
*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en el post test.*

Calificación	fi	Porcentaje
AD	9	60,0%
A	3	20,0%
B	2	13,3%
C	1	6,7%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 17**

*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en el post test.*



De acuerdo con la tabla 22 y figura 17 especifica que los niños en el desarrollo de su motricidad gruesa se encontraron en la calificación C con un 6,7%, seguidamente con el B con un 13,3%, en el A correspondiente al 20,0% y últimamente en el AD con un 60,0%. En relación a los productos presentados, demostró que existe una gran mejoría que permitió un logro destacado.

**4.4. Medir el nivel de significancia entre los juegos como estrategia y la motricidad gruesa la institución educativa particular School Kínder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.**

**Tabla 22**

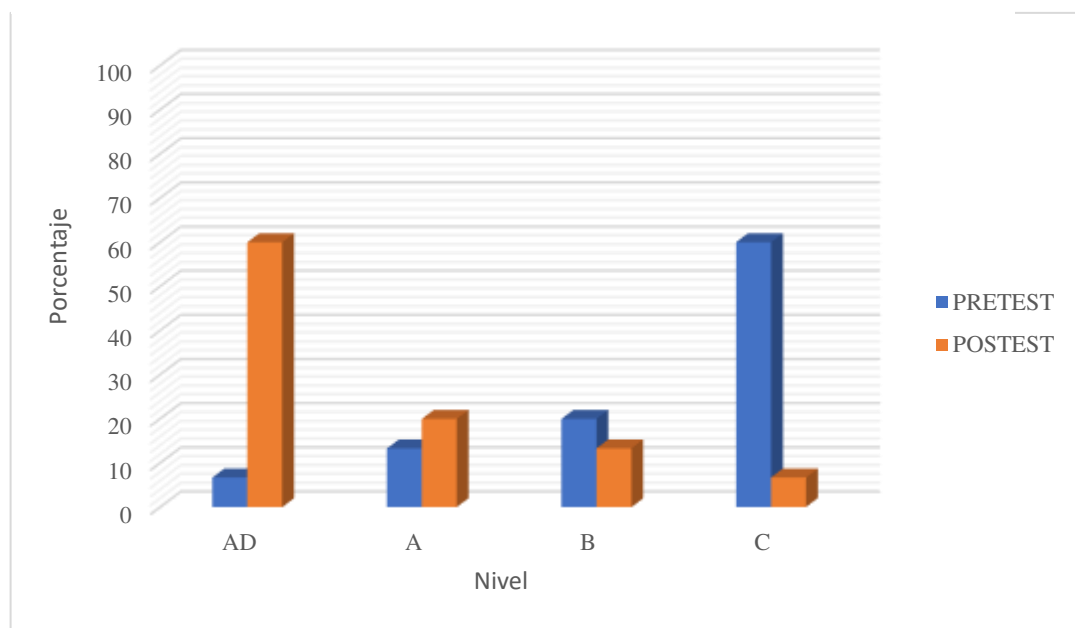
*Producto del pretest y postest del juego.*

Calificación	Pretest	Postest
AD	6,7%	60,0%
A	13,3%	20,0%
B	20,0%	13,3%
C	60,0%	6,7%
Total	15	100,0 %

Nota: Lista de cotejo de la motricidad gruesa.

**Figura 18**

*Producto del pretest y postest del juego.*



En la tabla 23 y figura 18 se obtuvo en el pretest la calificación C con un 60,0%, en cambio, con el empleo del postest obtuvo 6,7%, en el B se logró un 20,0%, en cambio con el empleo del postest se obtuvo el 13,3%, en el A correspondiente a un 13,3% en el pretest en cambio en el postest se alcanzó un 20,0% y finalmente en el AD con un 6,7% y correspondiente al postest con un 60,0%.

Los resultados obtenidos comprueban la veracidad de las hipótesis planteadas en la investigación, adquiriendo un nivel de significancia de 0,001. Manifestando la aprobación

de la hipótesis alterna y comprobando que el juego mejora significativamente en la psicomotricidad gruesa de los infantes.

		POSTEST - PRETEST
Z		
Sig. (bilateral)	asintótica	-3,269 <sup>b</sup> ,001

## V. Discusión de los resultados

Según los resultados demostrados anteriormente en las tablas y gráficos provenientes de los objetivos de la investigación, se manifestó el siguiente análisis que permitió apreciar el progreso psicomotor grueso de los infantes de cinco años.

### **Aplicar mediante un pre tes para conocer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.**

Domino en la motricidad gruesa, el 60,0 % de los estudiantes de 5 años, posicionaron una calificación C, esto quiere decir, que se encuentra en inicio de desarrollar las diversas capacidades psicomotoras gruesa que se evaluaron. Consecuente de las dificultades que presentaron la mayoría de los estudiantes al realizar las actividades, como la falta de equilibrio, no saltan con los dos pies juntos, problemas a la hora de distinguir la lateralidad de su cuerpo entre derecha e izquierda, no mueven su cuerpo al ritmo de la música, no identifican o reconocen las formas u objetos que se encuentran alrededor suyo, entre otras. Comprobando que existe carencia de habilidades psicomotoras gruesa en los niños. Por su parte, Rosada (2017) nos mencionó que esto sucede cuando no se ha producido un correcto aprendizaje de estas capacidades adecuadamente en un tiempo determinado, por lo tanto, con la planificación de una guía didáctica aporta en el desarrollar estas habilidades psicomotoras gruesa mediante la educación física, logrando que los niños se desplacen, conozca su cuerpo y el mundo que les rodea.

Esto demuestra, que a los estudiantes se les resultó difícil desarrollar estas habilidades por la falta de práctica y empleo de estrategias adecuadas a su edad, las cuales los motiven aprender y alcanzar la mayoría de los aprendizajes previstos en cada una de las actividades propuestas, ya que no prestaban atención a las indicaciones, no existía coordinación en los movimientos y desplazamiento, faltaba incrementar su fuerza, resistencia y el manejo de su cuerpo, para que así logren alcanzar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Además, en la calificación B se encuentran el 20,0% de los niños de 5 años, esto quiere decir que están en proceso de desarrollar diversas capacidades de la motricidad gruesa. Por causa de que están comenzando a incrementar sus habilidades, pero aún les falta reforzar para lograr una calificación de excelencia, lo cual se evidencio que intentaron cumplir con las actividades que se les propuso, pero no consiguieron realizarlo



correctamente en el tiempo adecuado. Por ello se requiere intervención y acompañamiento en un tiempo adecuado para poder lograrlo.

Posteriormente en la calificación A correspondió al 13,3% de los niños de 5 años, permitiendo detallar que son estudiantes que lograron alcanzar la mayoría de las capacidades psicomotoras en el tiempo programado, puesto a que realizaron movimientos adecuados y se desplazaron correctamente como se les fue indicando, demostrando manejo satisfactorio y control de su cuerpo en todas las actividades propuestas.

Y en la calificación AD pertenece el 6,7% de los niños de 5 años, demostrando que existen educandos que obtuvieron un logro destacado, como evidencia que alcanzaron un nivel superior a lo esperado respecto a las capacidades evaluadas.

De esta manera, los resultados tuvieron relación con los de Rosada (2017) en su trabajo de investigación titulado *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria*, en donde alcanzo un promedio bajo en la aplicación de su pretest, por el bajo dominio en ciertas habilidades de la psicomotricidad gruesa, puesto que, a sus estudiantes se les resultó muy difícil desarrollarlas, por lo tanto necesitaban entrenamiento e intervención de una estrategia efectiva, el cual se empleó guía didáctica a través de la educación física que resultó adecuada para el obtener excelentes productos, permitiendo que los niños trabajen en sus desplazamientos con precisión y coordinación.

Todo lo expuesto, resalta que la motricidad gruesa incrementa la sincronización y equilibrio de sus desplazamientos que ejecutaron en las actividades, dado que en el momento que participaban las partes musculares que se mantenían en movimiento, poseían disposición y coordinación al efectuar las actividades lúdicas físicas, entre ellas el salto, gateo, correr, entre otras habilidades (Ardanaz como se citó en Semino, 2016)

Por lo consecuente, es primordial emplear estrategias innovadoras y efectivas, que posibilite el dominio del cuerpo al momento de realizar algún movimiento sin la necesidad del desplazamiento sino por el contrario mantener una sincronización de ellos, venciendo los obstáculos o dificultades que les presenta (Semino, 2016). Con la finalidad de que los niños y niñas que se encontraron en el nivel bajo puedan desarrollar sus habilidades psicomotoras permitiéndoles poseer un nivel alto de acuerdo con su edad.

