



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PARTICULAR
DOMINGO SAVIO, CHULUCANAS – PIURA, 2020.**

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

AUTORA

COLOMA GARCIA, SYNDI MELISSA
ORCID: 0000-0002-9894-5074

ASESOR

PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Coloma García, Syndi Melissa

ORCID: 0000-0002-9894-5074

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Muñoz Pacheco Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto

Presidente

Mgtr. Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

Miembro

Mgtr. Zavaleta Rodriguez Andres Muñoz

Miembro

Dra. Pérez Morán, Gaciela

Asesor

DEDICATORIA

Dedico la presente investigación:

A Dios por darme la vida.

A mi madre Yolanda con todo mi corazón,

pues sin ella no lo hubiera logrado;

su bendición a diario, a lo largo de mi vida, me protege

y siempre me ha brindado comprensión, cariño y amor

que me lleva por el camino del bien;

es por eso que le doy mi trabajo en

ofrenda por su paciencia y amor, madre mía “te amo”

A mis hijos: David y Danna,

por ser la fuente de motivación e inspiración

para seguir superándome cada día más, y así poder luchar

para que la vida nos depare un futuro mejor.

A mis hermanos: Rocki, Saulo y Kelly, que más que hermanos,

son mis mejores amigos; a toda mi familia, que es lo mejor y lo

más valioso que Dios me ha dado.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la vida,
por proporcionarme sabiduría,
y permitirme alcanzar este triunfo académico
que día a día anhelaba obtener.

Quiero agradecer de manera especial
a cada una de las personas que contribuyeron
a la realización de este trabajo de investigación,
A la “Universidad Católica los Ángeles de Chimbote”,
por darme la oportunidad de alcanzar un objetivo más
y visionar de la mejor manera mi desarrollo personal.

A los estudiantes de la Institución Educativa:

“Domingo Savio” Chulucanas,
en especial a los niños y niñas del aula “capullitos”
por el tiempo que me brindaron para realizar mi proyecto
y colaborar con honestidad y paciencia en mis estudios.

RESUMEN

Diversos niños no desarrollan adecuadamente su motricidad gruesa debido a la falta de juego que permita la adquisición de estas habilidades. En tal sentido, este trabajo se propone determinar si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - 2020. Fue un trabajo de tipo aplicado, de enfoque cuantitativo, nivel explicativo con diseño pre experimental. Se empleó una muestra de 16 niños seleccionados mediante un muestro no probabilístico, como instrumento de recolección de datos se empleó lista de cotejo en escala dicotómica. Respecto a la variable motricidad se obtuvo como resultado que, el 68.75% presentó un nivel proceso (B), el pos test reflejó que el 68%.75 alcanzó el nivel logrado (A). Asimismo, se ha comprobado que existen diferencias estadísticamente significativas de 0.000 antes y después de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa en los niños. Se concluyó que, los juegos motores mejoran significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años de edad.

Palabras claves: Coordinación, equilibrio, juego, motricidad, visomotora.

ABSTRACT

Many children do not develop their gross motor skills properly due to the lack of play that allows the acquisition of these skills. In this sense, this work aims to determine if there are statistically significant differences before and after the application of motor games to improve gross motor skills in 4-year-old children from the private initial educational institution Domingo Savio, Chulucanas - 2020. It was a work of applied type, quantitative approach, explanatory level with pre-experimental design. A sample of 16 children selected through a non-probabilistic sample was used, as a data collection instrument a checklist on a dichotomous scale was used. Regarding the motor variable, it was obtained as a result that 68.75% presented a process level (B), the pos test reflected that 68.75 reached the achieved level (A). Likewise, it has been verified that there are statistically significant differences of 0.000 before and after the application of the motor game program to improve gross motor skills in children. It was concluded that motor games significantly improve the level of gross motor development in four-year-old children.

Keywords: Coordination, balance, play, motor skills, visuomotor.

ÍNDICE DE CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO.....	II
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
RESUMEN.....	VI
ABSTRACT	VII
ÍNDICE DE CONTENIDO	VIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	X
ÍNDICE DE TABLAS	XI
INTRODUCCIÓN.....	1
II.- REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
2.1 ANTECEDENTES	6
2.1.1. <i>Internacional.....</i>	6
2.1.2. <i>Nacional.....</i>	7
2.1.3. <i>Local.....</i>	9
2.2. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
2.2.1. VARIABLE: JUEGO MOTOR.....	10
2.2.1.1. <i>DEFINICIÓN DE JUEGO MOTOR</i>	10
2.2.1.2. <i>ENFOQUE TEÓRICO DEL JUEGO MOTOR</i>	11
2.2.1.3. <i>CLASIFICACIÓN DE JUEGOS MOTORES.....</i>	13
2.2.1.4. <i>CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO MOTOR</i>	14
2.2.1.5. <i>IMPORTANCIA DEL JUEGO MOTOR EN LA EDUCACIÓN INICIAL.....</i>	14
2.2.2. VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA.....	15
2.2.2.1. <i>TEORÍAS QUE SUSTENTAN LA MOTRICIDAD GRUESA.....</i>	15
2.2.2.2. <i>CONCEPTUALIZACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA.....</i>	16
2.2.2.3. <i>LA MOTRICIDAD EN EL CURRÍCULO NACIONAL.....</i>	17
2.2.2.4. <i>ASPECTOS DE LA MOTRICIDAD GRUESA</i>	17
2.2.2.5. <i>DIMENSIONES DE LA MOTRICIDAD GRUESA.....</i>	18
2.2.2.6. <i>IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA.....</i>	19
III.- HIPÓTESIS	21
3.1.- HIPÓTESIS GENERAL	21
3.2.- HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	21
IV.- METODOLOGÍA.....	22
4.1.- EL TIPO Y EL NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN	22
4.2.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	22
4.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	22
4.3.1. <i>Población</i>	22
4.3.2. <i>Muestra</i>	23
4.3.3. <i>Técnica de muestreo.....</i>	24
4.3.4. <i>Los criterios de inclusión y exclusión.....</i>	24
4.4. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES Y LOS INDICADORES	24
4.4.1. <i>Definición de las variables</i>	24
4.4.2. <i>Operacionalización de las variables y los indicadores</i>	26
4.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	28
4.5.1. <i>Técnica de recolección de datos.....</i>	28

4.5.2. <i>Instrumento</i>	28
4-6.- VALIDEZ DE LOS INSTRUMENTOS	29
4.7.- TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	29
4.8. MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	30
4.9. PRINCIPIOS ÉTICOS.....	31
V.- RESULTADOS.....	32
5.1.- RESULTADOS.....	32
5.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	38
VI.-CONCLUSIONES	42
VII.- RECOMENDACIONES.....	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
ANEXOS	54
ANEXO 01: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	54
ANEXO 02: CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS	55
ANEXO 03: OFICIO DE PERMISO PARA LA RECOLECCIÓN DE LOS DATOS	62
ANEXO 04: FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO	63
ANEXO 05: PROGRAMA DE EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN	65
ANEXO 06: SESIONES DE APRENDIZAJE.....	69
ANEXO 07: BASE DE DATOS.....	80

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Figura 1 Nivel motricidad antes de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa.</i>	<u>3333</u>
<i>Figura 2 Nivel motricidad después de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa.</i>	<u>3435</u>

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Distribución de la Población de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020</i>	23
<i>Tabla 2 Muestra de niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020</i>	23
<i>Tabla 3 Operacionalización de variables</i>	26
<i>Tabla 4 Matriz de Consistencia</i>	30
<i>Tabla 5 Prueba de normalidad de los datos de variable dependiente de la motricidad</i>	32
<i>Tabla 6 Nivel motricidad antes de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa.</i>	33
<i>Tabla 7 Nivel motricidad después de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa.</i>	34
<i>Tabla 8 Diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años.</i>	35
<i>Tabla 9 Diferencias significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal dinámico en niños de 4 años.</i>	36
<i>Tabla 10. Diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal estático en niños de 4 años</i>	37

INTRODUCCIÓN

La infancia es una etapa elemental para avivar y progresar habilidades, destrezas de motricidad gruesa y fina, este desarrollo demanda un ambiente enriquecedor y fructífero lleno de experiencias que permiten mantener el equilibrio corporal. En España algunos docentes trabajan a su manera la motricidad y las horas de trabajo no son las suficientes, además en las Universidades de Galicia es escasa la práctica de la motricidad en los estudiantes de la carrera y esto conlleva que en las aulas no se trabaje adecuadamente la motricidad con los estudiantes y a su vez esta no es programada y su intervención es aislada y no es tratada (Alonso y Pasos, 2020).

Así mismo, en nuestro país se creó el área de Psicomotriz, la cual se encuentra integrada en la estructura Curricular de Educación Inicial que busca desarrollar en los niños las capacidades cognitivas, motrices, sociales, emocionales y afectivas; además dicha área pone énfasis al taller de psicomotricidad gruesa y fina, para que en la primera etapa de la vida del niño, brinde conocimientos fundamentales como : hábitos saludables que le serán de gran utilidad, no solo en los grados superiores de la escolaridad, si no para la vida. Sin embargo, es importante reflexionar sobre la atención en aquellos niños que no gozan de estas experiencias motrices; innegablemente, presentaran grandes dificultades en sus aprendizajes como: dislexias, disgrafías, problemas en la lectura, entre otros. Esta situación perjudica la vida futura de nuestros niños del nivel inicial (Miniterio de Educación, 2016).

De igual manera en Piura, se registra antecedentes que van desde el hecho de no desarrollar actividades motrices, hasta no contar con ambientes apropiados para el desarrollo de esta área; los niños realizan actividades de movimientos dirigidos, sin usar los materiales adecuados a su edad; por lo tanto, no están desarrollando esta área como debería ser.

Según el Proyecto Educativo Nacional 2021, el distrito de Chulucanas cuenta con el apoyo de este plan, cuyo objetivo es mejorar la primera infancia a través del desarrollo de la motricidad gruesa, el cual acarrea problemas a futuro. Frente a esta situación, se tiene la necesidad de introducir un conjunto de actividades de juego que permitan beneficiar el desarrollo óptimo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años. Estos juegos presentarán una variante novedosa y atractiva, donde su principal fuente será el uso de huellas de manos y de pies, ordenados en circuitos motores, que posibiliten y a la vez favorezcan los movimientos autónomos, equilibrio corporal, equilibrio dinámico y el desarrollo autónomo de su personalidad.

Ante esto, la pregunta central de nuestro estudio fue: ¿Existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020? A tal efecto, se planteó como objetivo general:

Determinar si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020. Y como objetivos específicos: determinar el nivel de motricidad antes y después de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020; establecer si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020; e identificar si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal estático en niños de

4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020.

La presente investigación se justifica a nivel teórico debido a que permite aportar al conocimiento existente sobre la teoría del juego, como recurso educativo en el aprendizaje y desarrollo integral de los niños y niñas; en especial, al empleo de los juegos motores, como estrategia para ayudar en la problemática sobre los trastornos de psicomotricidad. A nivel práctico, es sumamente importante realizarlo porque permite elaborar líneas de intervención empleando el juego como estrategias para incrementar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años, es decir este estudio propicia la idea de crear un ambiente de confianza y seguridad para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa del niño; así pues, el estudiante se verá atraído a mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, de modo que, poco a poco, mantenga el equilibrio al caminar correr, saltar y desplazarse con facilidad; esto traerá consigo, la mejora en las relaciones sociales con sus compañeros, fortalecer sus valores, aptitudes y actitudes al lograr cada objetivo propuesto. Por otra parte, la elaboración y aplicación de la propuesta mediante sesiones de aprendizaje, que involucran a los juegos motores como principal estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de edad; hace que nuestro tema de interés, tenga un impacto metodológico, ya que, al demostrarse la utilidad de la propuesta se podrá tomar como referencia para investigaciones futuras.

Finalmente, a nivel metodológico se justifica debido a que para realizar este estudio pre experimental se han seguido una serie de procedimientos secuenciales. Es decir, la población estadística estuvo conformada por 32 niños de los cuales, luego de se empleó un muestreo no probabilístico de tipo intencional, se seleccionó una muestra de 16 niños de 4 años de edad. Para la recolección de datos, antes y después de realizado el experimento, se empleó como técnica la observación, teniendo como instrumento de

medición una lista de cotejo en escala dicotómica. El procesamiento y análisis de los datos se realizó haciendo uso del Programa Excel y del paquete estadístico SPSS Versión 25.

Los resultados de este estudio arrojaron que efectivamente existen diferencias significativas antes y después de aplicar el programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa en los niños de la Institución educativa Domingo Sabio de Chulucanas, esto se puede evidenciar de manera cualitativa en los resultados del pretest y postes, antes de la aplicación el 68.75% de niños presento un nivel Alto, sin embargo después de la aplicación los resultados mejoraron sustancialmente debido a que el 68% de alumnos participantes se encontraron en nivel Alto. Importante mención también merece ser mencionadas las hipótesis específicas, es decir también se ha encontrado que existen diferencias significativas antes y después de la aplicación del programa de juegos motores para mejorar el dominio corporal dinámico en los niños, de la misma forma se han encontrado los mismos resultados para la dimensión dominio corporal estático debido a que la significancia bilateral fue de 0.000.

En conclusión, el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas antes de aplicar el juego motor, se encontraba en Medio de lograr y asociar patrones motores independientes para formar otros más complejos; aunque hubo otros que no lograron nada. Mientras que, después que se aplicó la estrategia, los estudiantes mejoraron notablemente en su nivel de motricidad, determinándose así que las actividades de juego motor ocasionaron un cambio positivo en los estudiantes. Con todo esto se comprobó la hipótesis general que enunciaba que, los juegos motores mejoran significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular “Domingo Savio”, Chulucanas - Piura, 2020.

