



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA

MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5

AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA N° 302 “RUSO”- CHIMBOTE,2021

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

AUTORA

ORTIZ SUAREZ, LISSET DANIELA

ORCID: 0000-0002-4253-9392

ASESOR

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO

ORCID: 0000-0001-9423-5975

CHIMBOTE – PERÚ

2023

Equipo de trabajo**AUTORA**

Ortiz Suarez, Lisset Daniela

ORCID: 0000-0002-4253-9392

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

ASESOR

Díaz Flores Segundo Artidoro

ORCID: 0000-0001-9423-5975

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

JURADO

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

ORCID ID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID ID: 0000- 0002-0509-9914

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID ID: 000-0002-0304-2244

Firma del jurado y asesor

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

Presidente

Taboada Marin Hilda Milagros

Miembro

Palomino Infante Jeaneth Magali

Miembro

Díaz Flores Segundo Artidoro

Asesor

Dedicatoria y agradecimiento

Dedicatoria

Con mucho amor, dedico todo mi esfuerzo a aquellas personas que estuvieron para apoyarme en todo momento de mis días.

A mi madre Marlene a quien le debo todo, por la paciencia, cariño incondicional y amor puro que me brinda; A mi padre Daniel quien es una imagen fuerte que representa valentía para mí, quien no me negó nada y siempre me brindo su apoyo.

A mis hermanos menores Carlos y Deysi por su amor tan sincero y para que vean en mi un ejemplo a seguir y luchen por sus objetivos.

A mi esposo Aarón por el apoyo que me brinda cada día, su comprensión y amor incondicional.

Agradecimiento

Agradecer a la Universidad Católica
Los Ángeles de Chimbote, por los
maestros que enriquecen en los
aprendizajes que hoy en día tengo,
quienes brindaron sus conocimientos
y tiempo para poder superarme.

Resumen y abstract

Resumen

En la presente, al observarse dificultades en la motricidad gruesa de los niños como el dominio corporal dinámico, equilibrio, entre otros. La investigación se propuso como objetivo Determinar si la aplicación del juego motor, mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años de dicha institución. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, experimental con un pre test y postest en un solo grupo, con una muestra de 14 alumnos de inicial 5 años. El instrumento utilizado fue lista de cotejo para medir la motricidad gruesa, tanto al inicio como al final de la aplicación de 15 talleres de aprendizaje centradas en el juego motor con el fin de mejorar sus habilidades motoras. En los resultados se verifico que la mayoría de niños manifiestan un bajo nivel de motricidad antes de aplicar la propuesta experimental (79%), situación que se revirtió después de su aplicación (el 71% logro desarrollar habilidades motoras). Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia del pretest y postest (6,50 y 78,0), como también se halló un nivel de significancia de ,002 ($p < 0.05$), lo que significa que las estrategias y actividades centradas en los juegos motores ayudan fortalecer sus actividades físicas en los niños que conforman en el grupo experimental.

Palabras clave: aprendizaje, actividades, habilidades, juego motor.

Abstract

In the present, when observing difficulties in the gross motor skills of children such as dynamic body control, balance, among others. The objective of the research was to determine if the application of the motor game improves gross motor skills in 5-year-old children of said institution. The study corresponds to a quantitative, experimental investigation with a pre-test and post-test in a single group, with a sample of 14 students from initial 5 years. The instrument used was a checklist to measure gross motor skills, both at the beginning and at the end of the application of 15 learning workshops focused on motor games in order to improve their motor skills. In the results, it was verified that the majority of children show a low level of motor skills before applying the experimental proposal (79%), a situation that was reversed after its application (71% managed to develop motor skills). Likewise, in the hypothesis test it was confirmed that there is a difference between the pretest and posttest (6.50 and 78.0), as well as a significance level of .002 ($p < 0.05$), which means that the strategies and activities focused on motor games help strengthen their physical activities in the children that make up the experimental group.

Keywords: learning, activities, skills, motor game.