**Aplicar el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña, 2024.**

Su aplicación del juego para desarrollar la motricidad gruesa se ejecutaron 15 actividades de aprendizajes, en el cual se desarrollaron cada uno de los indicadores planteados en el instrumento de la lista de cotejo, en donde se consiguió en la primera actividad de aprendizaje el 6,7 % de estudiantes obtuvieron un logro destacado, el 20,0% logren el indicador propuesto, el 40,0% estén en proceso de desarrollarlo el 33,3% no alcanzaron la calificación significativa. En cada actividad aplicada se pudieron evidenciar que las metodologías empleadas iban permitiendo que los niños incrementen sus habilidades en cada actividad alcancen el indicador planteado adecuadamente, pero a su vez los porcentajes en cada actividad iban incrementando y también se mantenían. Ante esto, en la última actividad de aprendizaje el 60,0% de estudiantes alcanzaron la calificación AD obteniendo un logro destacado, el 20,0% obtuvieron la calificación A alcanzado el desarrollo del indicador, mientras que el 13,3 % de ellos se encuentran en proceso y solo el 6,7% en proceso, esto permitió evidenciar que la mayoría de los estudiantes manejaron satisfactoriamente las actividades que se les presentaba y que existen pocos de ellos que presentan problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Asimismo, con el empleo de estas actividades de aprendizaje mediante el juego, los niños realizaron movimientos y desplazamientos guardando poco a poco la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la fuerza de su cuerpo, al saltar, correr, gatear, caminar, entre otras funciones, permitiéndoles explorar y conocer su alrededor, de una manera dinámica y significativa, respetando su edad y ritmo de aprendizaje.

Por ello, el juego resulto ser una estrategia valiosa e innovadora, ya que con la aplicación de cada indicador posibilito observar trabajo minuciosamente cada capacidad que desarrollaban los niños de 5 años, mediante materiales concretos, música, dibujos, imágenes, entre otras. Por lo cual, García (2018) expresa que el juego es una estrategia que mejora y beneficia las capacidades psicomotoras, siendo un aporte en la enseñanza de los menores ya que es una manera motivadora en la que se desarrolla la maduración motriz, cognitiva y física mediante la diversión.

Ciertamente es correcto lo mencionado por el autor, ya que los niños con el juego a través de la aplicación de las actividades de aprendizaje fueron desarrollando diversas habilidades sin darse cuenta, es decir, divirtiéndose y a la vez aprendiendo, al inicio con sencillos desplazamientos corporales que poco a poco se le fueron ampliando la dificultad, con la finalidad de vayan avanzando y adquiriéndolos de una manera didáctica.

Ante esto, García (2018) en su investigación titulada *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial*, empleo diez actividades relacionado con los juegos tradicionales, en el cual se evidenció un progreso en los niños, fortalecieron su estabilidad, equilibrio, músculos y en lo cognitivo, siendo una estrategia favorable, en el que beneficio a los niños y niñas de tres años en el desarrollo de las capacidades psicomotoras de una manera lúdica o divertida en el que se desarrollaron y relacionaron los educandos con los demás menores que estaban en su alrededor, además exploran y aprenden de su entorno al mismo tiempo, posibilitándolos a incrementar distintas destrezas psicomotoras, afectivas, sociales e intelectuales.

De esta manera se resaltó la importancia del empleo de entrenamiento o actividades innovadoras y entretenidas, asimilando gracias a su ejecución el reforzamiento de la creatividad, imaginación y autonomía. Sin generar reglas debido a que se van generando de forma natural, espontánea y sin conocimiento previo, produciendo con el desplazamiento de su cuerpo, identifique las destrezas o facultades que más domina igualmente determine sus límites (Gallardo, 2018).

**Aplicar Post test para conocer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.**

Aplicadas las 15 actividades de aprendizaje, en el empleo del postest se obtuvo que el 60,0 % de los estudiantes de 5 años, se encuentren en la calificación AD, detectando que la mayoría de los educandos alcanzaron el logro destacado, es decir que obtuvieron un nivel superior a lo esperado respecto a los indicadores planteados en el instrumento en el tiempo programado, ya que realizaron los desplazamientos adecuados y correctamente como se les fue indicando, demostrando manejo satisfactorio y control de su cuerpo en todas las actividades propuestas. Comprendiendo la mayoría de las habilidades psicomotoras gruesa, implicando desplazamientos de su cuerpo guardando la coordinación general, el tono muscular, el equilibrio del cuerpo, la posición, agilidad, fuerza, entre otras. Ante lo mencionado, Chocce y Conde (2018) manifiesta que se desarrollan las competencias psicomotoras de los infantes mediante los juegos populares como estrategia, siendo efectiva y beneficiosa en el incremento de la motricidad gruesa de los niños, debido a que libremente disfruta y se divierte aprendiendo y a la vez adquiriendo un progreso óptimo en sus desplazamientos y coordinación.

Conforme con la posición del autor, puesto que los estudiantes mediante el juego que se les presentaban en cada una de las actividades que fueron desarrollando, corrían, saltaban, subían, bajan, entre otras, ellos iban aprendiendo a controlar su cuerpo y a empezar a coordinar sus movimientos, para que puedan ganar en su caso, pero en la investigación, lograban los indicadores propuestos en cada una de las dimensiones, haciendo que el pequeño desarrolle la motricidad gruesa de acuerdo con su edad.

Por otro lado, el 20,0% de los estudiantes se posicionaron en la calificación A, demostrando que lograron los indicadores evaluados, manifestando los movimientos de su cuerpo, alcanzando que el educando se desplace, explore y conozca el mundo que lo rodea, evidenciando un manejo satisfactorio de las habilidades psicomotoras en las actividades propuestas en un tiempo determinado.

En la calificación B, el 13,3% de los estudiantes esto demuestra que se encuentra en proceso, en una fase formativa, es decir está empezando a desarrollar las habilidades psicomotoras, pero existen problemas que impiden que alcance el logro esperado de cada indicador, para ello, en el momento en que el infante conseguía una nueva habilidad lo ejecutaba de manera repetida, con la finalidad de adquirir la capacidad evaluada, por ello se requiere acompañamiento mientras el educando realiza las actividades con la finalidad de poder lograrlo más adelante con más facilidad.

Para finalizar en la calificación C, encuentra el 6,7% de niños, esto evidencia que exista una minoría de participantes que aún se encuentran en la fase inicial imposibilitándolo a que avance en el desarrollo de las habilidades psicomotoras, para ello se requiere estimular y emplear destrezas en relación a lo físico y mental teniendo en cuenta lo que se desea adquirir, adaptándolo sin perder la función de divertirse de acuerdo a su habilidades y posibilidades.

De esta manera, los resultados tuvieron relación con los de Chocce y Conde (2018) en su trabajo de investigación titulado *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años* en donde alcanzo un progreso alto cuando la aplicación de su postest, productos efectivos en el desarrollo de las competencias psicomotoras de los infantes, permitiéndoles concluir que los juegos populares es una estrategia efectiva, ya que permitió que realicen movimientos amplios, posicionen su cuerpo, trabajen con el equilibrio con mayor facilidad de una manera espontánea, lúdica y divertida alcanzando un progreso en su maduración de la motricidad de cada estudiante.

Lo mencionado, resalta que el juego como estrategia fue efectiva, posibilitando a los infantes de manera libre y espontánea se diviertan cuando saltan, corren, caminan, usando sus sentidos, van concibiendo sin darse cuenta diversas destrezas motoras como la percepción espacial, el equilibrio, mejoramiento en la atención, enriqueciendo su cuerpo, previniendo la obesidad infantil y fomentando la inteligencia emocional (Chambi y Macedo, 2015).

Por ello, es fundamental que los educandos adquieran el desenvolvimiento y evolución de los movimientos del cuerpo con espontaneidad y entretenida con el fin que los infantes que participan en el juego vayan incentivando sus destrezas motoras, como fortalecimiento de sus músculos y equilibrio de su cuerpo, además de un mejor desarrollo cognitivo, considerando sus capacidades y posibilidades (Secadas, 2018).

**Medir el nivel de significancia entre los juegos como estrategia y la motricidad gruesa la institución educativa particular School Kínder King de San Jacinto distrito de Nepeña, 2024.**

Los resultados con la aplicación del postest a través del instrumento detalló que en la calificación AD obtuvo el 60,0% de estudiantes, manifestando un logro destacado en las habilidades psicomotoras gruesa correspondiente al postest en comparación con el pretest con un 6,7%, en donde demuestra que un incremento positivo de 53,3%, evidenciando que la mayoría de estudiantes obtuvieron un nivel superior.

Asimismo, en la calificación A se encuentran el 20% de los estudiantes, evidenciando el logro esperado de las habilidades psicomotoras gruesa, en comparación del pretest en donde se obtuvo el 13,3%, en donde demuestra un incremento positivo de 7,7%, puesto que van desarrollando las habilidades que los educandos adquieren al desenvolverse física, emocional, intelectual, social y culturalmente.