II.- REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

(Camacho, 2018) en su trabajo de investigación denominado consolidación de los procesos de enseñanza - aprendizaje de la motricidad gruesa por medio del juego motor en niños de preescolar del jardín infantil Sueños; planteó como objetivo determinar las principales estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. Bosque Encantado Dos en el municipio Valle del Guamuez, Putumay . Para ello. empleó una metodología de tipo cuantitativo, de diseño cuasi experimental y de corte longitudinal, contando con una muestra de 11 niños de 5 años; a quienes aplicó el test perceptivo motor de Jack Capon antes y después de la implementación del juego motor. Los resultados del pre test indicaron que el 9% tenía nivel muy bueno, mientras que en el pos test aumentó a 27%; el 18% obtuvo nivel bueno, y en el pos test se mantuvo; el nivel aceptable es 0% en el pre test, y el post test aumentó al 46%; el 55% tuvo nivel regular en el pre test, y en el post tes disminuyó a 9%; finalmente el 18% tuvo nivel con problemas en el pre test, y en el post test obtuvo el 0%. Con todo esto, se concluyó que la coordinación con respecto al desarrollo del equilibrio tuvo mayor incidencia y/o mejor resultado.

(Caraguay, 2018) en su trabajo de investigación la motricidad gruesa para fortalecer el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años del Programa Creciendo con Nuestros Hijos (CNH) Ciudad Victoria de la Ciudad de Loja, período lectivo, planteó como objetivo identificar los principales elementos de la motricidad gruesa que intervienen en el desarrollo físico de los niños seleccionados como muestra. Siguió una metodología de tipo descriptivo, donde a 9 niños se les aplicó el Test de Denver. Los resultados indicaron que el 92,59% de los niños se encontraban en un nivel satisfactorio en sus destrezas motrices y que otro 7,40% se encontraban en un proceso de alcanzar las destrezas motrices evaluadas. Se concluyó que, mediante la aplicación de las capacitaciones dirigidas a padres de familia y el plan de

actividades lúdicas, se logra estimular y desarrollar las destrezas motrices de los niños acorde a la edad.

(Gonzaga, 2018) en su trabajo de investigación la motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años de edad en el Programa Creciendo con Nuestros Hijos (CNH) San José de la Ciudad de Loja. Periodo Lectivo, planteó como objetivo identificar cómo influye la motricidad gruesa en el desarrollo físico de los niños seleccionados como muestra. Siguió una metodología tipo descriptivo trasversal, donde a 10 niños se les aplicó el Test de Denver. Los resultados del Test de Denver indicaron que el 93,75% de los niños se encontraban en nivel satisfactorio en su motricidad gruesa, por otro lado el 6,25% estaban en un proceso. Se concluyó que, la aplicación de la propuesta alternativa de actividades físicas mejora de manera aceptable la motricidad en los niños que tenían retraso, ayudando a mejorar la fuerza, la resistencia, la velocidad, la coordinación y el equilibrio.

2.1.2. Nacional

(Soplin, Ll. y Chávez, S., 2019) en su trabajo de investigación taller de juegos al aire libre para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 18140, Chocta, Luya, planteó como objetivo determinar la influencia de los talleres de juegos al aire libre en la mejora de la coordinación motora gruesa en los niños y niñas que conformaron la muestra. Siguió una metodología de tipo aplicada, con diseño cuasi experimental con pretest y post test, donde a 28 niños se les aplicó la Escala motriz de Ozer, usando como técnica la observación. Los resultados del pre test indicaron que el 71,4%, se encontraban en el nivel de motricidad inferior y solamente el 7,1% en el nivel de motricidad normal; asimismo, se presentó en el post test que el 42,9% alcanzó el nivel de motricidad normal inferior, un 35% logró ubicarse en el nivel de motricidad normal y el 10,7% se ubicó en el nivel de motricidad normal superior. Finalmente se concluyó que, los talleres de juegos al aire libre mejoran la coordinación motora gruesa de los estudiantes.

(Aguedo y Hurtado, 2019) en su tesis estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre, Arequipa, planteó como objetivo determinar los efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault. Para ello, siguió una metodología de tipo cuantitativo, con método experimental y diseño cuasi experimental con Pre test y Pos test; donde a 21 niños se les aplicó el instrumento lista de cotejo, a través de la técnica de la observación . Los resultados arrojaron que, el 63% se encontraban en la dimensión equilibrio, y en el post test, aumentó al 93%; el 31% en la dimensión lateralidad, y en el post test, aumentó al 93%; el 55% en la dimensión coordinación y agilidad, y en el post test, aumentó al 93%; el 48% en la dimensión espacial, y en el post test, aumentó al 98%. Al final, se concluyó que, al utilizar estrategias lúdicas basadas en el juego, los niños aprenden a manejar la motricidad gruesa con mayor coordinación, equilibrio y espontaneidad; ayudándoles a obtener logros más significativos y aprendiendo a conocer su cuerpo durante el proceso.

(Arzola, 2018) en su tesis juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial; planteó como objetivo, determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051-Carabayllo, 2017. Siguió una metodología de tipo aplicada y experimental, con un diseño pre experimental; donde a 30 estudiantes de cinco años de edad se les aplicó una lista de cotejo. Según los resultados del pretest, el 77% de los niños se encontraban en el nivel de inicio, un 23% en el nivel proceso. Así mismo, los resultados del postest indicaron que, el 90% de los niños se encontraban en nivel logrado, un 10% en proceso y 00% estaba en inicio. Se concluyó que, los juegos motores tienen efectos positivos en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años.

2.1.3. Local

(Barrantes, 2020) en su trabajo de investigación motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la I.E. No 081 – Morropón, Piura, planteó como objetivo identificar el nivel de motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la I.E. No 081 del caserío Carrasquillo. Siguió una metodología de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo, con diseño no experimental y corte transversal; utilizó una muestra de 13 estudiantes, a quienes aplicaron el instrumento guía de observación. Los resultados demostraron que, el 76,9% de los estudiantes alcanzaron el nivel proceso de motricidad gruesa. En el análisis por dimensiones, la dimensión dominio corporal dinámico se ubicó en el nivel inicio con un 53,8% y la dimensión dominio corporal estático, en el nivel proceso con un 61,5%. En conclusión, los estudiantes de 3 años se ubican en el nivel proceso de motricidad gruesa, así como, en la dimensión dominio corporal estático.

(Huamán, 2020) en su tesis titulada juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura, planteó como objetivo determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. Siguió una metodología cuantitativa, explicativa y aplicada, con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. La técnica aplicada fue la observación, y como instrumento una guía, que sirvió para recoger información de 17 estudiantes. Los resultados de la investigación antes de aplicarse los juegos didácticos mostraron que, el 70,60% se encontraban en un nivel bajo; luego en el post test aumentó a 82,40%. Se concluyó que a través del juego didáctico se mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de educación inicial.

(Torres, 2019) en su estudio titulado estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P.I Santa María Iluminada A.H. Mónica Zapata - Piura, planteó como objetivo determinar la influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas que fueron seleccionados como muestra. Siguió una

metodología básica, de tipo descriptivo, donde 15 niños, de 5 años edad, fueron escogidos para evaluar su motricidad gruesa y aplicar luego las estrategias lúdicas. Los resultados de la investigación evidenciaron que, en el pre test, se encontraban en un nivel en proceso con respecto a la motricidad gruesa. Gracias a la implementación de las estrategias lúdicas, en el post test, se evidenció un nivel de logro positivo con respecto esta motricidad. Esto permitió concluir que, las estrategias lúdicas son herramientas que mejoran la motricidad gruesa y por tanto son viables y eficientes.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. Variable: Juego motor.

2.2.1.1. Definición de Juego motor.

Es una palanca poderosa que sirve de unión entre percepción pensamiento, acción y filogénesis biológica motriz del movimiento humano; el juego es capaz de llegar a su máxima expresión, relacionándose con la exploración lúdica y los procedimientos de negociación, acuerdos, reglas, conductas de operaciones y posiciones en un juego. (Nubia, 2019, p. 18)

Este concepto ha sido creado en el ámbito didáctico para la enseñanza de la motricidad y la corporeidad del niño. Se plantea como un concepto antagónico al concepto de ejercicios motores. Adquiere importancia por que es una actividad lúdica con fin didáctico.

(Navarro, 2008, p. 25) Plantea que el juego motor por tener carácter didáctico es reglado, sin embargo, propone que las reglas favorezcan la convivencia y no la exclusión ni el maltrato; Sin embargo, se deben escoger aquellos que permitan logros educativos orientados al desarrollo motor.

(Baena, A. y Ruiz, P., 2016, p. 42) definen al juego motor como aquel que es propuesto por el docente con un fin educativo y tiene como elementos el material y el espacio. El fin educativo se explica porque el docente planifica juegos motores con el

fin de lograr aprendizajes motores a través del juego. Esta definición también precisa la inclusión de materiales en el juego motor.

(Arzola, 2018, p. 25) señala que este tipo de juego consiste en ejercicios físicos que desarrolla la imagen corporal, control motor y el equilibrio. Además, contribuirá a tomar conciencia de su cuerpo, espacio y el tiempo. Esta definición precisa una característica del juego motor y es que además de divertir debe desarrollar la motricidad en el niño. Esto significa que el niño debe mover su cuerpo para desarrollar el equilibrio, reconocer partes de su cuerpo, precisar los movimientos de coordinación motora, etc.

(Muñoz, V.; Lavega, P.; Costes, A.; Damian, S. y Serna, J., 2020, p. 34) señala que el juego motor es un recurso pedagógico que promueve una educación física plural. Cada juego se basa en un sistema de reglas (derechos y prohibiciones) que pone a prueba a sus protagonistas de un modo distinto. Todo juego tiene carga emocional y eso permite que el niño tenga sus preferencias al elegir el juego. El juego motor se aplica con reglas que los jugadores deben respetar.

(Niquen, 2021, p. 28) señala que los juegos motores permiten a los participantes desarrollar mejor las relaciones con sus pares, generan un vínculo afectivo y, en definitiva, hacen de la convivencia una experiencia agradable. En este concepto da énfasis al vínculo afectivo que se fortalece mientras se juega. Los sentimientos de compañerismo surgen, por ejemplo, cuando realizan juegos motores cooperativos.

2.2.1.2. Enfoque teórico del juego motor

(Navarro, 2008) Nombran teorías que fundamentan el juego motor reglado aplicado a la educación:

La praxiología motriz. - Es una ciencia que explica el proceso comunicativo del juego motor. En una entrevista que le hiciera (Saraví, 2012) a Pierre se analizó esta

teoría con el fin de establecer sus alcances, y sus dificultades para consolidarse como conocimiento científico. Esta ciencia estudia la acción motriz y su interacción, la cual requiere cooperación u oposición. Según este teórico estas conductas motrices se ejecutan en función a normas educativas y permiten conseguir objetivos educativos.

Esta ciencia propone la clasificación del juego motor según el tipo de interacción:

- a. **Psicomotriz.** Se ejecuta cuando el jugador juega solo o en “co-motricidad”.
- b. **De oposición.** Cuando el jugador juega en contra de otro jugador o de un equipo de jugadores. También se especifica que este tipo de juego puede ser mediante contacto cuerpo a cuerpo, o utiliza un instrumento para competir.
- c. **De cooperación.** Cuando el jugador juega con otros y frente a otro equipo. Pueden jugar con solo el cuerpo o utilizar algún instrumento.

Esta teoría permite precisar una clasificación de los juegos motores desde un enfoque teórico basado en el proceso comunicativo del juego.

Teoría de la pedagogía por descubrimiento de Bernard Aucouturier. (Aucouturier, 2007, p. 25) Se refiere: A los juegos motores individuales, señalando que el desarrollo de la motricidad se da a través de la práctica psicomotriz educativa. Asimismo, este autor señala que para la realización de esta práctica que acompaña a las actividades que ejecuta el infante cada día, permitiendo la madurez psicológica y de sus movimientos. Así mismo abre un paréntesis al mencionar su relación con la práctica terapéutica, cuando esta es usada ante alteraciones de tipo psicósomáticas, debiendo intervenir a fin de brindar una mejor corporeidad al sujeto.

Mediante esta teoría se observa como los niños realizan juegos motores consigo mismo, con materiales fijos o móviles, en un espacio donde se traslada o se estaciona.

Teoría Sociocultural de Vygotsky. Esta teoría da énfasis a las interrelaciones sociales, afirma que en el juego se relacionan las personas y adquieren experiencias y aprendizajes junto con sus pares. En esta teoría se da énfasis a la instrucción guiada para la realización de los juegos motores en la ejecución de acciones de orientación.

Para (Vicente, 2008) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás; su cultura y su organización social. El juego es simbólico y reglado porque representa la realidad social y la cultura en a que interactúan los niños con su pares y adultos.

Vygotsky, nos da una profunda filosofía del juego, designando al niño como un ser capaz de hacer cosas de las cuales solo el comprende, y es a través de este juego que crea y transporta a una ficción que lo adentra un mundo totalmente desconocido para otros. El juego permite entonces representar una fracción de la realidad, en una tentativa por conocerla.

El juego transporta al niño a niveles superiores a su edad y a sus conductas y características.

2.2.1.3. Clasificación de juegos motores.

(Muñoz et.al, 2020, p. 68) señala que los juegos motores se clasifican en:

- a) Juegos psicomotores, cuando el juego motor lo realiza una persona.
- b) Juegos cooperativos, cuando el juego se realiza con otra persona y en colaboración consiguen el objetivo del juego.
- c) Juegos de oposición. Cuando dos personas juegan se enfrentan para lograr el objetivo del juego. Promueve la competitividad.
- d) Juegos de cooperación y oposición. Cuando dos equipos contrarios se enfrentan para lograr el objetivo del juego. Promueve la competitividad.