Contenido

1. Título del trabajo	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Firma del jurado y asesor	iii
4. Dedicatoria y agradecimiento.....	iv
5. Resumen y abstract	vi
Contenido.....	viii
Índice de figuras y tablas	x
I. Introducción	1
II. Revisión de la literatura	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.1.2. Nacional	7
2.1.3. Local.....	9
2.2. Bases teóricas de la investigación	11
2.2.1. Variable Juegos Motores.....	11
2.2.2. Variable Motricidad gruesa.....	22
a) Dominio Corporal Dinámico	27
b) Dominio Corporal Estático	29
2.2.3. Relación entre el juego y la motricidad.....	30
2.3. Definición de términos básicos	30
2.4. Variables de estudio	30
III. Hipótesis	31
IV. Metodología.....	32
4.1. Diseño de la investigación.....	32
4.1.1. Tipo de estudio	32
4.1.2. Nivel de investigación.....	32
4.1.3. Diseño de la investigación	32

4.2. Población y muestra:	33
4.2.1. Población.....	33
4.2.2. Los criterios de inclusión y exclusión.....	34
4.2.3. Muestra.....	34
4.2.4. Técnica de muestreo.....	35
4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores	36
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	39
4.4.1. Técnica de recolección de datos.....	39
4.4.2. Instrumento de recolección de datos	39
4.5. Plan de análisis	40
4.5.1. Procedimientos	41
4.6. Matriz de consistencia	42
4.7. Principios éticos:	43
V. Resultados	44
5.1. Resultados.....	44
5.2. Análisis de resultados	52
VI. Conclusiones.....	57
Referencias bibliográficas.....	59
Anexos	67

Índice de figuras y tablas

Figura

Figura 1	Nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años durante el pretest.	45
Figura 2	Nivel de la aplicación de los juegos motores como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años.....	46
Figura 3	Nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años durante el pretest.	48
Figura 4	Nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años antes y después de la aplicación del juego motor.	49

Tabla

Tabla 1	Distribución de la población años de la I.E. N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash	33
Tabla 2	Muestra de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash.....	35
Tabla 3	Matriz de operacionalización de las variables.	36
Tabla 4	Matriz de consistencia de la investigación	42
Tabla 5	Nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años durante el pretest	44
Tabla 6	Nivel de la aplicación de los juegos motores como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años.	46
Tabla 7	Nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años mediante un postest.....	47
Tabla 8	Nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años antes y después de la aplicación del juego motor.....	49
Tabla 9	Prueba no paramétrica de rangos con signo de wilcoxon	50
Tabla 10	Estadísticos de prueba de wilcoxon	51

I. Introducción

La presente investigación tiene como gran importancia el mejorar la motricidad gruesa, por medio del juego motor pues bien ya sabemos debido a esta pandemia del covid-19 ha afectado a nuestros pequeños que por obligación se tuvo que realizar las clases virtuales, un trabajo nuevo para ellos es la educación virtual, en pequeños es muy estresante y no es lo mismo para ellos, pues como dijo el gran Piaget “el juego es el trabajo de la infancia”. Pues los menores a través de la educación virtual no pueden desarrollar sus movimientos motrices.

La siguiente investigación tiene como título “Los juegos motores, para mejorar la motricidad gruesa en los alumnos de 5 años de la I.E. N° 302 Ruso-Chimbote, 2021. El juego en el aula es un principio que permite valorar y ayuda a facilitar el aprendizaje siempre que se organizan actividades de entretenimiento: amor, paciencia y agrupación, responsabilidad, cooperación, confianza, ideas, conocimientos, y cuidarlos todos en cuanto a facilitar el esfuerzo de educar a los estudiantes de una manera lógica, no como un simple proceso de romper récords (Torres 2002). El juego es capaz de interactuar y tener contacto con los que lo rodean, por lo natural el juego es de tipo social que representa en escenas de intuición y palpitaciones individuales.

Destaca la colaboración activa de los menores en todo su entorno, siendo el incremento cognitivo producto de un proceso cooperativo.

Según Ruiz (2017) afirma que La motricidad gruesa son las habilidades que realiza el menor con movimientos que cambian varias actividades que los resultados no puedan verse de forma rápida, se van a notar de poco a poco a medida

que el menor pueda adaptarse a las actividades motrices.

En la I.E. N° 302 Ruso, se puede observar que los menores de edad de 5 años del aula Generosos, que cuando la docente intenta realizar ejercicios como también actividades lógicas los niños no tenían las características del dominio corporal general, como el dominio corporal estático, algunos de estos factores como se mencionó anteriormente la causa que los llevo a que su desarrollo motriz no se esté manejando adecuadamente, fue por la pandemia, otro factor importante es la familia, pues los padres, en esta situación virtual, tienen a sus niños en casa sin hacerle actividades ejercitadas, acciones motrices para su desarrollo pues el interés no se ve frecuentemente.