Igualmente, en el postest se alcanzó en la calificación B el 13,3% de estudiantes que se encontraron en proceso de alcanzar el logro esperado, mientras que en comparación al pretest se logró 20,0%, demostrando un resultado positivo de 7,7%. De manera que es oportuno presentar distintos elementos que conlleven a los infantes a plantearse una representación, asimismo estimularse rápidamente para desarrollar sus capacidades motrices.

Finalmente, el postest alcanzó en la calificación C el 6,7% de estudiantes que se encontraron en inicio es decir no lograron la mayoría de los indicadores propuestos, en relación con el pretest en donde se obtuvo el 53,3%, demuestra un cambio positivo de 60,0%.

Por esta razón es fundamental proponer una gran variedad de actividades innovadores físicas, ya que los infantes en esa edad no se mantienen quietos por mucho tiempo.

A todo esto, el nivel de significancia fue de 0,001. Comprando la admisión de mi hipótesis alterna y el rechazo de mi hipótesis nula, corroborando que con la aplicación del juego si se obtuvo mejora significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa.

De esta manera, los resultados tuvieron relación con los de Constante, Defaz, Cañizares, Culqui y Chancusig (2017) en su trabajo titulado *La psicomotricidad gruesa en niños de 12 a 18 meses en un CIBV* en donde obtuvieron el 0,005 de nivel de significancia lo cual le permitió corroborar lo efectivo que fue su estrategia para la mejora cualitativamente del movimiento y favorece el dominio de diferentes habilidades.

Por ello es fundamental la práctica de actividades para promover la motricidad, ya que aporta muchos estímulos y beneficios en los niños concediendo a los menores adquirir percepciones en lo corporal, intelecto y conducción de su cuerpo, a través de capacidades musculares y sensoriales como la coordinación, agilidad y equilibrio (López, 2017).

### **Limitaciones**

He tenido algunos inconvenientes en cuanto a poder buscar informacion en el internet para poder hacer mi trabajo de investigación mas no en el campo donde realice los trabajos aplicados.

## VI. Conclusiones

Con respecto a los productos conseguidos en cada uno de los objetivos específicos de la investigación con la muestra seleccionada, educandos de cinco años, sobre el nivel de la motricidad gruesa permite arribar las siguientes conclusiones:

Con relación a los resultados, se determino que el desarrollo psicomotor grueso en los estudiantes de cinco años mediante un pretest, la mayoría alcanzó un nivel C, quienes se encuentran en inicio de desarrollar diversas capacidades psicomotoras gruesa. Seguidamente de la calificación B, estudiantes que están en proceso de incrementar sus habilidades, pero aún les falta reforzar. Posteriormente, la calificación A, alcanzando la mayoría de las capacidades y finalmente él logró una calificación AD, exponiendo un logro destacado.

Se elaboró y aplicó el juego mediante 15 actividades de aprendizajes con los niños de 5 años, en el cual se evidenció que los porcentajes iban incrementando, disminuyendo y también se mantenían, como en el caso de la primera actividad de aprendizaje, predomina la calificación B en los educandos que se encuentran en proceso de desarrollar las habilidades psicomotoras, seguidamente de la calificación C, que no alcanzaron un resultado significativo, la calificación A, quienes alcanzaron el indicador propuesto y la calificación AD que obtuvieron un logro destacado. Por el contrario, en la última actividad de aprendizaje predomino la calificación AD en los estudiantes que obtuvieron un logro destacado, la calificación A alcanzado el desarrollo del indicador, la calificación B estando en proceso y existen pocos de ellos que presentan problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Con respecto a los resultados del post test, se comprobó que la mayoría de los estudiantes de 5 años alcanzaron un nivel de calificación AD, detectando que alcanzaron un logro destacado, quienes obtuvieron un nivel superior a lo esperado, seguidamente de la calificación A, evidenciando un manejo satisfactorio. Posteriormente de la calificación B, encontrándose en proceso de desarrollar sus capacidades, pero existen problemas que impiden. Finalizando en la calificación C, existiendo solo una minoría de participantes que aún se encuentran en la fase inicial que imposibilita que avance en el desarrollo psicomotor.

Se evaluó su nivel de significancia como producto de pretest y postest, en donde el p valor fue de 0,001, verificando la incorporación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula, comprobando que el juego tuvo una mejoría significativa en la motricidad gruesa de los educandos.

## **VII. Recomendaciones**

En relación con los resultados obtenidos en la investigación, se recomienda que, en la Instituciones Educativas, los docentes o tutores consideren los estilos y necesidades de aprendizaje de sus estudiantes con la finalidad de mejorar sus habilidades psicomotoras gruesa.

Incentivar a través de bailes de diversos ritmos procurando que el menor tome el ritmo de la música de manera constante.

Estimular el trabajo de su cuerpo en general, con el empleo de juegos clásicos o tradicionales como el futbol, vóley, baloncesto entre otros.

Motivar a los educandos mediante diversos materiales didácticos e innovadores para lograr un progreso significativo.

Fomentar el manejo del equilibrio, aprovechando cualquier ocasión para que lo realice o mediante actividades motivadoras.

Promover que las actividades se realicen en un espacio amplio y adecuado, para que los educandos se sientan libres de interactuar y expresarse.



## Referencias bibliográficas

- Agramonte, Y. (2018). El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015. Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4259>.
- Apaza, M. (2020). Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, Institución Educativa Inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020. Tesis de grado. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/19826>.
- Bonàs, M. (2005). El espacio para construir en la escuela El Martinet. Un ambiente que nos acerca a construcciones diversas de la realidad. Aula de Infantil, 26, 20-22.
- Caicedo, J. y Narváez, J. (2021) Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad. [Trabajo de investigación para optar el grado académico de licenciatura en ciencias de educación inicial]. Universidad central del Ecuador Quito <https://goo.su/22jcvU>.
- Castro, L. (2005). Diccionario de Ciencias de la Educación. CEGURO editores.
- Lema, M. (2023, septiembre 14). ¿Qué es la motricidad y cómo se diferencia del movimiento? SIGNIFICALOGÍA. <https://significalogia.com/que-es-la-motricidad-y-como-se-diferencia-del-movimiento/>
- Castillo, L. y Ortega, M. (2019). El juego dirigido como herramienta pedagógica en la dimensión cognitiva de los niños y las niñas del nivel de párvulos 7 en el Hogar Infantil Pequeñines de Popayán. Tesis de licenciatura. <http://repositorio.uniautonomia.edu.co:8080/xmlui/handle/123456789/13>.
- Cevallos, M. (2021). Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8203>.
- Comellas, M. (2003). La psicomotricidad y educación infantil. Madrid: Eulen.

- Córdova, G. (2021). Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe- Camporredondo, 2020. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. <http://repositorio.unrtm.edu.pe/handle/UNTRM/2481>.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>.
- Dominguez, J. B. (2015). *Metodología de investigación científica*. Chimbote, Perú: ULADECH, Católica.
- Dulanto, B. (2019). El juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 87 - Emilia Barcia Boniffatti - Huaral-2018. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/3779>.
- Garvey, C. (1985). El juego infantil (Vol.7). Ediciones Morata. <https://acortar.link/tYNw1B> infantil (Vol. 7). Ediciones Morata.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2019). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. México: Mc Graw Hill Education.
- Hernández, R., Fernandez, C., & Batista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mac Graw Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid, España: Alianza.
- Huarcaya, F., & Rojas, L. (2018). Nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N°435 del distrito de chincha alta. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1892>. Consultado el 05 de septiembre 2021.
- Jiménez (2009) “los juegos tradicionales como recurso didáctico en la escuela” [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_23/JOSEFA\\_JIMENEZ\\_FERNANDEZ02.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf)
- Medina, T. (2022). El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, IEP. Argos College, Barranca, Lima 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28311>.
- Mejías, N. (2011). Escalas de actitudes en investigación. *Odiseo revista electrónica de Pedagogía*, 11.
- Mendoza (2021) .Programa Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa aula de 5 años, I.E.I. Yonel Arroyo Sánchez – Sausal.