2.2.1.4. Características del juego motor.

(Muñoz et.al, 2020) nombra las siguientes características

- a) Los juegos motores son reglados, es decir, que cada juego tiene reglas que deben ser respetadas por los jugadores.
- b) Tienen un sistema de clasificación de jugadores según el logro alcanzado, significa que siempre hay un primer lugar, segundo y tercer lugar.
- c) Toda consigna para ganar tiene un tiempo límite, que permite determinar ganadores del juego motor.
- d) Este juego otorga puntuación a los jugadores ganadores.

(Vicente, 2008) también describe características del juego motor:

- a) Por ser de carácter lúdico conecta con la motivación de los niños.
- b) Permite contextualizar la acción motriz del niño dándole sentido.
- c) Por ser reglado posee una naturaleza relacional debido a la interacción que se da entre los jugadores.
- d) La práctica del juego motor implica manifestación del mundo afectivo.
- e) Mientras se juega se observan formas de pensar, sentir y actuar del jugador, las cuales están asociados con sus creencias y valores.

2.2.1.5. Importancia del juego motor en la Educación Inicial.

Incorporar el juego motor en el nivel inicial, resulta de gran valor e importancia puesto que su fin es mirar al niño como un ser integral. Por medio de este tipo de juegos se promueve el desarrollo de diferentes aspectos del niño, por ejemplo, cuando el niño juega con su cuerpo aprende coordinación motora, desplazamiento y nociones espaciales entre otros aprendizajes que favorecen su desarrollo personal. (Gallardo y Gallardo, 2018, p. 15).

Gracias al apoyo del profesor de aula, el niño puede realizar juegos motores mediante circuitos que potencien las capacidades motoras de equilibrio, de desplazamiento y direccionalidad.

Los juegos motores según (Navarro, 2008, p. 25) son de dos tipos: los culturales, llamados también tradicionales y los didácticos. Los últimos son diseñados por los docentes para el desarrollo de las competencias citadas en el Currículo Nacional: desarrollo de la motricidad y la corporeidad. La importancia de los juegos motores radica en que ubica al niño en la ejecución de una actividad lúdica que le permite aprender conocimientos motores.

2.2.2. Variable: Motricidad gruesa.

2.2.2.1. Teorías que sustentan la motricidad gruesa.

(Piaget, 1968) en la *Teoría psicogenética*. nos afirma que:

Que la motricidad es el punto de inicio al camino, es decir el entorno próximo que viene a ser el propio cuerpo. Asimismo, afirma que la actividad corporal les permite a los niños logran aprendizajes, se vuelven creativos, tienen un buen nivel de razonamiento, son niños resolutivos. De igual forma, asevera que la inteligencia en este grupo de edad depende en gran medida de la actividad motriz a la cual fue expuesto en sus primeros años de vida, asimismo, al referirse al conocimiento y al aprendizaje considera que este se da por la acción y el movimiento del niño en relación con su medio, con los demás y con las experiencias.

Para Piaget, la inteligencia se asocia con la actividad corporal que realiza el niño, así cuanto mayor oportunidad tenga el niño de relacionarse con el medio, con sus pares, con adultos, ello contribuiría de manera positiva en la consolidación de la inteligencia del niño.

2.2.2.2. *Conceptualización de motricidad gruesa.*

La motricidad gruesa se define como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos en todos los aspectos como corporal, muscular, perceptiva y locomoción (Campo et al, 2011). En esta definición se precisan los conceptos de equilibrio, coordinación fuerza y velocidad como parte de la definición de la motricidad gruesa. Un nuevo concepto que suma a la construcción del concepto de motricidad gruesa es ahora la de equilibrio, la misma que es asociada a la capacidad de adoptar posturas y al hecho de apropiarse de ellas.

(Atuncar y Gonzales, 2017, p. 64) Señalan que “La motricidad gruesa es la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como porejemplo gatear, caminar o saltar”.

La motricidad gruesa es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

Un concepto más amplio sobre motricidad gruesa es la proporcionada por (Comellas y Perpinyá, 2003) quien refiere:

“Que la motricidad gruesa incluye dos divisiones: el dominio corporal dinámico, que comprende la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y la coordinación visomotriz; y el dominio corporal estático, que abarca la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación”.

Ahora, la motricidad gruesa es vista como dos grandes mundos que deben ser dominadas por el niño puesto que la confluencia de ambas va a permitir un óptimo desarrollo y manejo de actividades motrices cada vez más complejas.

2.2.2.3. La motricidad en el Currículo Nacional.

En la edad pre escolar es importante que los niños comprendan su cuerpo y aprendan a expresarse corporalmente a través del movimiento o motricidad. En este contexto el maestro planifica actividades que le permitan al niño tomar conciencia de su cuerpo a través del movimiento. En consecuencia, el niño explora y experimenta diferentes movimientos con el cuerpo al realizar diferentes posturas de equilibrio, realizar diversos desplazamientos, además de jugar por iniciativa propia consigo mismo.

El juego motor es asumido por el docente del nivel inicial como un recurso metodológico para que el niño aprenda el conocimiento de su cuerpo y sus posibilidades de movimiento de una manera lúdica.

2.2.2.4. Aspectos de la motricidad gruesa.

Desarrollo motor. (Barrantes, 2020) “Explica que un niño obtiene un nivel superior de desarrollo motor al momento que ejecuta diversos desplazamientos coordinados, en los cuales participan el torso y el total de las extremidades superiores e inferiores”.

Asimismo, el niño edifica sus conocimientos a partir de la indicación percibida por los desplazamientos y su sensatez. Es por esto que resulta primordial proveer gran diversidad de incentivos motores y sensoriales, especialmente no dejando apartada la vinculación expresiva y corporal de adultos quien facilita al niño espacios pertinentes para que pueda desarrollar sus destrezas, habilidades y cualidades.

(Mejía et. al., 2018, p. 26) Afirma *que*: “**El desarrollo cognitivo** en los pequeños partes de un manejo o ejercicio efectivo de los niños respecto al objeto y cuya práctica al tocarlo, le posibilitan al alumno el saber sus atributos tales como volumen, masa, forma”.

(Caraguay, 2018) *Afirma que: “En el **Desarrollo afectivo** sin lugar a dudas, desempeña un rol fundamental en la evolución psicomotriz, posibilita al niño afinar sus cualidades blandas: ejercitando e interrelacionándose eficientemente con el mismo y con los demás”.*

2.2.2.5. Dimensiones de la motricidad gruesa.

(Comellas y Perpinyá, 2003) “La motricidad gruesa incluye dos divisiones: el dominio corporal dinámico, que comprende la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y la coordinación viso-motriz; y el dominio corporal estático, que abarca la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación”.

(Caraguay, 2018) “En el Esquema Corporal explica que se refiere a todas aquellas actividades que llevarán al niño a interiorizar su esquema corporal, lo que le permitirá llevar a cabo una acción que antes ha representado mentalmente”.

Esta definición nos dice que el dominio corporal estático favorece realizar acciones o también movimientos que ya han sido representados en la mente del infante.

(Comellas y Perpinyá, 2003) “En el Equilibrio Corporal nos dice que es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores, tronco) y de moverla siguiendo la propia voluntad”.

(Atuncar y Gonzales, 2017) Señala que el equilibrio es una conducta motriz que junto con la regulación del tono y la coordinación a ejecución de actividades motoras. Estas definiciones nos dicen que el dominio corporal dinámico es haber adquirido el control de la totalidad del cuerpo, es decir de las partes que lo consienten, de los segmentos grandes logrando obtener autoridad y también voluntad para moverse según sus propias necesidades.

(Cacñahuaray y Mancco, 2013) La Lateralidad Coordinación general lo define como:

Capacidad que permite dominar las acciones motrices con precisión y economía, en situaciones determinadas, que pueden ser previstas (estereotipos) o imprevistas (adaptación) y aprender de modo relativamente más rápido los gestos, esto supone la posibilidad de asociar patrones motores independientes para formar otros más complejos que se irán automatizando (como subir escaleras, correr o saltar), liberando la atención del niño para que se centre en otras tareas.

Esta definición nos dice que la coordinación general implica manejo de movimientos de forma independiente logrando movimientos complejos, como subir escaleras, realizar desplazamientos horizontales como correr o desplazamientos verticales como saltar.

2.2.2.6. Importancia de la motricidad gruesa.

En otro lado, (Niquen, 2021) sobresale el total de la motricidad gruesa del siguiente modo:

El estímulo de la motricidad gruesa aumenta el mundo en donde los niños y las niñas se desenvuelven, floreciendo esto una elaboración de nuevas enseñanzas para ellos; por este conocimiento se fundamenta en crear actividades con los objetivos muy claros, que verdaderamente reemplacen las necesidades y que sea la base principal en sus intereses de cada niño; por lo tanto, las instituciones educativas de nivel inicial se deben de integrar la educación física y el deporte, de buena condición que intervenga en la vida de los aprendices de cada estudiante, de otro lado, también se encuentran las familias, quienes deben buscar los ambientes favorables y los áreas para una buena recreación y el deporte en los estudiantes asimismo, la motricidad gruesa nos muestra un pliego fundamental en los estímulos y en el desarrollo de la dimensión corporal, ya que es la base de la construcción de ésta misma , por intermedio de la cual se puede promover una buena autoestima, con una gran seguridad dando siempre la iniciativa

para que así se puedan socializar y obtengan una independencia y una multitud de estímulos que favorecen al estudiante en el transcurso de desarrollo y una buena formación.

III.- HIPÓTESIS

3.1.- Hipótesis general.

Existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020.

3.2.- Hipótesis específicas.

Existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020.

Existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal estático en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020.

IV.- METODOLOGÍA

4.1.- El tipo y el nivel de la investigación

La metodología que se empleó en la investigación fue de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo, y de estudio explicativo; ya que se encargó de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa – efecto. En ese sentido, se ocupó de la determinación de las causas (investigación post facto), así como también de los efectos (investigación experimental), usando la prueba de hipótesis. En cuanto a los resultados y conclusiones estos fueron considerados como un nivel profundo del conocimiento (Álvarez, 2020).

4.2.- Diseño de la investigación

Se empleó un diseño de investigación pre experimental, ya que se manipularon deliberadamente una o más variables independientes (supuestas causas) para analizar las consecuencias de esa manipulación sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos), dentro de una situación de control para el investigador.

El diseño específico correspondió a un solo grupo, utilizando un pre test y post test, antes de la aplicación del juego motor y después de la aplicación del juego motor.

GE: O1 X O2

Donde:

GE : Grupo experimental.

O1 : Pretest de evaluación de la motricidad gruesa aplicado al grupo de estudio.O2

: Postest de evaluación de la motricidad gruesa aplicado al grupo de estudio. X : Es

la variable independiente, Aplicación del juego motor.

4.3. Población y muestra

4.3.1. Población

La población es el conjunto de todos los elementos que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación.

Nuestra población de estudio estuvo constituida por los niños y niñas de 4 años matriculados en el año 2020 de la Institución Educativa Inicial Particular “Domingo Savio”, Chulucanas – Piura.

Tabla 1

Distribución de la Población de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020

Nivel	Grado/Sección	Total
INICIAL	3 años	7
	4 años	16
	5 años	9
Total		32

Nota. Fuente: Nóminas de matrícula de las I.E. Particular Domingo Savio, Chulucanas- Piura, 2020

4.3.2. Muestra

La muestra se define como una parte o fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella, de tal forma que los resultados obtenidos en la muestra pueden generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población (Carrasco, 2007). La muestra de esta investigación estuvo conformada por 6 varones y 10 mujeres, 16 niños en total.

Tabla 2

Muestra de niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020

Sección	Varones	Mujeres	Total
4 años	6	10	16
Total	6	10	16

Nota. Fuente: Nóminas de matrícula de las I.E. Particular Domingo Savio, Chulucanas- Piura, 2020

4.3.3. Técnica de muestreo

La muestra de estudio fue no probabilística de tipo intencional. Según Hernández, et al. (2014) este tipo de muestreo es aquel que es elegido de acuerdo a los criterios del investigador, por ello es intencional la selección de los sujetos de investigación.

4.3.4. Los criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Niños de cuatro años matriculados en la Institución Educativa Inicial Particular “Domingo Savio”, Chulucanas - Piura en el año 2020.
- Niños cuyos padres den su autorización de forma voluntaria para que sus hijos sean parte de la investigación previo consentimiento informado.
- Niños de ambos sexos.

Criterios de exclusión

- Niños que no formen parte de la Institución Educativa Inicial Particular “Domingo Savio”, Chulucanas - Piura en el año 2020.
- Niños cuyos padres no estén conformes con la aplicación de la investigación.
- Niños menores de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Particular “Domingo Savio”, Chulucanas - Piura en el año 2020.

4.4. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

4.4.1. Definición de las variables.

Variable independiente: Juego motor

Es una palanca poderosa que sirve de unión entre percepción pensamiento, acción y filogénesis biológica motriz del movimiento humano; el juego es capaz de llegar a su máxima expresión, relacionándose con la exploración lúdica y los procedimientos de negociación, acuerdos, reglas, conductas de operaciones y posiciones en un juego (Nuria, 2020).

Variable dependiente: Motricidad gruesa

Los movimientos amplios necesitan de coordinación general y coordinación visomotora, equilibrio dinámico y ritmo; así como el equilibrio estático, la tonicidad y el autocontrol (Flores, 2020).