Ante lo revelado se propuso lo siguiente ¿De qué manera la aplicación del juego motor, mejora la motricidad gruesa alumnos de 5 años de la I.E. N° 302 Ruso, Chimbote, 2021?

Por ello se sugirió el objetivo general: Determinar si la aplicación del juego motor, mejora la motricidad gruesa en los alumnos de 5 años de la I.E. N° 302 Ruso de Chimbote, 2021.

Esta investigación donde abarca en lo teórico el juego que es considerado como una actividad física donde los menores de edad pueden realizar tareas diarias y aprender, ya que mediante el juego el niño aprende, fortalece el sistema neurológico donde comprende el funcionamiento del cerebro, pues mediante esta actividad el niño puede mostrar diversas habilidades que enriquecen a la su motricidad. Es por ello que esta investigación está basada especialmente en los niños de 5 años donde se fortalecerá buscando la mejora de su motricidad gruesa y sus destrezas que logran

tener.

El siguiente estudio se justificó a nivel teórico pues pretendió explicar las variables a través de aportes teóricos, a nivel práctico esta investigación logró determinar si la aplicación del juego motor, mejora la motricidad gruesa, finalmente a nivel metodológico se elaboró un instrumento confiable para una población de niños inicial 5 años.

En este trabajo también se planteó como hipótesis nula: Los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 Ruso; y como hipótesis alterna: Los juegos motores no mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 Ruso.

El tipo de investigación según la metodología para este trabajo fue del tipo aplicada, utilizando un enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo, con diseño de la investigación experimental, la muestra estuvo conformada por 14 alumnos de inicial 5 años, así mismo se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico, se aplicó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejos, se utilizó el principio de protección a las personas y participación voluntaria, autorizado por padres, quienes firmaron el consentimiento informado.

En los resultados se verifico que la mayoría de niños manifiestan un bajo nivel de motricidad antes de aplicar la propuesta experimental (79%), situación que se revirtió después de su aplicación (el 71% logro desarrollar habilidades motoras).

Finalmente se concluye en este estudio que en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia del pretest y posttest (6,50 y 78,0), como también se

halló un nivel de significancia de ,002 ($p < 0.05$), lo que significa que las estrategias y actividades centradas en los juegos motores ayudan fortalecer sus actividades físicas en los niños que conforman en el grupo experimental.

Esta investigación está compuesta en seis capítulos; el capítulo I, se desarrolló la caracterización del problema, se determinó el objetivo general y objetivos específicos, con la justificación. En el capítulo II, se fundamentó la exploración de la literatura, se describieron antecedentes nacionales y antecedentes internacionales, como las bases teóricas relacionadas con la variable en estudio. El capítulo III, se planteó la hipótesis. Respecto al capítulo IV, está la metodología, la población y la muestra, la técnica, instrumento a este estudio; en el capítulo V se presentaron los resultados y discusión, organizados mediante gráficos y tablas; finalmente, y el capítulo VI, se plasman conclusiones del tema investigado y aspectos complementarios.

II. Revisión de la literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Velasco (2018) en Ecuador, en su investigación titulada: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, en la universidad técnica de Ambato, como objetivo general: determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, se emplea una metodología con un nivel y tipo de investigación Descriptivo, a través de una muestra de 20 niños, empleando el instrumento llamado Escala de Nelson Ortiz y para las docentes una entrevista. Los resultados fue que el 100% de los niños y niñas responden a la evaluación de forma positiva. Concluyendo que las actividades motoras dentro de las rutinas diarias de la escuela han llegado a facilitar el aprendizaje integral de los estudiantes.