- MINEDU. (18 de 09 de 2022). Minedu: será obligatorio realizar 10 minutos de actividad física todos los días en los colegios.  
<https://gestion.pe/peru/minedu-en-las-escuelas-sera-obligatorio-realizar-10-minutos-de-actividad-fisica-todos-los-dias-ano-escolar-2022-rmmn-noticia/>
- Murcia, Napoleón & Jaramillo, Guillermo. (2008) Investigación cualitativa, la complementariedad. Armenia: Kinesis.
- Orbegoso,D.( 2024). Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo – Lambayeque 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/35485>.
- Padilla, B., Vega, J. y Torres, J. (2004). Desarrollo físico y artístico. Programa de Formación Docente Semi Escolarizado y Autofinanciado.
- Peralta, M., Fujimoto, G. (2016). La Atención Integral de la Primera Infancia en América latina. Ejes centrales y Desafío para el Siglo XXI. Dossier, Santiago de Chile: O.E.A. Disponible en:  
<https://vinculando.org/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/rol-del-docente-frente-las-recientes-estrategias-de-ensenanza-aprendizaje.pdf>
- Piaget, (1997). Psicología del niño Tres tipos de juegos este es el único que se prolonga hasta la edad adulta. Ediciones Morata, <https://onx.la/592b7>
- Piaget, (1896). El juego forma parte de la “inteligencia del niño”.
- Pinto, R. (2013). *Metodología de la investigación*. Lima, Perú: Ed. San Marcos.
- Rosales, M. (2021). Psicomotricidad en el desarrollo de la expresión corporal de los niños de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/5435>.
- Ríos, R. R. R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción*. Málaga, España: Editorial: Servicios Académicos Intercontinentales S.L.
- Torres y Trigueros (1999). El juego motor como estímulo en la educación.
- Santisteban (2021) Los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 aa.hh. Villa el Salvador San Martín 2021.
- Supo, J. (2014). Seminario de investigación científica. Arequipa, Perú: Bioestadístico EIRL.
- Supo, J. (2020). Metodología de la investigación científica: Para las ciencias de la salud y las ciencias sociales. Arequipa, Perú: Sociedad Hispana de Investigadores Científicos.

- Tamayo, M. (1999). *Aprender a investigar: La investigación*. Bogotá, Colombia: ICFES.
- Unicef (2016). La primera infancia importa para cada niño. [www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019](http://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019).
- Vilema, S. y Villafuerte, F. (2020) Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019. [Trabajo de Titulación modalidad Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de Magíster en Educación Inicial]. Universidad Central Del Ecuador  
<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/9be67fa2-60a6-4f56-b072-30ea873c8c31>

## **Anexos**

### Anexo 01. Matriz de consistência

Título: El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King, San Jacinto distrito de Nepeña,2024

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
<p>¿En qué medida el juego como estrategia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024?</p> <p><b>Problema específico</b></p> <p>¿De qué manera el juego como estrategia mejora el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024?</p> <p>¿De qué manera el juego como estrategia mejora la coordinación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024?</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar si el juego como estrategia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>Aplicar mediante un pre tes para conocer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.</p> <p>Aplicar el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.</p> <p>Aplicar Post test para conocer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa</p>	<p><b>H1.</b></p> <p>El juego como estrategia mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024</p> <p><b>H0.</b></p> <p>El juego como estrategia no mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en</p>	<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>El juego</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>Juego motor</p> <p>Juego de reglas</p> <p>Juego funcional</p> <p>Juego de construcción</p> <p><b>Variable dependiente</b></p> <p>La Motricidad</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>Equilibrio</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre- experimental</p> <p>Técnica: La observación.</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p> <p>Población: 52 niños y niñas de 3,4 y 5 años.</p> <p>Muestra: 15 niños y niñas de 5 años</p> <p>Procesamiento de los datos: Aplicación del programa Excel para el procesamiento de los datos y la aplicación dela correlación de pearson.</p>

<p>¿De qué manera el juego como estrategia mejora el control corporal de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024?</p>	<p>particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024. Medir el nivel de significancia entre los juegos como estrategia y la motricidad gruesa la institución educativa particular School Kínder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.</p>	<p>los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito</p>	<p>Coordinación del cuerpo Control corporal</p>	
---	---	---	---	--

**Anexo 02. Instrumento de recolección de la información**

**Lista de cotejo del desarrollo motricidad gruesa**

N°	Apellidos Y Nombres	INDICADORES																													
		Equilibrio										Cordinación del cuerpo										Control corporal									
		Esquiva los obstáculos del piso mientras gatea		Utiliza los dos pies juntos para brincar hacia adelante y hacia atrás		Salta con un pie alternando		Camina con un objeto sobre la cabeza sosteniendo el equilibrio		Baila ritmos sencillos		Camina con la punta de los pies sosteniendo el equilibrio		Produce movimientos con las articulaciones del brazo empleando cintas		Camina sobre los talones sosteniendo el equilibrio		Realiza giros en su propio eje		Camina contaando los pasos que va avanzando		Reconoce el lado derecho utilizando una hoja de color rojo		Ejecuta desplazamientos a la derecha		Reconoce el lado derecho utilizando una hoja de color azul		Ejecuta desplazamientos a la izquierda		Detalla los objetos de su alrededor usando la expresión erecha e izquierda	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	N1																														
2	N2																														
3	N3																														
4	N4																														
5	N5																														
6	N6																														
7	N7																														
8	N8																														





### Anexo 03.Ficha técnica del instrumento

#### Ficha Técnica del Instrumento Lista de cotejo

**Nombre del instrumento:** Lista de cotejo para medir la motricidad gruesa

<b>Autora</b>	Felix Vega, Micaela Rocio
<b>Forma de administración</b>	
<b>Monitoreo</b>	Investigadora
<b>Participantes</b>	15 niños y niñas
<b>Tiempo de duración</b>	15 minutos por cada niño
<b>Número de dimensiones</b>	Tres dimensiones: Equilibrio, Coordinación del cuerpo y control corporal.
<b>Número de items</b>	15 items
<b>Validación del instrumento</b>	Mediante juicio de expertos - Tabita Ludeña Quinto - Yarina Samanta Gonzáles Reyna - Marihoriatt Tabita Melquiades Ludeña
<b>Confiabilidad del instrumento.</b>	Mediante el coeficiente Kuder-Richardson (KR-20), es el apropiado para medir instrumentos dicotómicos.
<b>Escala</b>	Nominal

## Validez del instrumento

Formato de Carta de Presentación al Experto

### CARTA DE PRESENTACIÓN

Lic. Tabita Ludeña Quinto

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Felix Vega Micaela Rocio 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: **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SCHOOL KINDER KING SAN JACINTO DISTRITO DE NEPEÑA, 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.

  
Firma

DNI: 45786017  
de Estudiante

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
<p><b>Variable independiente: El juego como estrategia</b></p> <p>Se define el juego como una actividad lúdica, física y entretenida, mediante el desempeño de alguna destreza, se presenta de manera libre, sin embargo, a veces está sujeto a reglas para que en su competencia sea justa. Desarrollando en los competidores, capacidades en lo psicomotor, social y cognitivo (Ruiz, 2017).</p>	<p>En relación con la definición del autor, se tomó en cuenta al juego como una estrategia que genera la interacción social entre ellos mismos.</p>	Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa en el juego con sus amigos.</li> <li>- Respeta las normas del Juego.</li> <li>- Contribuye a respetar en el juego.</li> </ul>	Ordinal	Logro esperado
		Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta en una soga.</li> <li>- Trepa obstáculos.</li> </ul>		En proceso
		Juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza actividades que le motiva.</li> <li>- Participa de manera armónico con sus amigos.</li> </ul>		En inicio
		Juego de construcción	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arma y desarma rompecabezas.</li> <li>- Construye torres con tarros de lata.</li> <li>- Pega figuras en su cuaderno formando un rostro.</li> </ul>		
<p><b>Variable dependiente: Motricidad gruesa</b></p> <p>Se define como los movimientos que cambian la posición del cuerpo, basándose en el equilibrio, coordinación y sincronización de sus masas musculares de su corporalidad, con la finalidad que al momento de ejecutar alguna actividad física le permitan realizar los desplazamientos de una manera apropiada y correcta (Ardanaz como se citó en Semino, 2016).</p>	<p>Se relaciona a los diversos movimientos que realiza los niños y niñas ya sea correr, saltar, trepar etc con la finalidad de fortalecer los músculos y control corporal.</p>	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desplaza a la derecha y a la izquierda.</li> <li>- Salta en la cuerda en un solo pie.</li> </ul>	Ordinal	Alto :3
		Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tocarse el cuerpo.</li> <li>- Saltar en un pie manteniendo el equilibrio.</li> <li>- Golpea la mesa de acuerdo al sonido emitido.</li> </ul>		Medio: 2
		Control corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brinca obstáculos de acuerdo a la altura propuesta.</li> <li>- Trabaja el dominio de locomoción.</li> </ul>		Bajo: 1

**Formato de Ficha de Validación**

FICHA DE VALIDACIÓN							
<b>TÍTULO:</b> EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SCHOOL KINDER KING SAN JACINTO DISTRITO DE NEPEÑA, 2024							
<b>Variable independiente:</b> El juego como estrategia Se define el juego como una actividad lúdica, física y entretenida, mediante el desempeño de alguna destreza, se presenta de manera libre, sin embargo, a veces está sujetado a reglas para que en su competencia sea justa. Desarrollando en los competidores, capacidades en lo psicomotor, social y cognitivo (Ruiz, 2017).	<b>Relevancia</b>		<b>Pertinencia</b>		<b>Claridad</b>		<b>Observaciones</b>
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Juego de reglas	X		X		X		
Dimensión 2: Juego motor	X		X		X		
Dimensión 3: Juego funcional	X		X		X		
Dimensión 4: Juego de construcción	X		X		X		
<b>Variable dependiente:</b> Motricidad gruesa Se define como los movimientos que cambian la posición del cuerpo, basándose en el equilibrio, coordinación y sincronización de sus masas musculares de su corporalidad, con la finalidad que al momento de ejecutar alguna actividad física le permitan realizar los desplazamientos de una manera apropiada y correcta (Ardanaz como se citó en Semino, 2016).							
Dimensión 1: Equilibrio	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación	X		X		X		
Dimensión 3: Control corporal	X		X		X		