4.4.2. Operacionalización de las variables y los indicadores

Tabla 3 Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala Valorativa
Variable independiente Juego motor	Vicente (2008) el juego motor es una actividad que implica la participación de cada persona desde (...) la corporeidad y la motricidad, cuya coherencia interna está dado por un sistema de reglas.	El juego motor se define a través de las dimensiones: Juegos psicomotores Juegos cooperativos Juegos de oposición.	Juegos psicomotores	lanzar	Lanza y emboca pelotas	Escala dicotómica	Si:3 No:0 Inicio(C)=0 a 7 puntos Proceso(B)= 8 a 14 puntos Logrado (A) =15 a 21 puntos Logro destacado (AD)= 22 a 30 puntos
				Marchar	Marchar sin chocar con su compañero		
				Desplazarse	Línea de juego, se desplaza hacia adelante, hacia atrás, hacia el lado derecho, el lado izquierdo.		
			Juegos cooperativos	Pantomima	Adivina a través de mímicas que animales representa su compañero		
				Cuentos motores	Coopera con sus amigos para simular las acciones del cuento motor		
			Juegos de oposición	Carreras	Se desplaza de un lugar a otro corriendo		
				Saltos	Se salta en dos pies con un saco de un lugar		
Variable dependiente Motricidad Gruesa	Comellas y Perpinyá (1996) refieren que es la motricidad gruesa incluye dos divisiones: el dominio corporal dinámico, que comprende la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y la	La motricidad gruesa tiene dos dimensiones el Dominio corporal dinámico y Dominio corporal estático,	Dominio corporal dinámico	Coordinación general	Coordinación de movimientos al coger objetos con la mano y colocarlos en un recipiente	Escala dicotómica	Si:2 No:0 Inicio(C)=0 a 11 puntos Proceso(B)= 12 a 22 puntos Logrado (A) =23 a 32 puntos
					Coordina sus movimientos mientras marcha sobre líneas con exactitud.		
					Camina libremente evitando chocar con sus compañeros		
					Se desplaza hacia adelante		
					Se desplaza hacia atrás		
					Se desplaza hacia el lado derecho		

	coordinación viso-motriz; y el dominio corporal estático, que abarca la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación.			Equilibrio dinámico	Se desplaza hacia el lado izquierdo		Logro destacado (AD)= 33 a 42 puntos
					Se desplaza en diagonal hacia adelante		
					Se desplaza en diagonal hacia atrás		
					Se desplaza realizando pasos cruzados		
					Da un salto hacia arriba con los dos pies		
					Da un salto hacia adelante con los dos pies		
				Dominio corporal estático	Equilibrio estático	Controla su equilibrio durante unos minutos al pararse en la punta de los pies.	
						Se mantiene parado por segundos apoyando una pierna en la otra.	
					Tono muscular	Levanta los brazos los mantiene por unos segundos. Levanta las piernas en posición de 90° y las mantiene por unos segundos.	
					Respiración	Inhala aire en el tiempo indicado Exhala aire en el tiempo indicado	
Relajación	Se relaja cuando escucha una melodía Se relaja cuando le dan masajes.						

Nota: Fuente. Elaboración propia de la autora.

4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.5.1. Técnica de recolección de datos.

La técnica de recolección de datos utilizado fue la Observación. Esta técnica se define como el proceso sistemático de obtención, recopilación de datos empíricos de un objeto, un suceso, un acontecimiento o conducta humana; con el propósito de procesarlo y convertirlo en información (Álvarez, 2020). En el presente estudio se utilizó esta técnica para registrar datos de las variables de estudio.

4.5.2. Instrumento.

Para medir ambas variables se ha utilizado dos instrumentos con ítems en formato dicotómico, los cuales tienen dos opciones de respuesta: total presencia de la conducta observada (Si) o total ausencia de la conducta observada (No) (Domínguez, 2013) En el instrumento que mide la variable juegos motores los ítems tienen un valor de 0 la respuesta NO y un valor 3 la respuesta SI. Asimismo, el instrumento que mide la variable motricidad gruesa los ítems tienen un valor de 0 la respuesta NO y un valor 2 la respuesta SI.

El instrumento utilizado fue una Escala ordinal dicotómica la cual incluye “categorías ordenadas por rango, y cada categoría posee una relación posicional con la siguiente, estableciendo una gradación cuales se les asigna un número de código para ingresar la información en la base de datos” (Alvarez, 2020).

La escala asignada para el instrumento que mide la variable juegos motores es: Inicio(C)=0 a 7 puntos; Proceso(B)= 8 a 14 puntos; Logrado (A) =15 a 21 puntos y Logro destacado (AD)= 22 a 30 puntos

La escala asignada para el instrumento que mide la motricidad gruesa es: Inicio(C)=0 a 11 puntos, Proceso(B)= 12 a 22 puntos, Logrado (A) =23 a 32 puntos y Logro destacado (AD)= 33 a 42 puntos

4-6.- Validez de los instrumentos

La validez de dicho instrumento se hizo mediante el juicio de expertos y la confiabilidad de 0.8762 el mismo, se realizó aplicando el coeficiente alfa de Cronbach a fin de determinar su precisión y exactitud de los datos en el tiempo y espacio.

4.7.- Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

El procesamiento se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento lista de cotejo a cada uno de los estudiantes de la muestra.

Los datos obtenidos fueron codificados y tabulados, con el propósito de elaborar tablas y gráficos, para su posterior interpretación descriptiva. Este análisis se realizó con el uso del paquete estadístico SPSS Versión 25.

4.8. Matriz de consistencia

Tabla 4

Matriz de Consistencia

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>¿Existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020?</p>	<p>Objetivo General: Determinar si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020.</p> <p>Objetivo específico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar el nivel de motricidad antes y después de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020. • Establecer si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020. • Identificar si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal estático en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020. 	<p>Hipótesis General Existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020. • Existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal estático en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020. 	<p>Variable Independiente: JUEGO MOTOR</p> <p>Variable Dependiente: MOTRICIDAD GRUESA DIMENSIONES</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental con pretest y post test. Técnica: la Observación Instrumento: Lista de cotejo en escala dicotómica. Población muestral: 16 niños de 4 años. Criterio muestral: Muestreo no pirobalística intencional.</p>

Fuente: Elaboración propia de la autora

4.9. Principios éticos

Para efectos del presente trabajo de investigación, los Principios éticos considerados de acuerdo al código de ética de la ULADECH Católica (V004-2021) fueron:

Principio de Protección de la persona

Se consideró la participación voluntaria de las personas participantes, ya que fueron el fin supremo de nuestra investigación, teniendo en cuenta el bienestar y seguridad de las mismas; protegiendo su dignidad, identidad, confidencialidad y privacidad en relación a la información brindada.

Principio de libre participación y derecho a estar informado

Las personas que participaron lo hicieron de manera voluntaria y consiente, ellos fueron informados del propósito y fin de la investigación; así como, del uso de los datos recabados.

Principio de beneficencia y no-maleficencia

En este estudio se tuvo en consideración el cuidado y bienestar de los investigados, minimizando los posibles riesgos y maximizando los beneficios.

Principio de justicia

Se realizó un trato de manera justa a todos los participantes de esta investigación, y a quienes se le dio la oportunidad de tener acceso a los resultados obtenidos.

Principio de Integridad científica

Nuestra investigación tuvo rigor científico; dado que, nuestros métodos empleados para recabar la información fueron válidos, además, hubo veracidad en todo el proceso nuestra investigación.

V.- RESULTADOS

En esta sección se procedió a determinar los resultados obtenidos, con la finalidad de ver el efecto de la variable independiente como “juegos motores” sobre la variable dependiente que es la “motricidad gruesa”.

5.1.- Resultados

Tabla 5

Prueba de normalidad de los datos de variable dependiente de la motricidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Motricidad_pretest	,959	16	,651
Ddinamico_pretest	,936	16	,306
Destatico_pretest	,940	16	,343
Motricidad_postest	,981	16	,970
Ddinamico_postest	,954	16	,548
Destatico_postest	,812	16	,004

Fuente: base de datos

La tabla 5 presenta los resultados de la prueba de normalidad, se ha empleado la prueba de Shapiro-Wilk debido a que la muestra fue menor que 50, se evidencia que la mayoría de datos si presentan una distribución normal debido a que son mayores a 0,05; en consecuencia, para probar las hipótesis se empleará la estadística paramétrica, específicamente la T de Student para muestras relacionales.

a.- Determinar el nivel motricidad antes y después de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020

Tabla 6

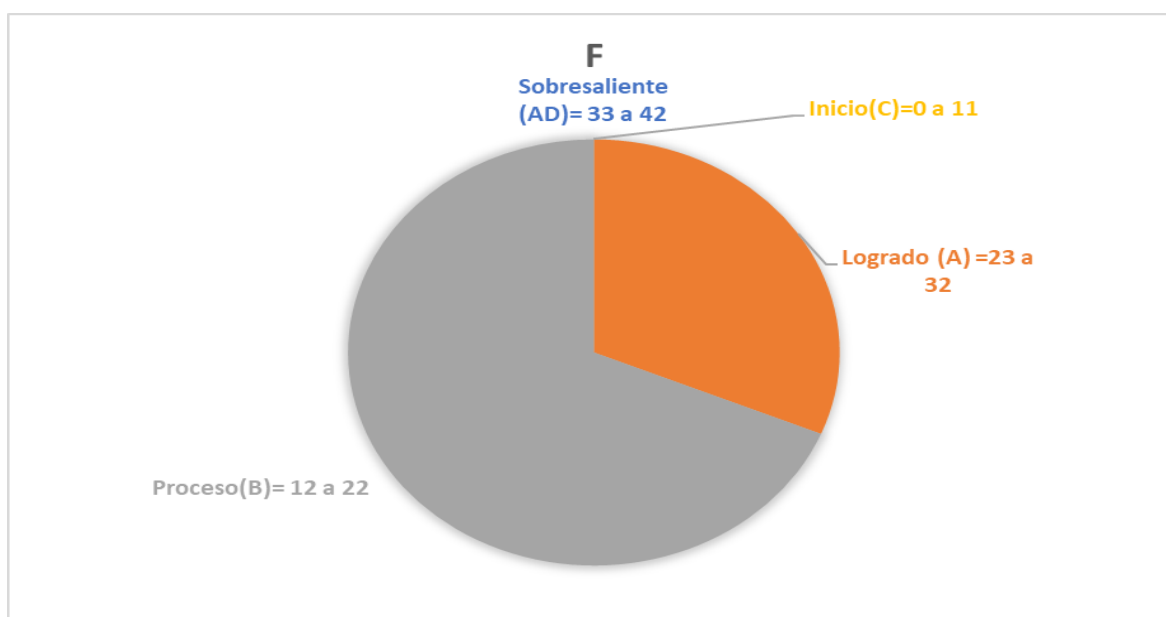
Nivel motricidad antes de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa

Nivel	f _i	%
Logro Destacado (AD)= 33 a 42	0	0
Logro esperado (A) =23 a 32	5	31.25
Proceso(B)= 12 a 22	11	68,75
Inicio(C)=0 a 11	0	0
Total	16	100

Fuente: base de datos

Figura 1

Nivel motricidad antes de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa



Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 1, se observa que; 11 niños que representan el 68.75% (69% aprox.), alcanzaron el nivel “proceso” en relación a la variable motricidad gruesa; y 5 niños que representan el 31.25% (31% aprox.), se ubican en el nivel “logrado”. Cabe recalcar que, ningún estudiante (0%) alcanzó el nivel “Logro Destacado”. Con esto, los

resultados comprueban la hipótesis específica que enuncia que; el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular “Domingo Savio”, Chulucanas - Piura, 2020, antes de aplicar los juegos motores es bajo.

Tabla 7

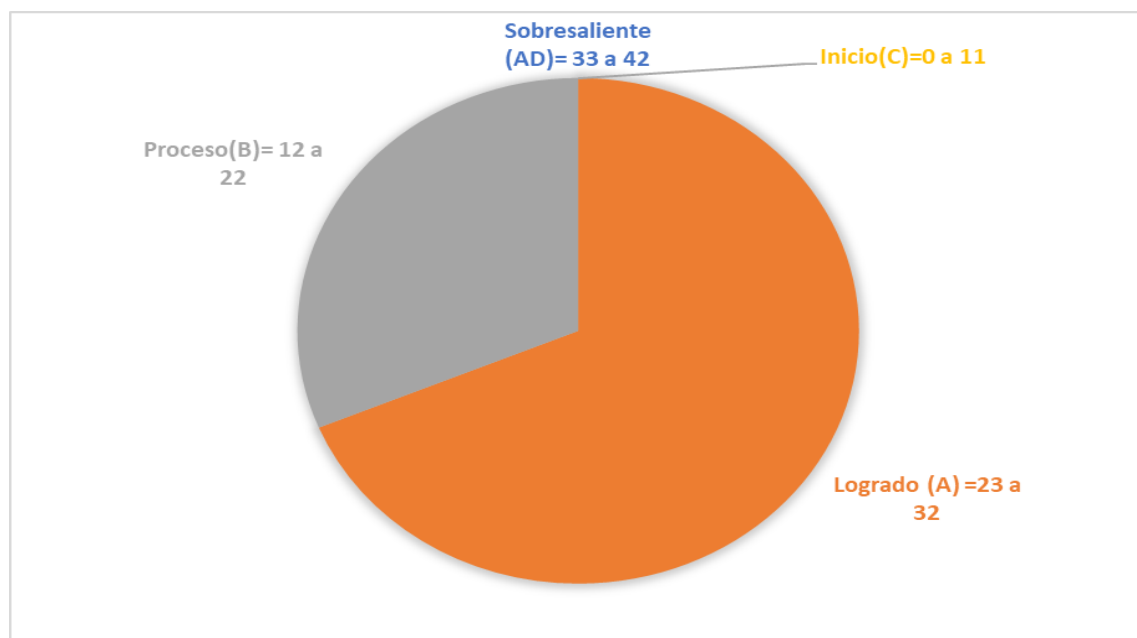
Nivel motricidad después de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa

Nivel	f _i	%
Logro Destacado (AD)= 33 a 42	0	0
Logro esperado (A) =23 a 32	11	68,75
Proceso(B)= 12 a 22	5	31.25
Inicio(C)=0 a 11	0	0
Total	16	100

Fuente: base de datos

Figura 2

Nivel motricidad después de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 2, se observa que; el 68,75% (69% aprox.), presentan un nivel de motricidad gruesa “Logrado”; así también, el 31,25% (31% aprox.), alcanzaron el nivel “Proceso”; resaltando además que, ningún estudiante (0%) ha alcanzado el nivel Logro destacado o se ha quedado en nivel “inicio”; confirmando así que, la ejecución de las sesiones de juego motor, permitieron un cambio positivo. Con esto, se comprueba la hipótesis específica que; indica que el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020, después de aplicar los juegos motores es alto.

COMPROBACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

b.- Determinar si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020.

Tabla 8

Diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años

Prueba de muestras emparejadas										
		Diferencias emparejadas					T	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				promedio	Inferior	Superior				
Par 1	Ddinamico_pretest - Ddinamico_postest	-9,687	3,114	,778	-11,347	-8,028	-12,445	15	,000	

Fuente: Base de datos

En la tabla 8 se puede observar los resultados respecto a las diferencias estadísticamente significativas que existen antes y después de aplicación del programa.

En este sentido, se puede observar que, se han encontrado estadísticas significativas de 0,000 antes y después del desarrollo del programa basado en el juego para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años. Esto permite corroborar la hipótesis de investigación donde se postula que los datos son estadísticamente significativos entre el pretest y postes en la muestra estudiada.

c.- Establecer si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020.

Tabla 9

Diferencias significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal dinámico en niños de 4 años

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					T	gl	Sig.
		Media	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				(bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Ddinamico_pretest - Ddinamico_postest	-6,250	1,770	,443	-7,193	-5,307	-14,123	15	,000

Fuente: Base de datos

En la tabla 9 se muestran los resultados de las diferencias estadísticas antes y después de la aplicación del programa para incrementar el nivel de dominio corporal dinámico, como se puede evidenciar si existen diferencias estadísticamente significativas de 0.000 antes y después de haberse desarrollado el programa de juegos para mejorar la motricidad en lo que se refiere al dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de esta casa de estudios. Por lo tanto, se puede decir que la hipótesis planteada ha sido corroborada

científicamente, es decir el programa de juegos mejora sustancialmente la motricidad en lo concerniente la expresión del dominio corporal dinámico.

d.- Identificar si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal estático en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020.

Tabla 10

Diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal estático en niños de 4 años

Prueba de muestras emparejadas										
		Diferencias emparejadas					T	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
					Inferior	Superior				
Par 1	Ddinamico_pretest - <u>Ddinamico_postest</u>	-3,437	2,032	,508	-4,520	-2,355	-6,767	15	,000	

Fuente: base de datos

La tabla 10 presenta los resultados de las diferencias que existen antes y después de la aplicación de un programa de juegos para mejorar la motricidad gruesa en su expresión dominio corporal estático, después de haber procesado los datos, se ha encontrado que si efectivamente existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicarse las sesiones del programa basado en juegos para incrementar el nivel de dominio corporal estático en niños de 4 años de esta casa de estudio de la ciudad de Chulucanas. Por lo tanto, científicamente se ha comprobado la hipótesis sostiene que

existen diferencias estadísticamente significativas en cuando al desempeño del dominio corporal estático después de haber hecho la intervención respectiva.

5.2. Análisis de resultados

Al determinar el nivel de motricidad antes y después de la aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020; se pudo encontrar que, existen diferencias estadísticamente significativas de 0.000 antes y después de haberse desarrollado el programa de juegos para mejorar la motricidad en lo que se refiere al dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de esta casa de estudios. Por lo tanto, se puede decir que la hipótesis planteada ha sido corroborada científicamente, es decir el programa de juegos mejora sustancialmente la motricidad en lo concerniente la expresión del dominio corporal dinámico.

Teóricamente, estos datos significan que el juego motor entendido como aquel que es propuesto por el docente con un fin educativo y tiene como elementos el material y el espacio, expresado en diversas formas (Baena y Ruiz, 2016), es una herramienta sumamente influyente para mejorar el nivel de motricidad que se define como la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo gatear, caminar o saltar y que se expresa en movimientos corporal dinámica y movimiento corporal estático (Atuncar y Gonzales, 2017). Asimismo, estos resultados significan que el dominio corporal dinámico entendido la coordinación general del cuerpo, la expresión del equilibrio, el ritmo y la coordinación viso-motriz que debe existir en los niños (Comellas y Perpinyá, 1996), mejora significativamente si se emplea al juego motor definido como recurso pedagógico y didáctico propuesto por el docente propuesto por el docente con un fin educativo y tiene como elementos el material y el espacio como

estrategia de intervención (Baena y Ruiz, 2016). Por lo tanto, se ha demostrado que los juegos motores tienen una influencia capital para que los niños desarrollen destrezas en los movimientos de su cuerpo que les permita tener una mayor tonicidad muscular de sus extremidades.

Análogos resultados son los encontrados por (Atuncar y Gonzales, 2017) quien desarrolló un trabajo que tuvo como propósito determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo, 2017, encontrando como resultados que, en el pretest el 77% de los niños se encontraban en el nivel de Bajo, un 23% en el nivel Medio, sin embargo después de la aplicación esto mejoró de forma sustancial, el 90% de los niños se encontraban en nivel Alto, un 10% en Medio y 00% estaba en Bajo. Con todo esto, se concluyó que, los juegos motores tienen efectos positivos en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años. haciendo un análisis reflexivo sobre estos resultados se puede decir que el juego siempre ha demostrado ser una herramienta muy poderosa para desarrollar diversas habilidades y competencias en los educandos de educación inicial.

Al identificar si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar el dominio corporal estático en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020, se ha observado que, efectivamente existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicarse las sesiones del programa basado en juegos para incrementar el nivel de dominio corporal estático en niños de 4 años de esta casa de estudio de la ciudad de Chulucanas, siendo la significancia bilateral de 0.000. Por lo tanto, científicamente se ha comprobado la hipótesis sostiene que existen diferencias estadísticamente significativas en cuando al desempeño del dominio corporal estático después de haber hecho la intervención respectiva. En teoría estos resultados significan

que el juego motor entendido una estrategia de intervención expresado en movimientos físico y que promueve una educación física plural, abarcando varios aspectos del desarrollo del niño (Muñoz, et. al, 2020) mejora sustancialmente el movimiento corporal estático que hace referencia a las características de la tonicidad muscular, el autocontrol, la respiración y la relajación (Comellas y Perpinyá, 2003), por lo tanto, es de capital importancia que se emplee esta clase de juego como herramienta de intervención en esta población de estudio.

Estos resultado son análogos con los hallazgos de (Aguedo y Hurtado, 2019) quien desarrollaron una investigación que tuvo como finalidad determinar los efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa privada, encontrando como resultados que después de la aplicación de las estrategias lúdicas el 91% mejoró su lateralidad, el 93% incrementó su nivel de coordinación y agilidad, y el 93% mejoró la motricidad espacial, por lo tanto se pudo concluir que, al utilizar estrategias lúdicas basadas en el juego, los niños aprenden a manejar la motricidad gruesa con mayor coordinación, equilibrio y espontaneidad; ayudándoles a obtener logros más significativos y aprendiendo a conocer su cuerpo durante el proceso.

Al determinar si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020, en consecuencia se pudo observar que, si existen diferencias estadísticamente significativas de 0,000 antes y después del desarrollo del programa basado en el juego para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años. Esto permite corroborar la hipótesis de investigación donde se postula que los datos son estadísticamente significativos entre el pretest y postes en la muestra estudiada. Estos resultados significan que el juego motor

entendido como un recurso pedagógico que promueve una educación física plural, donde tiene una carga emocional y eso permite que el niño tenga sus preferencias al elegir el juego y que es dirigido mediante la aplicación de reglas que deben respetarse por todos los participantes (Muñoz, et. al, 2020) mejoran significativamente la motricidad conceptualizada la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos en todos los aspectos como son corporal, muscular, perceptiva y locomoción (Campo, et. al. 2011).

Partiendo de estas consideraciones teóricas, ayuda a clarificar que el juego aporta importancia capital para desarrollar la motricidad, así como también habilidades sociales en los niños.

Análogos son los resultados encontrado por (Soplin y Chávez, 2019) quienes en un estudio de plantearon como objetivo determinar la influencia de los talleres de juegos al aire libre en la mejora de la coordinación motora gruesa en los niños y niñas que conformaron la muestra, encontrando como resultado que, mediante el pretest se observó que, el 71,4%, se encontraban en el nivel de motricidad inferior y solamente el 7,1% en el nivel de motricidad normal; asimismo, en el post test, se presentó que el 42,9% alcanzó el nivel de motricidad normal inferior, un 35% logró ubicarse en el nivel de motricidad normal y el 10,7% se ubicó en el nivel de motricidad normal superior, llegando a concluir que el juego es una estrategia de intervención que potencia las habilidades motoras en los niños. Bajo este marco de información se puede dar por sentado que el juego motor es sus diferentes expresiones mejorar la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial.

VI.-CONCLUSIONES

Se concluye que existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de la aplicación del programa de juego motor comprobándose que este programa mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Domingo Sabio de la ciudad de Chulucanas. Por lo tanto, es de vital importancia para incluir el juego motor para en las actividades de aprendizaje para elevar el nivel de motricidad gruesa en los niños.

El nivel de dominio corporal dinámico después de la aplicación del programa ha mejorado sustancialmente. Esto permite comprender valorar el uso didáctico del juego motor en las actividades de aprendizaje para favorecer el desarrollo motor grueso del niño.

El nivel de dominio corporal estático después de la aplicación del programa de juegos motores ha mejorado sustancialmente en los niños gracias a la influencia del juego motor en situaciones de aprendizaje motor.

VII.- RECOMENDACIONES

Las docentes del nivel inicial deben realizar actividades fuera del aula para fortalecer la coordinación motora gruesa de los niños utilizar juegos creativos, donde el niño interactúe con la naturaleza y con sus pares.

Implementar la creación de un taller de materiales reciclados los cuales sean utilizados para los diversos juegos de motricidad gruesa por los estudiantes de diferentes edades, proporcionar un espacio adecuado para que los niños manipulen y jueguen con dichos materiales.

Los niños deben ser evaluados constantemente por un adulto con actividades cualitativas; aplicando diversos juegos y estrategias con ellos. Así mismo, se debe tener presente las dificultades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso Álvarez, Y., & Pasos Couto, J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, São Paulo, 46(1), 01-16. doi:<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- Acuña, L.; Arellano, C. Arispe, C.; Guerrero, M; Lozada, O. y Yangali, J. (2020). La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado. Guayaquil. Ecuador: Universidad Internacional del Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>
- Aguedo y Hurtado. (2019). Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre, Arequipa. 2018. Arequipa. Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9607/EDagleal.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Alvarez. (2020).
- Ardanaz, T. (2009). La psicomotricidad en educación infantil. Innovación y experiencias educativas, 1-10. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf
- Arzola, S. (2018). Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Lima. Perú: Universidad César Vallejo. Escuela de Pos Grado. Obtenido de

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.pdf?sequence=1

Atuncar, D. y Gonzales, C. (2017). El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen de Chapi”. Huancavelica - Perú: Universidad Nacional de Huancavelica. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS%20ATUNCAR%20SARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Aucouturier. (2004). Los fantasmas de acción y la practica psicomotriz. Barcelona: Grao.

Baena, A. y Ruiz, P. (Enero/ Junio de 2016). Valor educativo y cultural e juegos-deportes populares y tradicionales en la clase de educación física. Acción motriz. Revista científica digital(16), 19-26. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6324704.pdf>

Balazar, A.; Del Águila, V, y Ramos, J. (2017). Estadística básica para los negocios. Universidad de Lima: Fondo Editorial. Obtenido de https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10771/Ramos_Estad%3ADstica_b%3A1sica_de_los_negocios.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Barrantes, A. (2020). Motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la I.E. No 081 – Morropón, Piura 2019. Piura. Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Cacñahuaray, R. y Mancco, H. (2013). Los juegos motores y su relación con el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la IE experimental N°1278 UGEL 06, La Molina, 2012. Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Obtenido de

<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/221/1043%20TESIS%202013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Camacho, J. (2018). Consolidación de los procesos de enseñanza - aprendizaje de la motricidad gruesa por medio del juego motor en niños de preescolar del jardín infantil Sueños. Cauca. Colombia: Corporación Universitaria Autónoma del Cauca. Obtenido de <https://repositorio.uniautonoma.edu.co/bitstream/handle/123456789/142/T%20DR-M%20038%202018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Campo, L.; Jiménez, P.; Maestre, K. y Paredes, N. (2011). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla. *Psicogente*, 76-89. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552358008.pdf>
- Caraguay, W. (2018). La motricidad gruesa para fortalecer el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años del Programa Creciendo con Nuestros Hijos (CNH) Ciudad Victoria de la Ciudad de Loja, período lectivo 2017-2018. Loja - Ecuador: Universidad Nacional de Loja Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20884/1/TESIS%20Andrea%20Caraguay.pdf>
- Chocce, E. y Conde, D. (2018). Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara. Huancavelica - Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Comellas, M. Perpinyá, A. (2003). *La Psicomotricidad en la educación infantil*. España: CEAC.