Conlago (2019) en Bolivia en su investigación titulada: El aprendizaje infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años del centro educativo intercultural bilingüe “abraham lincoln”, como objetivo general: Determinar cómo influye el aprendizaje infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa. Su metodología fue con un enfoque cuantitativo con alcance descriptivo y del tipo aplicada de campo. La muestra de esta investigación se conformó con 15 niños y niñas, para recaudar información se aplicó una entrevista a la docente entre sus principales resultados tenían una confiabilidad de más del 95%, lo que confirmó la hipótesis alternativa. Es decir, que las actividades lúdicas si influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Condemaita (2017), en Chimbazó, su investigación titulada: La estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/niñas de 0-5 años de edad presenta como objetivo general: Demostrar como el manual de técnicas de Estimulación Temprana admite el progreso de la motricidad gruesa en niños, emplea una metodología, de carácter descriptiva-explicativa, a través de una muestra de 35 estudiantes, empleo la observación a través del instrumento llamado fichas de observación, entre los resultados obtenidos en la investigación el 24% está en un nivel de proceso en cuanto a su motricidad gruesa. Finalmente se llegando a la conclusión que la aplicación de las estrategias de estimulación temprana propuestas a favorecido a las destrezas de los menores.

Rodríguez (2019) en Ecuador, su investigación titulada: Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años, presenta como objetivo general: Diseñar una propuesta pedagógica de estrategias didácticas que permita el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. La metodología de tipo interactiva con un con un diseño cuantitativo, con una muestra de 19, la técnica observación – entrevista y el instrumento de lista de cotejo. Los resultados con un 18.05%, se refleja que las habilidades motrices gruesas son una parte esencial para el desarrollo integral de los niños. Concluyendo que la motricidad gruesa permite desarrollar sus habilidades y destrezas facilitando la participación activa.

Jiménez (2019) en Ecuador, su investigación titulada Incidencia de la aplicación de un programa de expresión lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años, como objetivo general: Investigar la incidencia de la expresión lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de

la Unidad Educativa “Juan de Salinas”. La metodología con un diseño de causi-experimental, con muestra 40 niños, para la recolección de datos el autor empleo un instrumento llamado test de Picq y Vayer para conocer el desarrollo motriz grueso. Los resultados 59% de estudiantes responden positivamente en su coordinación dinámica. Se concluye que el programa de actividades lúdicas recreativas facilita un desarrollo de la motricidad gruesa de manera considerable

2.1.2. Nacional

Galán (2020) en Lima, su investigación titulada: Juegos motores para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 05 años en la I.E.I. N° 268 mi dulce Hogar, distrito de Huicungo-Región San Martín, objetivo: Determinar si los Juegos motores desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años. Además de ello, emplea una metodología se utilizó un tipo cuantitativa y el diseño de investigación pre experimental, muestra de 19 niños. Para la recolección minuciosa de información, el autor empleo el instrumento llamado lista de cotejo. Los resultados 78,9% de los niños obtuvieron un nivel de logro en cuanto a medir la motricidad gruesa. Finalmente, se llegó a la conclusión que las actividades de los juegos motores puedo desarrollar motricidad gruesa en los estudiantes.

Estela (2018) En Bambamarca, su investigación titulada: Juego lúdico como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, 2017, objetivo general: determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa. La metodología investigación es de enfoque de carácter cuantitativo, a través de un diseño descriptivo. Una muestra de 14 niños, empleó la ficha de observación. Los resultados el 57% se encuentran en un nivel de

proceso en cuanto a una de las dimensiones de la motricidad gruesa. Concluyendo que los estudiantes presentan una calificación media de 10 puntos, lo que nos da entender que se encuentran de forma general en inicio de la variable.

Córdova (2017) en Casma, su investigación titulada: Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017, en la Universidad Cesar Vallejo, objetivo general: Determinar la relación que existe entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa. La metodología diseño no experimental, transversal, descriptiva correlacional con el enfoque cuantitativo. Muestra de 70 niños. Para la recolección minuciosa de la información el instrumento guía de observación. Entre sus primeros resultados el 87% de los estudiantes se encuentran en un nivel adecuado de motricidad gruesa. Finalmente, se llegó a la conclusión que los juegos psicomotrices influyen y se relacionan con la motricidad gruesa de los niños.

Apaza (2020). En Palca, su investigación titulada: Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca-Puno, objetivo general: Determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa Cuya metodología de tipo correlacional con un nivel cuantitativa y de diseño experimental, muestra de 11 niños, técnica la observación y como instrumento la guía de observación. Los resultados tienen un nivel de significancia Sig. = .05 por tanto, los, juegos tradicionales se correlaciona positivamente con la mejora del desarrollo motor grueso. En conclusión, juegos tradicionales, en todas sus dimensiones, tienen una correlación positiva, significativa.