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

**Recomendaciones**.....

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

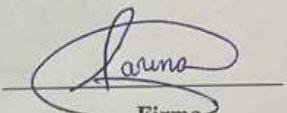

Nombres y Apellidos de experto Lic. Tabita Ludeña Quinto DNI 10154597

  
Firma



**Validez de instrumento**

**Ficha de identificación del experto**

<b>Ficha de identificación del experto para proceso de validación</b>			
<b>Nombres y Apellidos:</b> Yarina Samanta Gonzales Reyna			
<b>N° DNI / CE:</b> 70155095		<b>Edad:</b> 26 años	
<b>Teléfono / Celular:</b> 990472838		<b>Email:</b> yarinagonzalesreyna98@gmail.com	
<b>Título profesional:</b>			
<b>Grado académico:</b>	<b>Maestría:</b>	<b>Doctorado:</b>	<b>Lic:</b> X
<b>Institución que labora:</b> I.E.P. School Kinder King			
<b>Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:</b>			
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SCHOOL KINDER KING SAN JACINTO DISTRITO DE NEPEÑA, 2024			
<b>Autor(es):</b> Micaela Rocio Felix Vega			
<b>Programa académico:</b> Educación Inicial			
 <b>Firma</b>		 <b>Huella digital</b>	

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Lic. Marina Samanta Gozales Reyna.....

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Felix Vega Micaela Rocio 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: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SCHOOL KINDER KING SAN JACINTO DISTRITO DE NEPEÑA, 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.



Firma

DNI: 45386017.....

de Estudiante

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
<p><b>Variable independiente: El juego como estrategia</b></p> <p>Se define el juego como una actividad lúdica, física y entretenida, mediante el desempeño de alguna destreza, se presenta de manera libre, sin embargo, a veces está sujetado a reglas para que en su competencia sea justa. Desarrollando en los competidores, capacidades en lo psicomotor, social y cognitivo (Ruiz, 2017).</p>	<p>En relación con la definición del autor, se tomó en cuenta al juego como una estrategia que genera la interacción social entre ellos mismos.</p>	Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa en el juego con sus amigos.</li> <li>- Respeta las normas del Juego.</li> <li>- Contribuye a respetar en el juego.</li> </ul>	Ordinal	Logro esperado
		Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta en una soga.</li> <li>- Trepa obstáculos.</li> </ul>		En proceso
		Juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza actividades que le motiva.</li> <li>- Participa de manera armónico con sus amigos.</li> </ul>		En inicio
		Juego de construcción	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arma y desarma rompecabezas.</li> <li>- Construye torres con tarros de lata.</li> <li>- Pega figuras en su cuaderno formando un rostro.</li> </ul>		
<p><b>Variable dependiente: Motricidad gruesa</b></p> <p>Se define como los movimientos que cambian la posición del cuerpo, basándose en el equilibrio, coordinación y sincronización de sus masas musculares de su corporalidad, con la finalidad que al momento de ejecutar alguna actividad física le permitan realizar los desplazamientos de una manera apropiada y correcta (Ardanaz como se citó en Semino, 2016).</p>	<p>Se relaciona a los diversos movimientos que realiza los niños y niñas ya sea correr, saltar, trepar etc con la finalidad de fortalecer los músculos y control corporal.</p>	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Des desplaza a la derecha y a la izquierda.</li> <li>- Salta en la cuerda en un solo pie.</li> </ul>	Ordinal	Alto :3
		Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tocarse el cuerpo.</li> <li>- Saltar en un pie manteniendo el equilibrio.</li> <li>- Golpea la mesa de acuerdo al sonido emitido.</li> </ul>		Medio: 2
		Control corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brinca obstáculos de acuerdo a la altura propuesta.</li> <li>- Trabaja el dominio de locomoción.</li> </ul>		Bajo: 1

### Anexo 01. Matriz de consistencia

TÍTULO: El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Pregunta general</b> ¿En qué medida el juego como estrategia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña, 2024?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar si el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024</p>	<p><b>Hipótesis general</b> H<sub>i</sub>: El juego como estrategia mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King, San Jacinto distrito de Nepeña,2024  H<sub>o</sub>: El juego como estrategia no mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King, San Jacinto distrito de Nepeña,2024</p>	<p><b>Variable independiente</b> El juego como estrategia</p> <p><b>Dimensiones</b> Juego de reglas Juego motor. Juego funcional. Juego de construcción.</p>	<p><b>Diseño de estudio:</b> El diseño es experimental, de tipo pre – experimental con un diseño antes y después; la fórmula es la que sigue:  G<sub>E</sub> O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>  De donde: G<sub>E</sub> = Grupo experimental O<sub>1</sub> = Aplicación pretest el juego como estrategia X = Aplicación o tratamiento de la motricidad gruesa O<sub>2</sub> = Aplicación posttest de motricidad gruesa</p>
<p><b>Preguntas específicas</b> ¿De qué manera el juego como estrategia mejora el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024?  ¿De qué manera el juego como estrategia mejora la coordinación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024?  ¿De qué manera el juego como estrategia mejora el control corporal de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b> Aplicar mediante un pre test para conocer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.  Aplicar el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.  Aplicar Post test para conocer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.  Medir el nivel de significancia entre los juegos como estrategia y la motricidad gruesa de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña,2024.</p>	<p><b>Hipótesis específica</b> H1: El juego como estrategia mejora significativamente el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024.  H2, El juego como estrategia mejora significativamente la coordinación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024  H3, El juego como estrategia mejora significativamente el control corporal de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña,2024</p>	<p><b>Variable dependiente</b> Motricidad gruesa</p> <p><b>Dimensiones</b> Equilibrio. Coordinación. control corporal</p>	<p><b>Población y muestra:</b> <b>Población:</b> Se determinó para el trabajo una población de 52 niños del nivel inicial, estudiantes como una población finita. <b>Muestra:</b> La muestra es de 20 niños <b>Método de muestreo</b> no probabilístico por conveniencia (Weiers: 1986) <b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</b> <b>Técnicas:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Escala valorativa</p>



**Formato de Ficha de Validación**

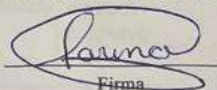
FICHA DE VALIDACIÓN							
<b>TÍTULO:</b> EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SCHOOL KINDER KING SAN JACINTO DISTRITO DE NEPEÑA, 2024							
<b>Variable independiente:</b> El juego como estrategia Se define el juego como una actividad lúdica, física y entretenida, mediante el desempeño de alguna destreza, se presenta de manera libre, sin embargo, a veces está sujeta a reglas para que en su competencia sea justa. Desarrollando en los competidores, capacidades en lo psicomotor, social y cognitivo (Ruiz, 2017).	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Juego de reglas	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Juego motor	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Juego funcional	✓		✓		✓		
Dimensión 4: Juego de construcción	✓		✓		✓		
<b>Variable dependiente:</b> Motricidad gruesa Se define como los movimientos que cambian la posición del cuerpo, basándose en el equilibrio, coordinación y sincronización de sus masas musculares de su corporalidad, con la finalidad que al momento de ejecutar alguna actividad física le permitan realizar los desplazamientos de una manera apropiada y correcta (Ardanaz como se citó en Semino, 2016).							
Dimensión 1: Equilibrio	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Coordinación	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Control corporal	✓		✓		✓		

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

**Recomendaciones**.....

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

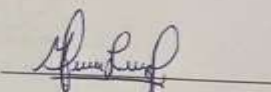

Nombres y Apellidos de experto Lic. Xarina Samanta Gonzales Reyna DNI 70155095

  
Firma



**Validez de instrumento**

**Ficha de identificación del experto**

<b>Ficha de identificación del experto para proceso de validación</b>			
<b>Nombres y Apellidos:</b> Marioriett Tabita Melquiades Ludeña			
<b>N° DNI / CE:</b> 74150439		<b>Edad:</b> 26 años	
<b>Teléfono / Celular:</b> 939818267		<b>Email:</b> tabita_ludex@hotmail.com	
<b>Título profesional:</b>			
<b>Grado académico:</b>	<b>Maestría:</b>	<b>Doctorado:</b>	<b>Lic:</b> X
<b>Institución que labora:</b> I.E.P. School Kinder King			
<b>Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:</b>			
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SCHOOL KINDER KING SAN JACINTO DISTRITO DE NEPEÑA, 2024			
<b>Autor(es):</b> Micaela Rocio Felix Vega			
<b>Programa académico:</b> Educación Inicial			
 <b>Firma</b>		 <b>Huella digital</b>	

**Formato de Carta de Presentación al Experto**

**CARTA DE PRESENTACIÓN**

Lic. Marihoriett Tabita Melquiades Ludeña.....