- Contreras, F.; Matos, F. y Olaya, J. (2020). Estadística descriptiva y probabilidad para las ciencias de la información con el uso del SPSS. Lima. Perú: Asociación de Bibliotecólogos del Perú. Obtenido de <http://eprints.rclis.org/40470/1/ESTADISTICA%20DESCRIPTIVA.pdf>
- Cupita, E. (2019). Desarrollo psicomotor en estudiantes del segundo ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Pública de Ventanilla – Callao. Lima, Perú: Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8971/1/2019_Cutipa-Luque.pdf
- Dominguez, S. (2013). ¿Ítems Politómicos o Dicotómicos? Un estudio empírico con una escala unidimensional. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 30-37.
- Enríquez, J., Abril, M. y Sandoval, M. (2020). Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativa pedagógica paa los infantes de 3 a 4 años. *Eumet. net*, En línea. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/01/articulacion-juegos-tradicionales.html>
- Figueras, S.; Ribalta, M. y Rodríguez, J.,. (2021). Significados atribuidos a los términos psicomotricidad y educación física en la educación infantil. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el deporte*, 120-137. Obtenido de <https://www.revistas.uma.es/index.php/riccafd/article/view/10429/12745>
- Franco, S. (2009). Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: Preescolar El Arca. Caldas. México: Corporación Universitaria Lasallista. Obtenido de <http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/773/1/ASPECTOS%2>

0QUE%20INFLUYEN%20EN%20LA%20MOTRICIDAD%20GRUESA%20D
E%20LOS%20NI%C3%91OS%20DEL%20GRUPO%20DE%20MATERNAL-
PREESCOLAR%20EL%20AR.pdf

- Gallardo, J. y Gallargo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Revista Educativa Hekademos, 41-51. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil
- García, C.; Chiquez, G. y Valencia, C. (2017). Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del primer grado de educación primaria Institución Educativa Experimental Rafael Narvárez Cadenillas Trujillo. Trujillo - Perú: Universidad Nacional de Trujillo. Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación. Obtenido de <https://docplayer.es/93657259-Universidad-nacional-de-trujillo.html>
- Gonzaga, S. (2018). La motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años de edad en el Programa Creciendo con Nuestros Hijos (CNH) “San José” de la Ciudad de Loja. Periodo Lectivo 2017-2018. Loja - Ecuador: Universidad Nacional de Loja Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20996/1/ESTHEFANY%20GONZAGA.pdf>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México: Mcgraw-hill.
- Huamán. (2020). Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa –

Piura, 2018. Piura. Perú: Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

Obtenido de

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16539/JUEGO_DIDACTICO_JUEGO_FUNCIONAL_HUAMAN_HUACCHILLO_JESUS_MARICELI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Iscl, M. (2017). Desarrollo Psicomotor de los niños del Colegio Los Nogales. La Sabana. Colombia: Universidad de la Sabana.

López, E. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

Obtenido de

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

Mejía, K. Reyes, C. y Sánchez, H. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Lima. Perú: Universidad Ricardo Palma. Vicerrectorado de Investigación. Obtenido de

<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

MINEDU. (2016). Agenda Pedagógica 2017-2018 para docentes del II Ciclo de instituciones del nivel de Educación Inicial. Industria Cimagraf S.A.C. Obtenido de

<file:///C:/Users/132504/Downloads/Agenda%20pedag%C3%B3gica%202017-2018%20para%20docentes%20de%20II%20Ciclo%20de%20Instituciones%20de%20nivel%20de%20Educaci%C3%B3n%20Inicial.pdf>

Muñoz, V.; Lavega, P.; Costes, A.; Damian, S. y Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 166-172.

- Obtenido de
<https://repositori.udl.cat/bitstream/handle/10459.1/68981/031137.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Navarro, V. (2008). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en educación física. *Ágora*, 15-34. Obtenido de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3448098>
- Niquen, F. (2021). Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años. Chiclayo. Perú: UNiversidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de
http://54.165.197.99/bitstream/20.500.12423/3248/1/TL_NiquenYoveraFresia.pdf
- Nubia, S. (2019). Expresión corporal para el desarrollo de al motricidad gruesa en niños de 03 años de la IE N°10042 Juan Tomis Stack del Pueblo Joven Tupac Amaru Chiclayo - Perú- 2019. Chimbote- Perú: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Obtenido de
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22280/ENSENANZA_APRENDIZAJE_EXPRESION_CORPORAL_SILVA_SECLEN_NUBIA_NAIROBI.pdf?sequence=1
- Ortíz, L. (2017). Desarrollo psicomotor en los niños de 3 años del Colegio Nacional de Buenos Aires. Buenos Aires. Argetina: Universidad de Buenos Aires.
- Piaget, J. y Inhelder, B. (1968). *Psicología del niño*. Madrid: Ediciones Morata.
Obtenido de
<https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>
- Rodriguez, P. (2019). Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niño y niñas de 5 años. Quito - Ecuador: Pontificia Universidad Católica del

- Ecuador. Facultad de Ciencias de la Educación. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/16324/1.%20Estrategias%20Did%C3%A1cticas%20para%20Desarrollar%20la%20Motricidad%20Gruesa%20en%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20de%204%20a%205%20a%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rosada, S. (2017). Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria. La Antigua Guatemala - Guatemala: Universidad Rafael Landívar. Facultad de Humanidades. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>
- Saraví, J. (2012). La Praxiología motriz: presente, pasado y futuro. Entrevista a Pierre Parlebas. *Movimiento*, 11-35. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115323634002.pdf>
- Soplin, Ll. y Chávez, S. (2019). Taller de juegos al aire libre para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 18140, Chocta, Luya, 2019. Chachapoyas. Perú: Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. Obtenido de <http://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/UNTRM/1865/Ch%C3%A1vez%20Gr%C3%A1ndez%20Sonia%20-%20Soplin%20Diapiz%20Llaneli.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Soriano, E. (2020). La psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en los niños de 4 años de un CEI de Guayaquil – 2020. Piura- Perú: Universidad César Vallejo. Escuela de Pos Grado. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51452/Soriano_AE%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Torres, R. (2019). Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P.I “Santa María Iluminada” A.H. Mónica Zapata - Piura, 2018. Piura - Peru: Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16533/ESTRATEGIA_LUDICA_MOTRICIDAD_TORRES_JUAREZ_ROSA_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vicente, J. (2008). El Juego Motor Cooperativo¿Un buen contexto para la enseñanza?¿Un buen contexto para la enseñanza?¿Un buen contexto para la enseñanza?¿Un buen contexto para la enseñanza?¿Un buen contexto para la enseñanza?... Cuando la Educ. Revista Educación física y deporte, 97-112. Obtenido de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/304/229>
- Zater, W. (2017). Desarrollo psicomotor en los niños de 3 años del Colegio Colombia. Bogota. Colombia: Universidad Sergio Arboleda.

ANEXOS

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos

ESCALA PARA RECOGER INFORMACIÓN DEL NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL PARTICULAR “DOMINGO SAVIO”, CHULUCANAS - PIURA, 2020

Código del alumno.....

Fecha de evaluación.....

Nombres y Apellidos del Aplicador:

INTRUCCIONES: La ESCALA elaborada para medir el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años forma parte del proyecto de investigación denominado: Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Particular “Domingo Savio”, Chulucanas - Piura, 2020; instrumento que será únicamente aplicado por la investigadora en dos momentos, al inicio y la final de la investigación.

Si= 2

No= 0

N° de ítem	Dimensión/Indicadores/Ítem	SI	NO
	Dimensión: Dominio corporal dinámico		
	Indicador: Coordinación general		
1.	Coordinación de movimientos al coger objetos con la mano y colocarlos en un recipiente		
2.	Coordina sus movimientos mientras marcha sobre líneas con exactitud.		
3.	Camina libremente evitando chocar con sus compañeros		
	Indicador: Equilibrio dinámico		
4.	Se desplaza hacia adelante		
5.	Se desplaza hacia atrás		
6.	Se desplaza hacia el lado derecho		
7.	Se desplaza hacia el lado izquierdo		
8.	Se desplaza en diagonal hacia adelante		
9.	Se desplaza en diagonal hacia atrás		
10.	Se desplaza realizando pasos cruzados		
11.	Da un salto hacia arriba con los dos pies		
12.	Da un salto hacia adelante con los dos pies		
	Dimensión: Dominio corporal estático		
	Indicador: Equilibrio estático		
13.	Controla su equilibrio durante unos minutos al pararse en la punta de los pies.		
14.	Se mantiene parado por segundos apoyando una pierna en la otra.		
	Indicador: Tono muscular		
15.	Levanta los brazos los mantiene por unos segundos.		
16.	Levanta las piernas en posición de 90° y las mantiene por unos segundos.		
	Indicador: Respiración		
17.	Respira inhalando aire por la nariz		
18.	Respira exhalando aire por la boca		
	Indicador: Relajación		
19.	Se relaja cuando escucha una melodía		
20.	Se relaja cuando le dan masajes.		

Escala: Logrado = 33 a 40; En proceso = 21 a 32; En inicio = 0 a 21

Anexo 02: Certificado de validación de juicio de expertos

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO DEL PROYECTO: “JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PARTICULAR DOMINGO SAVIO, CHULUCANAS - PIURA, 2020”									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO									
AUTOR: COLOMA GARCÍA, SYNDI MELISSA ORCID: 0000-0002-9894-5074									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
OE	Dimensión: Dominio corporal dinámico Indicador: Coordinación general	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Coordinación de movimientos al coger objetos con la mano y colocarlos en un recipiente	X							
2	Coordina sus movimientos mientras marcha sobre líneas con exactitud.	X							
3	Camina libremente evitando chocar con sus compañeros	X							
	Indicador: Equilibrio dinámico								
4	Se desplaza hacia adelante	X							
5	Se desplaza hacia atrás	X							
6	Se desplaza hacia el lado derecho	X							
7	Se desplaza hacia el lado izquierdo	X							
8	Se desplaza en diagonal hacia adelante	X							
9	Se desplaza en diagonal hacia atrás	X							
10	Se desplaza realizando pasos cruzados	X							
11	Da un salto hacia arriba con los dos pies	X							
12	Da un salto hacia adelante con los dos pies	X							
OE	DIMENSIÓN: Dominio corporal estático INDICADOR: Equilibrio estático								
13	Controla su equilibrio durante unos minutos al pararse en la punta de los pies.	X							
14	Se mantiene parado por segundos apoyando una pierna en la otra.	X							
	Indicador: Tono muscular								
15	Levanta los brazos los mantiene por unos segundos.	X							

16	Levanta las piernas en posición de 90° y las mantiene por unos segundos.	X							
INDICADOR: Indicador: Respiración									
17	Respira inhalando aire por la nariz	X							
18	Respira exhalando aire por la boca	X							
INDICADOR: Relajación									
19	Se relaja cuando escucha una melodía	X							
20	Se relaja cuando le dan masajes.	X							

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Angela Esther Albán Bermejo		
DNI N°	02830798	Teléfono / Celular	992014337
Título profesional / Especialidad	Licenciada en Educación / Educación Inicial		
Grado Académico	Magister		
Mención	Psicología Educativa		

Firma:



Angela Esther Albán Bermejo
Especialista en Desarrollo Infantil Temprano

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO: “JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PARTICULAR DOMINGO SAVIO, CHULUCANAS - PIURA, 2020”

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:
LISTA DE COTEJO**

**AUTOR:
COLOMA GARCÍA, SYNDI MELISSA
ORCID: 0000-0002-9894-5074**

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
OE	Dimensión: Dominio corporal dinámico Indicador: Coordinación general	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Coordinación de movimientos al coger objetos con la mano y colocarlos en un recipiente	X							
2	Coordina sus movimientos mientras marcha sobre líneas con exactitud.	X							
3	Camina libremente evitando chocar con sus compañeros	X							
	Indicador: Equilibrio dinámico								
4	Se desplaza hacia adelante	X							
5	Se desplaza hacia atrás	X							
6	Se desplaza hacia el lado derecho	X							
7	Se desplaza hacia el lado izquierdo	X							
8	Se desplaza en diagonal hacia adelante	X							
9	Se desplaza en diagonal hacia atrás	X							
10	Se desplaza realizando pasos cruzados	X							
11	Da un salto hacia arriba con los dos pies	X							
12	Da un salto hacia adelante con los dos pies	X							
OE	DIMENSIÓN: Dominio corporal estático INDICADOR: Equilibrio estático								
13	Controla su equilibrio durante unos minutos al pararse en la punta de los pies.	X							
14	Se mantiene parado por segundos apoyando una pierna en la otra.	X							
	Indicador: Tono muscular								
15	Levanta los brazos los mantiene por unos segundos.	X							
16	Levanta las piernas en posición de 90° y las mantiene por unos segundos.	X							
	INDICADOR: Indicador: Respiración								
17	Respira inhalando aire por la nariz	X							
18	Respira exhalando aire por la boca	X							
	INDICADOR: Relajación								
19	Se relaja cuando escucha una melodía	X							
20	Se relaja cuando le dan masajes.	X							

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	ROCIO JACKELINE SIU ANTEZANA		
DNI N°	30830016	Teléfono / Celular	929708582
Título profesional / Especialidad	LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL		
Grado Académico	LICENCIADA		
Mención	INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA.		

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO: "JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PARTICULAR DOMINGO SAVIO, CHULUCANAS - PIURA, 2020"

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:
LISTA DE COTEJO

AUTOR:
COLOMA GARCÍA, SYNDI MELISSA
ORCID: 0000-0002-9894-5074

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
OE		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Dimensión: Dominio corporal dinámico Indicador: Coordinación general								
1	Coordinación de movimientos al coger objetos con la mano y colocarlos en un recipiente	X							
2	Coordina sus movimientos mientras marcha sobre líneas con exactitud.	X							
3	Camina libremente evitando chocar con sus compañeros	X							
	Indicador: Equilibrio dinámico								
4	Se desplaza hacia adelante	X							
5	Se desplaza hacia atrás	X							
6	Se desplaza hacia el lado derecho	X							
7	Se desplaza hacia el lado izquierdo	X							
8	Se desplaza en diagonal hacia adelante	X							
9	Se desplaza en diagonal hacia atrás	X							
10	Se desplaza realizando pasos cruzados	X							
11	Da un salto hacia arriba con los dos pies	X							
12	Da un salto hacia adelante con los dos pies	X							
OE	DIMENSIÓN: Dominio corporal estático INDICADOR: Equilibrio estático								
13	Controla su equilibrio durante unos minutos al pararse en la punta de los pies.	X							
14	Se mantiene parado por segundos apoyando una pierna en la otra.	X							
	Indicador: Tono muscular								
15	Levanta los brazos los mantiene por unos segundos.	X							
16	Levanta las piernas en posición de 90° y las mantiene por unos segundos.	X							
	INDICADOR: Indicador: Respiración								
17	Respira inhalando aire por la nariz	X							

18	Respira exhalando aire por la boca	X							
	INDICADOR: Relajación								
19	Se relaja cuando escucha una melodía	X							
20	Se relaja cuando le dan masajes.	X							

Firma:



Mg. Jesús Aldana Jacinto
DNI N° 02756532
Profesora Coordinadora de PRONOEI
Módulo XIII Catacaos

Nombres y Apellidos del validador	JESÚS ALDANA JACINTO		
DNI N°	02756532	Teléfono / Celular	949914224
Título profesional / Especialidad	PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL		
Grado Académico	MAGISTER		
Mención	INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA.		