Oblitas (2017) en Chiclayo, su investigación titulada: El juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la guardería infantil madre Anna - pueblo joven, San Antonio de Chiclayo, objetivo general: Determinar de qué manera el juego como estrategia estimula la motricidad gruesa, con metodología aplicada fue cuantitativa y de diseño descriptivo, no experimental, muestra de 15 niños, se empleó las técnicas de encuesta y entrevista a través del instrumento llamado lista de cotejo. Los resultados el 86.6% luego de las distintas sesiones de aprendizaje con estrategia observó que los niños obtuvieron logros desde la primera sesión. Se concluyó que las actividades planteadas para estimular la motricidad gruesa tuvieron resultados positivos.

2.1.3. Local

Morante (2019) en Nuevo Chimbote, su investigación titulada: El juego como estrategia de aprendizaje en la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa Fátima de Falconieri en el distrito de nuevo chimbote, 2019, objetivo general: Determinar el juego para mejorar su coordinación psicomotora, su metodología de investigación con un diseño pre –experimental, muestra de 16 niños, con la técnica de observación y el instrumento llamado lista de cotejo. Los resultados se pueden rescatar que el 83% de los menores se encuentran en un nivel C una cifra muy alarmante en cuanto al desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Concluyendo que después de las aplicaciones de las quince sesiones los menores fueron mejorando.

Cerna (2019) en Chacas, su investigación “Empleo del taller juegos motores para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Angelitos de Mama Ashu, Áncash, 2018, objetivo fue

determinar general: Determinar si el empleo del Taller “Juegos motores” mejora el desarrollo de la motricidad gruesa, con metodología de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño preexperimental, muestra de 13 niños, empleando técnica de la observación con el instrumento llamado TEPSI. Los resultados se obtuvieron que el 75% estudiantes están en un nivel normal en la mejora motricidad gruesa. Concluyendo que los juegos motores favorecieron significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres años.

Ganoza (2019) En Nuevo Chimbote, su investigación titulada: Aplicación de juegos motrices para la mejora de la motricidad gruesa en niños de cuatro años en la institución educativa PNP Santa Rosa de Lima, distrito de nuevo Chimbote, objetivo general determinar: si la aplicación de juegos motrices mejora la motricidad gruesa de los niños de cuatro años, con metodología de tipo cuantitativo y de nivel explicativo con un diseño preexperimental, muestra de 18 niños, se aplicó la técnica de observación y lista de cotejo. Los resultados el 94% han tenido A. Se concluyó aceptando la hipótesis planteada que los juegos motrices basados en el enfoque colaborativo mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños.

Campos (2017) En Chimbote, su investigación titulada: Aplicación de juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la institución educativa “Jean Piaget b&m” 2017-2019, objetivo general: Determinar si los juegos motrices mejoran la motricidad gruesa en los niños, con metodología de investigación es de tipo Explicativo, de nivel cuantitativo y su diseño es pre experimental. Con muestra de 11 niños, se aplicó la técnica de observación con la que se evaluó el instrumento llamado lista de cotejo.

Los resultados el 91% se encuentran en el logro A del nivel de motricidad gruesa. Concluye que las sesiones se obtuvieron que el autor logro mejora la motricidad gruesa.

Mendocilla y Yupan (2018). En Chimbote, su investigación titulada: Taller de cuentos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en los niños en 4 años de la institución educativa “rayito de luz” N° 1678 nuevo Chimbote-2018, objetivo general: Demostrar que el taller de cuentos infantiles desarrolla la motricidad gruesa. Emplea una metodología de investigación es de tipo aplicada con diseño cuasiexperimental, muestra de 30 niños, se aplicó una escala valorativa y se evaluó mediante un instrumento llamado lista de cotejo. Los resultados el 63,3% de los niños(as) en el post test tienen un alto nivel de desarrollo de la motricidad. Se concluye que las aplicaciones de los talleres de cuentos infantiles, influyo de manera positiva en el desarrollo de la motricidad gruesa.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable Juegos Motores

2.2.1.1. Definición de Juegos motores

Luego de recurrir a diversas fuentes, se colecciono la siguiente información que aporta al Marco Teórico conceptual.