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Felix Vega Micaela Rocio 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: **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SCHOOL KINDER KING SAN JACINTO DISTRITO DE NEPEÑA, 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.



Firma

DNI: 45786017.....

de Estudiante

Matriz de operalización de variables

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
<b>Variable independiente: El juego como estrategia</b>  Se define el juego como una actividad lúdica, física y entretenida, mediante el desempeño de alguna destreza, se presenta de manera libre, sin embargo, a veces está sujetado a reglas para que en su competencia sea justa. Desarrollando en los competidores, capacidades en lo psicomotor, social y cognitivo (Ruiz, 2017).	En relación con la definición del autor, se tomó en cuenta al juego como una estrategia que genera la interacción social entre ellos mismos.	Juego de reglas	- Participa en el juego con sus amigos. - Respeta las normas del Juego. - Contribuye a respetar en el juego.	Ordinal	Logro esperado
		Juego motor	- Salta en una soga. - Trepa obstáculos.		En proceso
		Juego funcional	- Realiza actividades que le motiva. - Participa de manera armónico con sus amigos.		En inicio
		Juego de construcción	- Arma y desarma rompecabezas. - Construye torres con tarros de lata. - Pega figuras en su cuaderno formando un rostro.		
<b>Variable dependiente: Motricidad gruesa</b>  Se define como los movimientos que cambian la posición del cuerpo, basándose en el equilibrio, coordinación y sincronización de sus masas musculares de su corporalidad, con la finalidad que al momento de ejecutar alguna actividad física le permitan realizar los desplazamientos de una manera apropiada y correcta (Ardanaz como se citó en Semino, 2016).	Se relaciona a los diversos movimientos que realiza los niños y niñas ya sea correr, saltar, trepar etc con la finalidad de fortalecer los músculos y control corporal.	Equilibrio	- Des desplaza a la derecha y a la izquierda. - Salta en la cuerda en un solo pie.	Ordinal	Alto :3
		Coordinación	- Tocarse el cuerpo. - Saltar en un pie manteniendo el equilibrio. - Golpea la mesa de acuerdo al sonido emitido.		Medio: 2
		Control corporal	- Brinca obstáculos de acuerdo a la altura propuesta. - Trabaja el dominio de locomoción.		Bajo: 1

### Anexo 01. Matriz de consistencia

TÍTULO: El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña, 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Pregunta general</b> ¿En qué medida el juego como estrategia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña, 2024?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar si el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña, 2024</p>	<p><b>Hipótesis general</b> H<sub>i</sub>: El juego como estrategia mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King, San Jacinto distrito de Nepeña, 2024  H<sub>0</sub>: El juego como estrategia no mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King, San Jacinto distrito de Nepeña, 2024</p>	<p><b>Variable independiente</b> El juego como estrategia</p> <p><b>Dimensiones</b> Juego de reglas Juego motor. Juego funcional. Juego de construcción.</p>	<p><b>Diseño de estudio:</b> El diseño es experimental, de tipo pre – experimental con un diseño antes y después; la fórmula es la que sigue:  <math>G_E \quad O_1 \quad X \quad O_2</math>  De donde: G<sub>E</sub> = Grupo experimental O<sub>1</sub> = Aplicación pretest el juego como estrategia X = Aplicación o tratamiento de la motricidad gruesa O<sub>2</sub> = Aplicación posttest de motricidad gruesa</p>
<p><b>Preguntas específicas</b> ¿De qué manera el juego como estrategia mejora el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña, 2024?  ¿De qué manera el juego como estrategia mejora la coordinación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña, 2024?  ¿De qué manera el juego como estrategia mejora el control corporal de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña, 2024?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b> Aplicar mediante un pre test para conocer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña, 2024.  Aplicar el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña, 2024.  Aplicar Post test para conocer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña, 2024.  Medir el nivel de significancia entre los juegos como estrategia y la motricidad gruesa de la institución educativa particular School Kinder King de San Jacinto distrito de Nepeña, 2024.</p>	<p><b>Hipótesis específica</b> H1: El juego como estrategia mejora significativamente el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña, 2024.  H2, El juego como estrategia mejora significativamente la coordinación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña, 2024  H3, El juego como estrategia mejora significativamente el control corporal de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa particular School Kinder King San Jacinto distrito de Nepeña, 2024</p>	<p><b>Variable dependiente</b> Motricidad gruesa</p> <p><b>Dimensiones</b> Equilibrio. Coordinación. control corporal</p>	<p><b>Población y muestra:</b> <b>Población:</b> Se determinó para el trabajo una población de 52 niños del nivel inicial, estudiantes como una población finita. <b>Muestra:</b> La muestra es de 20 niños <b>Método de muestreo</b> no probabilístico por conveniencia (Weiers: 1986) <b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</b> <b>Técnicas:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Escala valorativa</p>

**Formato de Ficha de Validación**

FICHA DE VALIDACIÓN							
<b>TÍTULO:</b> EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SCHOOL KINDER KING SAN JACINTO DISTRITO DE NEPEÑA, 2024							
<b>Variable independiente:</b> El juego como estrategia Se define el juego como una actividad lúdica, física y entretenida, mediante el desempeño de alguna destreza, se presenta de manera libre, sin embargo, a veces está sujetado a reglas para que en su competencia sea justa. Desarrollando en los competidores, capacidades en lo psicomotor, social y cognitivo (Ruiz, 2017).	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Juego de reglas	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Juego motor	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Juego funcional	✓		✓		✓		
Dimensión 4: Juego de construcción	✓		✓		✓		
<b>Variable dependiente:</b> Motricidad gruesa Se define como los movimientos que cambian la posición del cuerpo, basándose en el equilibrio, coordinación y sincronización de sus masas musculares de su corporalidad, con la finalidad que al momento de ejecutar alguna actividad física le permitan realizar los desplazamientos de una manera apropiada y correcta (Ardanaz como se citó en Semino, 2016).							
Dimensión 1: Equilibrio	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Coordinación	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Control corporal	✓		✓		✓		

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

**Recomendaciones**.....

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

Nombres y Apellidos de experto Lic. Barriosciet, Tabita Melquiades Ludeña..... DNI 74150439.....

  
Firma



### Confiabilidad del instrumento

N°	Nombre del estudiante	Ciclo	Edad	DESARROLLO PSICOMOTOR																				Total
				P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	SUJETO 1	II	5 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
2	SUJETO 2	II	5 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	14	
3	SUJETO 3	II	5 años	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	8	
4	SUJETO 4	II	5 años	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	9	
5	SUJETO 5	II	5 años	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	10	
6	SUJETO 6	II	5 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	17	
7	SUJETO 7	II	5 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	16	
8	SUJETO 8	II	5 años	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	10	
9	SUJETO 9	II	5 años	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	15	
10	SUJETO 10	II	5 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	16	
			Promedio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.8	0.9	0.5	0.5	0.4	0.7	0.6	0.6	0.2	0.5	0.5	16.1
			p-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.2	0.1	0.5	0.5	0.6	0.3	0.4	0.4	0.8	0.5	0.5	
			pq	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.2	0.09	0.25	0.25	0.24	0.21	0.24	0.24	0.16	0.25	0.25	Sumatoria de pq 3.63
			N=20 items																					
				<b>LEYENDA</b>																				
Lista de cotejo para evaluar la expresión oral en los estudiantes				1																	SI	KR(2) 0.81		
				0																	NO			

## **Anexo 04. Formato de consentimiento informado**

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

#### **Consentimiento informado**

##### **Formulario de autorización de padres**

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado **“El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular School Kinder King en San Jacinto del distrito de Nepeña, 2024.”**, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de **5 años** que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el **cuestionario** será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

#### **DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo....., padre de familia de la Institución Educativa .....con DNI..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada **“El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular School Kinder King en San Jacinto del distrito de Nepeña, 2024.”** realizado por la bachiller Micaela Rocio Felix Vega egresada de la Escuela Profesional de Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.



---

Nombre del participante

---

Firma del participante

---

Nombre de la persona que  
obtiene el consentimiento

---

Firma de la persona que  
obtiene el consentimiento

**Fecha:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## Anexo 05. Evidencias de ejecución

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
 Edad : 5 años  
 Temporalización : 45 minutos Fecha : 05/04/2024  
 Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
 Nombre de la actividad : Me divierto esquivando obstáculos.