FICHA DE DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

(Lista de cotejo para recoger información del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa)

I. DATOS GENERALES

Nombre: Rocio Jackeline Siu Antezana
Especialidad: Educación Ciencias
Fecha: Arequipa, 04 de agosto 2020

II. OBSERVACIONES EN CUENTA A:

1. FORMA:

Ninguna observación

2. CONTENIDO:

Ninguna observación

3. ESTRUCTURA:

Ninguna observación

III. APORTES Y/O SUGERENCIAS:

Ninguna observación

Luego, de revisado el documento procede a su aprobación.

SÍ

NO


Dra. Rocio J. Siu Antezana
DOCENTE - UCSM
ANE 30830016

Anexo 03: Oficio de permiso para la recolección de los datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN "Año de la Universalización de la Salud"

Chulucanas Piura, 08 de octubre 2020

**SOLICITO: AUTORIZACION PARA APLICAR MI PROYECTO DE
TESIS A LOS ESTUDIANTES**

Sr.
AUGUSTO RIVAS GOMES
Director de la I.E "DOMINGO SAVIO"
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme soy estudiante Coloma Garcia Syndi Melissa , con código de matrícula N° 0807171160, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL PARTICULAR DOMINGO SAVIO, CHULUCANAS -PIURA, 2020" durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año. Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

COLOMA GARCIA SYNDI MELISSA

D.NI 45284735


CARLOS AUGUSTO RIVAS FOR
DIRECCION
I.E. PARTICULAR DOMINGO SAVIO
CHULUCANAS


Anexo 04: Formato de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACION (PADRES)

Título del estudio:TITULO.....

Investigador (a): NOMBRES Y APELLIDOS

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: TITULO DE SU PROYECTO..... Este es un estudio

desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

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

EXPLICAR SU VARIABLE

Procedimientos:

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

1. ENREGARLE EL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN-LISTA DE COTEJO-FICHA DE OBSERVACION-LA ENCUESTA
2. REALIZARLES LAS PREGUNTAS DE LA LECTURA-DEL JUEGO QUE VOY A REALIZAR.
3. INFORMARLE DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS.

Beneficios:

DETALLAR EL BENEFICIO QUE VA TENER EL ESTUDIANTE

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo correo Electronico de codio

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

**Nombres y Apellidos
Participante**

Fecha y Hora

**Nombres y Apellidos
Investigador**

Fecha y Hora

Anexo 05: Programa de experiencia de investigación

PROGRAMA DE EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN

JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PARTICULAR “DOMINGO SAVIO”, CHULUCANAS - PIURA, 2020.

1. DATOS GENERALES

- 1.1. UGEL** : CHULUCANAS
1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : DOMINGO SAVIO
1.3. NOMBRE DE DOCENTE DE AULA: LOS CARIÑOSITOS.
1.4. AULA : 4 AÑOS
1.5. FECHA Y HORA :

2. FUNDAMENTACIÓN:

El desarrollo motor de los niños es determinante para su evolución en general, la actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables además de contribuir el proceso de maduración separación o independización motriz.

Mediante los juegos va conociendo su cuerpo desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio desarrollando las capacidades sensoriales y adquiriendo destrezas y agilidad que se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área Psicomotriz promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen la competencia.

3 COMPETENCIA POR DESARROLLAR

3.1. CAPACIDADES QUE SE VA A DESARROLLAR

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	COMPRENDE SU CUERPO SE EXPRESA COORPORALMENTE	<ul style="list-style-type: none">• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorándolas posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección Al correr y salta pequeños obstáculos.• Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las Características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.• Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas. Espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los abrazos las piernas y algunos elementos del rostro.

3. ACTIVIDADES (SESIONES DE APRENDIZAJE)

N° DE LA SESIÓN	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	TEMA/NOMBRE DE LA SESIÓN	ITEM O INDICADOR DE LA MATRIZ DE OPERACIONALIDAD (VI)	ITEM O INDICADOR DE LA MATRIZ DE OPERACIONALIDAD(VD)	RECURSO O MATERIAL	FECHA
1	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Me divierto lanzando y embocando pelotas	COORDINACION GENERAL	Coordinación en sus movimientos al coger o lanzar objetos con la mano y colocarlos en un recipiente	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota • Caja • niños • Piso • hoja 	
2	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Marchamos sin chocar a mi compañero	CORDINACIÓN GENERAL	Coordina sus movimientos mientras marcha sobre líneas con exactitud. Camina libremente evitando chocar con sus compañeros	<ul style="list-style-type: none"> • Soga • Niños • Piso • Hojas • Plumones 	
3	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Línea de juego	EQUILIBRIO DINAMICO	Se desplaza hacia adelante, hacia atrás, hacia el lado derecho, el lado izquierdo.	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Niños • Piso 	
4	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Jugando mejoro mi equilibrio	EQUILIBRIO DINAMICO	en diagonal hacia adelante, en diagonal hacia atrás,	<ul style="list-style-type: none"> • Tizas de colores • Aros • Hoja plumones 	
5	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Jugando a saltos con mis dos pies	EQUILIBRIO DINAMICO	Da un salto hacia arriba con los dos pies. - Da un salto hacia adelante con los dos pies	<ul style="list-style-type: none"> • Escaleras • Sofá • Cuerda • Piso • Niños 	
6	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Me divierto parándome de puntillas	EQUILIBRIO ESTATICO	Controla su equilibrio durante unos minutos al pararse en la punta de los pies.	<ul style="list-style-type: none"> • Suelo • Niños 	
7	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	El avión	-EQUILIBRIO ESTATICO	Se mantiene parado por segundos apoyando una pierna en la otra.	<ul style="list-style-type: none"> • Tizas • Teja • Piso • Niños 	

8	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa cordialmente	Jugamos levantando brazos y piernas	TONO MUSCULAR	Levanta los brazos los mantiene por unos segundos. Levanta las piernas en posición de 90° y las mantiene por unos segundos.	<ul style="list-style-type: none"> • bastón • Ula ula • Niños • piso 	
9	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Inflarnos como globos	-RESPIRACIÓN	-Inhala aire en el tiempo indicado Exhala aire n el tiempo indicado Al realizar ejercicio inhala por la nariz y exhala por la boca	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerpo • Niños • Suelo 	
10	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Disfruto al escuchar música y de los masajes	RELAJACIÓN	Se relaja cuando escucha una melodía Se relaja cuando le dan masajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • Música • Cuerpo • Aceite cremas 	

Anexo 06: Sesiones de Aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “DOMINGO SAVIO”
 1.2. SECCIÓN : LOS CARIÑOSITOS
 1.3. EDAD : 4 AÑOS
 1.4. NOMBRE DEL JUEGO : “ME DIVIERTO LANZANDO Y EMBOCANDO PELOTAS”
 1.5. FECHA:

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Coordinación general Coordinación en sus movimientos al coger o lanzar objetos con la mano y colocarlos en un recipiente.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS O MATERIALES
INICIO o asamblea Desarrollo o Expresividad Motriz Relajación Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea. - Invitamos a los niños a correr alrededor del patio en distintas velocidades. - Motivamos a los niños y niñas a jugar con la pelota colocamos en un lado del patio una canasta o caja, en la que encestarán la pelota a una distancia de tres metros. Indicamos que deben lanzar la pelota solo con la mano derecha, resaltamos los aciertos. Luego pedimos que cambien de mano y lancen con la mano izquierda. - Indicamos a los niños y niñas que se pongan de pie y se toquen el abdomen. Invitamos a respirar profundamente, llevando el aire hasta el abdomen. Pedimos que cuenten hasta tres y pedimos que expulsen el aire. - Verbalizan lo que hicimos durante la actividad. - Invitamos a que cada uno dibuje lo que más le gustó de la actividad. - Verbalizan lo que hicimos durante la actividad. <p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. - Salida. 	-Pelota -caja -niños -Piso -hoja

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “DOMINGO SAVIO”
 1.2. SECCIÓN : LOS CARIÑOSITOS
 1.3. EDAD : 4 AÑOS
 1.4. NOMBRE DEL JUEGO : “ME DIVIERTO LANZANDO EMBOCANDO PELOTAS”
 1.5. FECHA :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Coordinación general <ul style="list-style-type: none"> • Coordina sus movimientos mientras marcha sobre líneas con exactitud. • Camina libremente evitando chocar con sus compañeros.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS O MATERIALES
JUGAMOS EN ESPACIOS LIBRES INICIO o asamblea Desarrollo o Expresividad Motriz Relajación Verbalización	Establecemos los acuerdos para su realización. Invitamos a los niños y niñas a desplazarse hacia un parque cercano. Ya en el parque iniciamos reconociendo el espacio y realizando movimientos de calentamiento del cuerpo luego los invitamos a realizar movimientos libres. La docente con la ayuda de una soga tirada en el piso en línea recta los invita a marchar sobre la línea con exactitud, los niños imitan a la docente marchando y caminando libremente evitando chocar con sus compañeros los niños participan activamente en el juego. Graficamos los juegos y espacios utilizados en hojas con plumones. Realizamos la actividad de relajación utilizando mantas (respiración y expiración) y comenta que le han parecido la actividad realizada Regresan al aula ordenadamente. Responden interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Cómo se sintieron?	Soga Niños piso Hojas Plumones

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “DOMINGO SAVIO”
 1.2. SECCIÓN : LOS CARIÑOSITOS
 1.3. EDAD : 4 AÑOS
 1.4. NOMBRE DEL JUEGO : “LINEA DE FUEGO”
 1.5. FECHA :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Equilibrio dinámico Se desplaza hacia adelante, hacia atrás, hacia el lado derecho, el lado izquierdo.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS O MATERIALES
INICIO o asamblea Desarrollo o Expresividad Motriz Relajación Verbalización	<p>Se forman los niños en una hilera, los niños se ubicarán al lado derecho de la línea previamente trazada en el suelo, con el pie derecho adelantado.</p> <p>A la voz de mando (fuego) se realizarán los desplazamientos hacia el otro lado de la línea.</p> <p>1. Para ejecutar el desplazamiento se debe comenzar moviendo el pie más cercano al lugar donde se van a realizar los desplazamientos.</p> <p>2. Al desplazarse hacia los laterales deben de pasar al otro lado de la línea.</p> <p>3. la docente les indica las direcciones de los desplazamientos ya sea hacia delante, hacia atrás, hacia el derecho, o hacia el lado izquierdo</p> <p>Regla: Gana el niño que menos infracciones haya cometido. Diagrama: Variante: A la voz de mando (fuego) se realizarán los desplazamientos según sea el caso, cambiando cada vez que se los pies al otro lado de la línea.</p>	Tiza Niños Piso

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “DOMINGO SAVIO”
1.2. SECCIÓN : LOS CARIÑOSITOS
1.3. EDAD : 4 AÑOS
1.4. NOMBRE DEL JUEGO : “JUGANDO MEJORO MI EQUILIBRIO”
1.5. FECHA :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Equilibrio dinámico en diagonal hacia adelante, en diagonal hacia atrás,

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS O MATERIALES
INICIO o asamblea Desarrollo o Expresividad Motriz Relajación Verbalización	<p>Se les invita a los niños a desplazarse por las líneas diagonales que están dibujadas en el piso, Se les propone jugar a los automóviles, cada niño con un aro imita que maneja, caminado más lento, más rápido, hacia diferentes lugares, ellos pasan los caminos en diagonal hacia delante, en diagonal hacia atrás, se Finaliza el juego caminando cada vez más lentos.</p> <p>Los niños se quedan tumbados en el suelo y realizan ejercicios de respiración. Cada niño verbaliza, lo que más le gusto de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.</p>	Tizas de colores Aros Hoja plumones

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “DOMINGO SAVIO”
1.2. SECCIÓN : LOS CARIÑOSITOS
1.3. EDAD : 4 AÑOS
1.4. NOMBRE DEL JUEGO : “JUGANDO A SALTOS CON MIS DOS PIES”
1.5. FECHA :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo	Equilibrio dinámico <ul style="list-style-type: none"> • Da un salto hacia arriba con los dos pies. • Da un salto hacia adelante con los dos pies.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS O MATERIALES
INICIO o asamblea Desarrollo o Expresividad Motriz Relajación Verbalización	Bajando las escaleras se puede tomar de la mano al niño o niña y enseñarle a saltar de un escalón a otro (salto de altura), los niños realizan los saltos hacia arriba con los dos pies, para pasar posteriormente a ejecutar saltos hacia delante con los dos pies. Saltar desde el sofá, desde la acera, etc. Saltar la cuerda. Paseando por el parque se le puede invitar a saltar encima de objetos (salto de obstáculos). Hacer salto de longitud en la arena o en la hierba para comprobar quién hace los saltos más largos o El salto de la rana sobre manos y pies, el salto de cojito y con los pies juntos. Saltar con los pies juntos, sobre una cuerda o línea en el suelo, de un lado a otro (de frente y de lado). El salto sobre la cuerda se comienza con ésta al ras del suelo y se va elevando poco a poco. El mismo ejercicio puede realizarse haciendo cojito.	Escaleras Sofá Cuerda Piso Niños