#### DATOS INFORMATIVOS

#### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza diversos movimientos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio y los objetos, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio por propia iniciativa.	Lista de cotejo

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	Iniciamos la actividad reuniendo a los niños. Nos presentamos y saludamos. Recordamos las normas de convivencia. Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos esquivando los obstáculos del piso mientras gateamos.”.	Normas de convivencia	5 minutos
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	Escuchamos la canción “Perro amigo” e imaginamos que somos caracoles y gateamos. Se indica a los niños que coloquen obstáculos en su camino (botellas, conos, ladrillos, etc.) Se pide que gateen esquivando cada obstáculo puesto en su camino.	Canción Radio Botella Conos Ladrillos.	30 minutos
	Relajación	Nos relajamos escuchando la canción “Caracolito de Miss Rosi”.	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que dibujen lo que le gusto más de la actividad.	Hojas bond Colores	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°01

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Coordinación general	
		Indicador: Esquiva los obstáculos del piso mientras gatea	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°02

### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
 Edad : 5 años  
 Temporalización : 45 minutos Fecha : 08/04/2024  
 Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
 Nombre de la actividad : ¡Brincar es divertido!

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo, explorando y controlando las posibilidades de su cuerpo manteniendo el equilibrio.	Lista de cotejo

### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	Iniciamos la actividad saludándonos. Recordamos las normas de convivencia. Cantamos con ellos una canción “El baile del sapito” la cual servirá para poder realizar un pequeño calentamiento. Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos saltando, brincando hacia delante y hacia atrás”.	Normas de convivencia Canción Radio	5 minutos
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal del docente, parten brincando con los dos pies juntos hacia delante.	Canción Radio Tiza	30 minutos

		Luego se repite el juego, pero ahora se les indica que brincaran hacia atrás.		
	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire escuchando una melodía “La lechuza”	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que dibujen lo que le gusto más de la actividad.	Hojas bond Colores	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°02

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Coordinación general	
		Indicador: Utiliza los dos pies juntos para brincar hacia delante y hacia atrás.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°03

#### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
 Edad : 5 años  
 Temporalización : 45 minutos Fecha : 09/04/2024  
 Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
 Nombre de la actividad : Me animó saltando

#### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo, explorando y controlando las posibilidades de su cuerpo manteniendo el equilibrio.	Lista de cotejo

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	Iniciamos la actividad saludándonos. Recordamos las normas de convivencia. Cantamos con ellos una canción “Salta, salta, salta” como un pequeño calentamiento. Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos saltando, con el pie derecho y luego con el pie izquierdo”.	Normas de convivencia Canción Radio	5 minutos
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	Marcamos un círculo en el suelo. Indicamos que alrededor de ese círculo tendrán de saltar con solo el pie derecho. Luego se repite el juego, pero ahora se les indica que saltaran con el pie izquierdo.	Canción Radio Tiza	30 minutos

	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire escuchando una melodía “La lechuza”	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que dibujen lo que le gusto más de la actividad.	Hojas bond Colores	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°03

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Coordinación general	
		Indicador: Salta con un pie, alternando.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°04

#### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa	:	I.E.P. School Kínder King	
Edad	:	5 años	
Temporalización	:	45 minutos	Fecha : 10/04/2024
Investigadora	:	Micaela Rocio Felix Vega	
Nombre de la actividad	:	Jugamos manteniendo el equilibrio.	

#### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y movimientos de coordinación que requieren mayor precisión manteniendo el equilibrio.	Lista de cotejo

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	Iniciamos la actividad saludándonos. Recordamos las normas de convivencia. Cantamos y realizamos lo que indica la canción “Brinca Y Para Ya” como un pequeño calentamiento. Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos caminando con un objeto sobre la cabeza sosteniendo el equilibrio”.	Normas de convivencia Canción Radio	5 minutos
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	Trazamos una línea recta, e indicamos que caminaran sobre	Canción Radio	30 minutos

		<p>ella sosteniendo un libro en su cabeza.</p> <p>A la señal del docente, parten. Luego se repite el juego, pero ahora se les indica caminaran con un tarro sobre su cabeza.</p>	Tiza	
	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire, moviendo nuestros brazos escuchando una “Música de relajación para niños”	<p>Canción</p> <p>Radio</p>	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que dibujen lo que le gusto más de la actividad.	<p>Hojas bond</p> <p>Colores</p>	
Cierre	Verbalización	<p>Realizamos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gustó el taller?</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p>	Expresión oral	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°04

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Coordinación general	
		Indicador: Camina con un objeto sobre la cabeza sosteniendo el equilibrio.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05

### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
 Edad : 5 años  
 Temporalización : 45 minutos Fecha : 11/04/2024  
 Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
 Nombre de la actividad : Bailamos ritmos sencillos.

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	Lista de cotejo

### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	<p>Iniciamos la actividad saludándonos.</p> <p>Recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Cantamos y realizamos lo que indica la canción “Soy una taza” como un pequeño calentamiento.</p> <p>Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos bailando ritmos sencillos de acuerdo con la música”.</p>	<p>Normas de convivencia</p> <p>Canción</p> <p>Radio</p>	5 minutos
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>Colocamos una música “Cabeza, hombros, rodillas y pies”.</p> <p>Realizamos todos los movimientos que nos indica la canción.</p>	<p>Canción</p> <p>Radio</p>	30 minutos

		Luego repetimos, pero al ritmo de otra canción “Este es el baile del movimiento”, realizando los movimientos que se indica.		
	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire, realizando los movimientos de la canción “Incy Wincy Araña”	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que dibujen lo que le gusto más de la actividad.	Hojas bond Colores	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°05

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Coordinación general	
		Indicador: Baila ritmos sencillos.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06

### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
 Edad : 5 años  
 Temporalización : 45 minutos Fecha : 12/04/2024  
 Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
 Nombre de la actividad : Caminamos manteniendo el equilibrio.

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas, según las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, manteniendo el equilibrio.	Lista de cotejo

### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	<p>Iniciamos la actividad saludándonos.</p> <p>Recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Cantamos y realizamos lo que indica la canción “Caminando, Caminando” como un pequeño calentamiento.</p> <p>Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos caminando con las puntas de los pies sosteniendo el equilibrio.”.</p>	<p>Normas de convivencia</p> <p>Canción</p> <p>Radio</p>	5 minutos



Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	Hacemos una dinámica con la música “El Twist de los Ratoncitos”. Realizamos todos los movimientos que nos indica la canción, utilizando solo las puntas de los pies para bailar.	Canción Radio	30 minutos
	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire, realizando los movimientos de la canción “Caracolito de Miss Rosi”.	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que, con una plastilina, plasmen lo que le gusto de la actividad.	Hojas bond Plastilina.	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°06

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Control del cuerpo	
		Indicador: Camina con las puntas de los pies sosteniendo el equilibrio.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07

### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
Edad : 5 años  
Temporalización : 45 minutos Fecha : 15/04/2024  
Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
Nombre de la actividad : Producimos movimientos con el cuerpo.

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Lista de cotejo

### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	Iniciamos la actividad saludándonos. Recordamos las normas de convivencia. Cantamos y realizamos lo que indica la canción “Levantando las manos” como calentamiento. Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos produciendo movimientos con las articulaciones del brazo empleando cintas.”	Normas de convivencia Canción Radio	5 minutos
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	Explicamos e identificamos nuestro brazo derecho e izquierdo. Ahora con una cinta de tela indicamos a los niños que hagan movimientos con el brazo derecho al ritmo de la canción “Danza la manivela”	Canción Radio	30 minutos

		Luego, hacemos movimientos con el brazo izquierdo al ritmo de la canción. Después pedimos que estén atentos, y que al ritmo de la canción se les ira indicando con que brazo harán el movimiento de la cinta.		
	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire, realizando los movimientos de la canción “La lechuza hace Shh”.	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que, dibujen lo que le gusto más de la actividad.	Hojas bond Colores	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°07

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Control del cuerpo	
		Indicador: Produce movimientos con las articulaciones del brazo empleando cintas.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
 Edad : 5 años  
 Temporalización : 45 minutos Fecha : 16/04/2024  
 Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
 Nombre de la actividad : Me divierto sosteniendo el equilibrio.

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, sosteniendo el equilibrio.	Lista de cotejo

### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	<p>Iniciamos la actividad saludándonos.</p> <p>Recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Cantamos y realizamos lo que indica la canción “Talón punta” como calentamiento.</p> <p>Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos caminando con los talones sosteniendo el equilibrio”</p>	<p>Normas de convivencia</p> <p>Canción</p> <p>Radio</p>	5 minutos
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>Identificamos nuestro talón derecho e izquierdo.</p> <p>Ahora, al ritmo de la canción “Hokey Pokey Dance”, indicamos que se muevan con el talón derecho, luego, con el talón</p>	<p>Canción</p> <p>Radio</p> <p>Tiza</p>	30 minutos

		izquierdo y finalmente con ambos talones, haciendo pausas para que mantengan el equilibrio. Después trazamos una línea y caminamos sobre ella con los talones.		
	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire, realizando los movimientos de la canción “Estrellita donde estas”.	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que, en una hoja bond, dibujaran lo que más le gusto de la actividad.	Hojas bond Colores	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°08

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Control del cuerpo	
		Indicador: Camina con los talones sosteniendo el equilibrio.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°09

### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
 Edad : 5 años  
 Temporalización : 45 minutos Fecha : 17/04/2024  
 Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
 Nombre de la actividad : Realizando giros me animo

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.	Lista de cotejo

### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	Iniciamos la actividad saludándonos. Recordamos las normas de convivencia. Cantamos y realizamos lo que indica la canción “Estatua” como calentamiento. Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos realizando giros en su propio eje”	Normas de convivencia Canción Radio	5 minutos
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	Dibujamos un círculo en el suelo. Indicamos que ese será el lugar en donde nos vamos a colocar y no debemos salir de allí. Al ritmo de la canción “Diez donas coloridas” empezamos la dinámica.	Canción Radio Tiza	30 minutos

	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire, realizando los movimientos de la música relajante.	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que, en una hoja bond, dibujarán lo que más les gusta de la actividad.	Hojas bond Colores	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°09

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Control del cuerpo	
		Indicador: Realiza giros en su propio eje.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
 Edad : 5 años  
 Temporalización : 45 minutos Fecha : 18/04/2024  
 Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
 Nombre de la actividad : ¡Caminar es divertido!

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Lista de cotejo

### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	Iniciamos la actividad saludándonos. Recordamos las normas de convivencia. Cantamos y realizamos lo que indica la canción “Lento muy lento” como calentamiento. Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos caminando contando los pasos que va avanzando”	Normas de convivencia Canción Radio	5 minutos
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	Nos movemos al ritmo de la canción “La forma de caminar”, tomando en cuenta todas las indicaciones.	Canción Radio	30 minutos

		Luego, al ritmo de la canción “El camino”, contamos nuestros pasos.		
	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire, realizando los movimientos de la canción “Incy Wincy Araña”.	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que, en una hoja bond, dibujarán lo que mas le gusto de la actividad.	Hojas bond Colores	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°10

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Control del cuerpo	
		Indicador: Camina contando los pasos que va avanzando	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°11

### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
 Edad : años  
 Temporalización : 45 minutos Fecha : 19/04/2024  
 Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
 Nombre de la actividad : Reconozco mi lado derecho.

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como deslizarse, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, mostrando predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	<p>Iniciamos la actividad saludándonos.</p> <p>Recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Cantamos y realizamos lo que indica la canción “A La Izquierda, A La Derecha” como calentamiento.</p> <p>Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos reconociendo el lado derecho utilizando una hoja de color rojo.”</p>	<p>Normas de convivencia</p> <p>Canción</p> <p>Radio</p>	5 minutos
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	Identificamos nuestro lado derecho, con el apoyo de una hoja de color rojo lo pegamos en el lado seleccionado.	<p>Canción</p> <p>Radio</p>	30 minutos

		Ahora al ritmo de la canción “Palmas palmitas”, nos desplazamos hacia ese lado.		
	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire, realizando los movimientos de la canción “Caracolito”.	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que, en una hoja bond, estamparán con témpera roja su mano derecha.	Hojas bond Tempera	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°11

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Lateralidad	
		Indicador: Reconoce el lado derecho utilizando una hoja de color rojo.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12

### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
 Edad : 5 años  
 Temporalización : 45 minutos Fecha : 22/04/2024  
 Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
 Nombre de la actividad : Nos desplazamos hacia la derecha.

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como deslizarse, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, mostrando predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	<p>Iniciamos la actividad saludándonos.</p> <p>Recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Cantamos y realizamos lo que indica la canción “Esto es una fiesta” como calentamiento.</p> <p>Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos ejecutando desplazamientos a la derecha”</p>	<p>Normas de convivencia</p> <p>Canción</p> <p>Radio</p>	5 minutos
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>Recordamos nuestro lado derecho.</p> <p>Ahora al ritmo de la canción “Potpurri de las Manos: Saludan las manos / Saco una manito” nos movemos.</p>	<p>Canción</p> <p>Radio</p>	30 minutos

		Luego, realizamos una dinámica “Simón dice”, en el cual se indica los movimientos que se realizarán como (saltar, caminar, dar una vuelta, etc...hacia la derecha)		
	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire, realizando los movimientos de la canción “La lechuza hace Shh”.	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que, en una hoja bond, dibujen el movimiento que más le gusto de la actividad.	Hojas bond Colores	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°12

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Lateralidad	
		Indicador: Ejecuta desplazamientos a la derecha.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°13

#### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
Edad : 5 años  
Temporalización : 45 minutos Fecha : 23/04/2024  
Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
Nombre de la actividad : Reconozco mi lado izquierdo.

#### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como deslizarse, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, mostrando predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	Iniciamos la actividad saludándonos. Recordamos las normas de convivencia. Cantamos y realizamos lo que indica la canción “A La Izquierda, A La Derecha” como calentamiento. Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos reconociendo el lado izquierdo utilizando una hoja de color azul.”	Normas de convivencia Canción Radio	5 minutos

Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	Identificamos nuestro lado izquierdo, con el apoyo de una hoja de color azul lo pegamos en el lado seleccionado. Ahora al ritmo de la canción “Palmas palmitas”, nos desplazamos hacia ese lado.	Canción Radio	30 minutos
	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire, realizando los movimientos de la canción “Estrellita donde estás”.	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que, en una hoja bond, estamparán con témpera azul su mano izquierda.	Hojas bond Colores	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°13

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Lateralidad	
		Indicador: Reconoce el lado izquierdo utilizando una hoja de color azul.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°14

### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
 Edad : 5 años  
 Temporalización : 45 minutos Fecha : 24/04/2024  
 Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
 Nombre de la actividad : Nos desplazamos hacia la izquierda.

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como deslizarse, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, mostrando predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	Iniciamos la actividad saludándonos. Recordamos las normas de convivencia. Cantamos y realizamos lo que indica la canción "Esto es una fiesta" como calentamiento. Se expresa el propósito de la actividad: "Hoy nos divertiremos ejecutando desplazamientos a la izquierda"	Normas de convivencia Canción Radio	5 minutos
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	Recordamos nuestro lado izquierdo.	Canción Radio	30 minutos



		Ahora al ritmo de la canción “Potpurri de las Manos: Saludan las manos / Saco una manito” nos movemos hacia la izquierda. Luego, realizamos una dinámica “Simón dice”, en el cual se indica los movimientos que se realizarán como (saltar, caminar, dar una vuelta, etc....hacia la izquierda)		
	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire, realizando los movimientos de la música relajante	Canción Radio	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que, en una hoja bond, dibujen el movimiento que más le gusto de la actividad.	Hojas bond Colores	
Cierre	Verbalización	Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó el taller? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	Expresión oral	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°14

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Lateralidad	
		Indicador: Ejecuta desplazamientos a la izquierda.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°15

### DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E.P. School Kínder King  
Edad : 5 años  
Temporalización : 45 minutos Fecha : 25/04/2024  
Investigadora : Micaela Rocio Felix Vega  
Nombre de la actividad : Me divierto reconociendo mi derecha e izquierda.

### ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como deslizarse, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, mostrando predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Fases	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea	Iniciamos la actividad saludándonos. Recordamos las normas de convivencia. Cantamos y realizamos lo que indica la canción “Canción de lateralidad” como calentamiento. Se expresa el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos detallando los objetos de su alrededor usando la expresión derecha e izquierda”	Normas de convivencia Canción Radio	5 minutos

Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>Explicamos e identificamos nuestro lado derecho e izquierdo.</p> <p>Ahora nos movemos al ritmo de la canción “Ven te voy a enseñar”</p> <p>Luego se les pide que traigan seis objetos, indicándoles que coloquen tres objetos a su derecha y los otras a su izquierda.</p> <p>Después pedimos que estén atentos, porque se les indicaran que mencionen que objetos se encuentra en su izquierda y derecha.</p>	<p>Canción</p> <p>Radio</p>	30 minutos
	Relajación	Nos recostaremos en el piso inhalando y expirando aire, realizando los movimientos de la canción “Incy Wincy Araña”.	<p>Canción</p> <p>Radio</p>	
	Expresión gráfico plástica	Se le indica que, en una hoja bond, dibujen los objetos que se encontraron en su derecha e izquierda.	<p>Hojas bond</p> <p>Colores</p>	
Cierre	Verbalización	<p>Realizamos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gustó el taller?</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p>	<p>Expresión oral</p>	10 minutos

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ACTIVIDAD N°15

N°	Nombre del estudiante	Dimensión: Lateralidad	
		Indicador: Detalla los objetos de su alrededor usando la expresión derecha e izquierda.	
		SI	NO
01	N1		
02	N2		
03	N3		
04	N4		
05	N5		
06	N6		
07	N7		
08	N8		
09	N9		
10	N10		
11	N11		
12	N12		
13	N13		
14	N14		
15	N15		