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “DOMINGO SAVIO”
 1.2. SECCIÓN : LOS CARIÑOSITOS
 1.3. EDAD : 4 AÑOS
 1.4. NOMBRE DEL JUEGO : “ME DIVIERTO PARANDOME DE PUNTILLAS”.
 1.5. FECHA :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Equilibrio estático Controla su equilibrio durante unos minutos al pararse en la punta de los pies.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS O MATERIALES
<p>INICIO o asamblea</p> <p>Desarrollo o Expresividad Motriz</p> <p>Verbalización</p> <p>Relajación</p>	<p>Pedir a los niños que sigan estas indicaciones: Todos se miran los pies y observan que delante están dedos y detrás los talones. Si los talones se enojan y no quieren andar, tienen que hacerlo los de puntillas. Si los dedos se enojan y no quieren andar, tienen que desplazarse sobre los talones Motivar a los niños a levantar un talón del suelo, luego el otro y, al final, los dos al mismo tiempo. Pedir a los niños que presionen el suelo con los talones, levantando la punta de los pies alternadamente. Luego, hacerlo con los dos pies juntos.</p> <p>Formar parejas de niños e indicarles que se tomen de las manos: Pedir a un integrante de la pareja que camine sobre las puntillas y al otro, que lo haga normalmente. Luego, intercambiar roles. Indicar a ambos que caminen sobre puntillas. Animar a los niños a caminar libremente puntillas.</p> <p>Proponer a los niños que caminen sobre puntillas por caminos rectos, curvos y en espiral. Pedir a los niños que se acuesten boca arriba, eleven un brazo lo más alto posible e inspiren. Luego, que espiren mientras dejan caer el brazo. Repetir el ejercicio con el otro brazo. Ayudar a los niños a que relajen todo el cuerpo y respiren despacio y profundamente.</p>	<p>Suelo</p> <p>Niños</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

IV. DATOS INFORMATIVOS

1.6. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: “DOMINGO SAVIO”
1.7. SECCIÓN	: LOS CARIÑOSITOS
1.8. EDAD	: 4 AÑOS
1.9. NOMBRE DEL JUEGO	: “EL AVIÓN”
1.10. FECHA	:

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Equilibrio estático Se mantiene parado por segundos apoyando una pierna en la otra.

VI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS O MATERIALES
INICIO o asamblea Desarrollo o Expresividad Motriz Relajación Verbalización	¿Cómo se juega? La docente hace el ejercicio la cual los niños tienen que brincar en un solo pie dentro de los recuadros siguiendo los números, 1, 2, 3, 6 y 9, pueden bajar los dos pies al mismo tiempo en los cuadros 4-5, 7-8 y 10. El cuadro número 10 marca el retorno. De la segunda vuelta en adelante cada jugador antes de empezar a brincar, deberá arrojar su teja en el recuadro número uno, comienza a brincar, da la vuelta y antes de salir recoge su teja. En las siguientes vueltas se arroja la teja en el recuadro dos, luego en el tres y así sucesivamente hasta el 10. No se vale pisar las líneas ni los cuadros ocupados por las tejas de los compañeros. ¿Qué necesitas? Dibujar un avión con números consecutivos en el piso y una teja para cada niño.	Tizas Teja Piso Niños

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: “DOMINGO SAVIO”
1.2. SECCIÓN	: LOS CARIÑOSITOS
1.3. EDAD	: 4 AÑOS
1.4. NOMBRE DEL JUEGO	: “JUGAMOS LEVANTANDO BRAZOS Y PIERNAS”
1.5. FECHA	:

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Tono muscular <ul style="list-style-type: none"> • Levanta los brazos los mantiene por unos segundos. • Levanta las piernas en posición de 90° y las mantiene por unos segundos.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS O MATERIALES
INICIO o asamblea Desarrollo o Expresividad Motriz Relajación Verbalización CIERRE	<p>Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</p> <p>Para el calentamiento utilizamos bastones. Corren con el bastón alrededor del patio, pero imaginando que son caballitos van cabalgando en diferentes direcciones.</p> <p>Presentamos los materiales con los que trabajarán: bastones, ula-ulas.</p> <p>Los manipulan y juegan con ellos libremente. Decimos a los niños que realizaremos algunos ejercicios para fortalecer nuestros músculos.</p> <p>Pedimos a los niños que hagan ejercicios libremente con el bastón.</p> <p>Luego damos consignas para trabajar con los bastones:</p> <p>Levantamos los brazos hacia arriba por unos segundos flexionamos los brazos subiendo y bajando varias veces.</p> <p>Se recuestan sobre el piso y levantan las piernas hacia arriba en posición de 90° y los mantiene por unos segundos. Colocan el bastón encima de las plantas de los pies y con los brazos tensan el bastón haciendo contra fuerza entre brazos y piernas.</p> <p>Invitamos a un niño voluntario para que pase al frente y realice un ejercicio con este los demás lo imitarán.</p> <p>Todos los niños van pasando al frente para realizar un nuevo ejercicio y los demás lo siguen.</p>	Bastón Ula ula Niños piso

	Luego se entrega ula – ula a cada niño para que igual que el anterior ejercicio creen otros movimientos con este y los demás los imitan.	
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

IV. DATOS INFORMATIVOS

1.6. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: “DOMINGO SAVIO”
1.7. SECCIÓN	: LOS CARIÑOSITOS
1.8. EDAD	: 4 AÑOS
1.9. NOMBRE DEL JUEGO	: “INFLARNOS COMO GLOBOS”
1.10. FECHA	:

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Respiración <ul style="list-style-type: none"> • Inhala aire en el tiempo indicado • Exhala aire en el tiempo indicado • Al realizar ejercicio inhala por la nariz y exhala por la boca

VI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS O MATERIALES
INFLARNOS COMO GLOBOS INICIO o asamblea Desarrollo o Expresividad Motriz Relajación Verbalización	¿Cómo se juega? 1. De pie e inclinado hacia delante como muñeco de trapo, relaja la espalda. Cuando notes que te tocan, muévete como un muñeco inflable agitado por el viento. 2. Ahora empieza a inflarte como un globo con cada respiración. Al inhalar, ínflate y sube un poco y detente. Al inhalar otra vez, ínflate un poco más y detente. Sigue así hasta que seas tan alto como un gigante. 3. Extiende los brazos como si fueras un gran muñeco inflable. Si quieres, haz una variación de la postura con una pierna cruzada sobre la otra a la altura del tobillo. 4. Ahora desínflate, explotando como un globo, y deja caer el tronco de tu cuerpo hacia adelante para convertirte otra vez en un muñeco de trapo. Variación: Repite los pasos del 1 al 3 pero desínflate y déjate caer respiración a respiración. Al exhalar, desínflate un poco y detente. Inhala profundamente y suelta el aire lentamente bajando un poco más y detente. Sigue hasta que estés “desinflado” totalmente. Repite toda la secuencia tres veces. ¿Qué necesitas? Un espacio libre de obstáculos y tranquilo	Cuerpo Niños Suelo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “DOMINGO SAVIO”
 1.2. SECCIÓN : LOS CARIÑOSITOS
 1.3. EDAD : 4 AÑOS
 1.4. NOMBRE DEL JUEGO : “DISFRUTO AL ESCUCHAR MUSICA Y SENTIR LOS MASAJES”
 1.5. FECHA :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Relajación <ul style="list-style-type: none"> • Se relaja cuando escucha una melodía • Se relaja cuando le dan masajes.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA METODOLOGICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS O MATERIALES
INICIO o asamblea Desarrollo o Expresividad Motriz Relajación Verbalización	Es una técnica adecuada para los niños, se puede realizar cuando terminen su rutina de ejercicios ya que les ayudará a relajarse y dormir mejor. Elige una música suave, un ambiente tranquilo y con una temperatura agradable. Masajea suavemente con un poco de aceite para bebé los pies, las piernas, los brazos, el estómago, las manos, el pecho y la espalda. Los niños se relajarán cuando escuchen la melodía y también disfrutarán cuando les estén realizando los masajes.	Grabadora Música Cuerpo Aceite o cremas

Anexo 07: Base de datos

PRE TEST

VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA

N°	Dimensión 1: Dominio Corporal Dinámico												TOTAL Dimensión 1: Dominio Corporal Dinámico	Dimensión 2: Dominio corporal estático								TOTAL Dimensión 2: Dominio corporal estático	TOTAL	
	Indicador 1.1. Coordinación general				Indicador 1.2. Equilibrio dinámico									Indicador 2.1. Equilibrio estático		Indicador 2.2. Tono muscular		Indicador 2.3. Respiración		Indicador 2.4. Relajación				
	Coordinación de sus movimientos al coger objetos con la mano y colocarlos en un recipiente	Coordina sus movimientos mientras marcha sobre líneas con exactitud.	Camina libremente evitando chocar con sus compañeros	Se desplaza hacia adelante	Se desplaza hacia atrás	Se desplaza hacia el lado derecho	Se desplaza hacia el lado izquierdo	Se desplaza en diagonal hacia adelante	Se desplaza en diagonal hacia atrás	Se desplaza realizando pasos cruzados	Da un salto hacia arriba con los dos pies	Da un salto hacia adelante con los dos pies		Controla su equilibrio durante unos minutos al pararse en la punta de los pies.	Se mantiene parado por segundos apoyando una pierna en la otra.	Levanta los brazos los mantiene por unos segundos.	Levanta las piernas en posición de 90° y las mantiene por unos segundos.	Inhala aire en el tiempo indicado	Exhala aire en el tiempo indicado	Se relaja cuando escucha una melodía	Se relaja cuando le dan masajes.			
1	2	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	18	0	0	0	0	0	2	0	0	2	20
2	0	2	2	2	2	0	0	0	0	2	2	2	14	0	0	2	2	2	0	0	2	8	22	
3	2	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	18	0	0	0	0	0	2	0	0	2	20
4	0	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	18	0	0	2	2	2	0	0	0	6	24
5	0	0	2	2	2	0	0	0	0	2	2	2	12	0	0	2	2	0	2	0	0	6	18	
6	2	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	18	2	0	2	2	0	2	0	0	8	26
7	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	18	0	0	2	0	2	0	2	2	8	26
8	0	0	2	2	2	0	0	0	0	2	2	2	12	0	0	2	2	0	2	0	0	6	18	
9	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	18	2	0	0	2	2	0	0	2	8	26
10	0	0	2	2	2	0	0	0	0	2	2	2	12	0	0	2	2	0	2	0	0	6	18	
11	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	2	2	12	0	0	2	0	2	0	2	2	8	20	
12	2	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	18	0	0	0	0	0	2	0	0	2	20
13	2	0	2	2	2	0	0	0	0	0	2	2	12	0	0	2	2	2	2	2	2	12	24	
14	0	0	2	2	2	0	0	0	0	2	2	2	12	0	0	2	2	0	2	0	0	6	18	
15	2	0	2	2	2	0	0	0	0	0	2	2	12	2	0	0	0	2	2	2	2	10	22	
16	0	0	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	14	2	0	2	2	2	0	0	8	22	

BASE DE DATOS DEL POS TEST

VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA																							
N°	Dimensión 1: Dominio Corporal Dinámico												TOTAL Dimensión 1: Dominio Corporal Dinámico	Dimensión 2: Dominio corporal estático								TOTAL Dimensión 2: Dominio corporal estático	TOTAL
	Indicador 1.1. Coordinación general				Indicador 1.2. Equilibrio dinámico									Indicador 2.1. Equilibrio estático		Indicador 2.2. Tono muscular		Indicador 2.3. Respiración		Indicador 2.4. Relajación			
	Coordinación de sus movimientos al coger objetos con la mano y colocarlos en un recipiente	Coordina sus movimientos mientras marcha sobre líneas con exactitud.	Camina libremente evitando chocar con sus compañeros	Se desplaza hacia adelante	Se desplaza hacia atrás	Se desplaza hacia el lado derecho	Se desplaza hacia el lado izquierdo	Se desplaza en diagonal hacia adelante	Se desplaza en diagonal hacia atrás	Se desplaza realizando pasos cruzados	Da un salto hacia arriba con los dos pies	Da un salto hacia adelante con los dos pies		Controla su equilibrio durante unos minutos al pararse en la punta de los pies.	Se mantiene parado por segundos apoyando una pierna en la otra.	Levanta los brazos los mantiene por unos segundos.	Levanta las piernas en posición de 90° y las mantiene por unos segundos.	Inhala aire en el tiempo indicado	Exhala aire en el tiempo indicado	Se relaja cuando escucha una melodía	Se relaja cuando le dan masajes.		
1	2	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	18	0	0	0	0	2	2	2	2	8	26
2	0	2	2	2	2	0	0	0	0	2	2	2	14	0	0	2	2	2	0	0	2	8	22
3	2	0	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	16	2	0	2	0	2	2	2	2	12	28
4	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	18	0	0	2	2	2	0	0	0	6	24
5	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0	2	2	14	0	0	0	2	2	2	2	2	10	24
6	2	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	18	2	0	2	2	0	2	0	0	8	26
7	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	18	0	0	2	0	2	0	2	2	8	26
8	0	0	2	2	2	0	0	0	0	2	2	2	12	0	0	2	2	0	2	0	0	6	18
9	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	18	2	0	0	2	2	0	0	2	8	26
10	2	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	18	2	0	2	2	2	2	2	2	14	32
11	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	2	2	12	0	0	2	0	2	0	2	2	8	20
12	2	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	18	2	0	2	2	0	2	0	0	8	26
13	2	0	2	2	2	0	0	0	0	0	2	2	12	0	0	2	2	2	2	2	2	12	24
14	0	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	18	0	0	2	2	2	0	0	2	8	26
15	2	0	2	2	2	0	0	0	0	0	2	2	12	2	0	0	0	2	2	2	2	10	22
16	0	0	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	14	2	0	2	2	2	0	0	0	8	22