Corraliza (2000) a través del juego cada ser humano se relaciona en el ámbito familia, material cultural y social. Es una acción primordial durante la primera etapa para el progreso de educación, se dice que el humano se relacionó con las cosquillas y risas que probablemente pudo ser unos de los primeros juegos lúdicos del ser humano. En unas de las primeras investigaciones se dijo que el

juego viene de la palabra latín “iocum y ludus- ludere”.

La educación en estos diversos campos mejora el conocimiento de la vida, la inteligencia y la personalidad y el desarrollo social, así como también mejora el desarrollo significativo y cognitivo, y los educadores le permiten realizar mejores tareas, su fuerza y entusiasmo más que sus promesas. Creatividad, innovación, calidad y eficiencia, su ingenio es la esencia de su trabajo. Los juegos considerados como estrategias de aprendizaje permiten a los estudiantes lidiar con conflictos internos y avanzar hacia el futuro, siempre y cuando el facilitador camine con ellos de manera positiva desde el aprendizaje tradicional.

Torres (2002) El juego en el aula es un principio que permite valorar y ayuda a facilitar el aprendizaje siempre que se organizan actividades de entretenimiento: amor, paciencia y agrupación, responsabilidad, cooperación, fe, confianza, ideas, conocimientos, y cuidarlos todos en cuanto a facilitar el esfuerzo de educar a los estudiantes de una manera lógica, no como un simple proceso de romper récords

Galera (2019) el juego motor es una actividad donde están incluidos diversos tipos de situaciones motrices, como actividades lúdicas, que conforman comportamientos motores significativas donde se podrán realizar distintos objetivos.

El juego motor requiere de la coordinación de todo el cuerpo que durante un juego podemos hacer uso de cualquier parte del cuerpo, como también la fuerza, se necesita el equilibrio para poder hacer una acción motora, la concentración para culminar un juego.

Corraliza (2000) Es una actividad lúdica divertida límites determinados, pero con gran efecto para el desarrollo del menor en cuanto no van acompañado de estos signos siempre es evaluada eficazmente por quien lo realiza.

Gallardo (2018). Vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer –que representa las exigencias de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva al gozo.

Se advierte que en el juego se trata de algo más que la percepción de ignorancia y la resolución de conflictos simbólicos. También tiene que ver con la experiencia real, especialmente si es un desastre para el niño. Al confiar en ellos en sus corazones, pudo superar la tristeza que estaban comenzando a darle.

La teoría desarrollada por Claparede cubre varios aspectos del importante papel del deporte en el comportamiento humano, la educación, el desarrollo social y emocional. Según este autor interpreto que el juego de los niños como "Teoría de la derivación por ficción", los niños son incapaces de expresar sus personalidades, siguen una línea de interés y son retrasados. Porque, o en el contexto de la situación, se opone al surgimiento de sus obras que son verdaderamente importantes. Se deriva de la mitología al "descubrir" dónde el pensamiento ocupa el lugar de la realidad. La "derivación por ficción" corresponde a la "conducta mágica" de los escritores modernos sobre la existencia de los seres.

Claparede (1932) “El juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello”. (p. 12)

2.2.1.2. Teoría de Juegos Motores

Vygotsky se estableció en su teoría diciendo que, se pueden referenciar sintéticamente al menos tres puntos de partida. Primero, esta psicología humana y por lo tanto el infante tiene un origen social como una estructura mediada; segundo, que el desarrollo de los procesos psicológicos se manifiesta en la actividad y, en tercer lugar, la actividad será el estado y la forma en que puede ser explicar el funcionamiento de los procesos cognitivos. (Lucci, 2007)

La teoría sociocultural de Vigosky hace entender que el papel de los adultos o tutores a cargo de menores es apoyar, dirigir y organizar el aprendizaje del niño en la acción donde pueda dominar estas facetas, luego de que haya centrado las disposiciones conductuales y cognitivas necesarias para la actividad

El juego es capaz de interactuar y tener contacto con los que lo rodean, por lo natural el juego es de tipo social que representa en escenas de intuición y palpitations individuales. Destaca la colaboración eficaz de todos los menores mediante el mundo donde están, siendo el incremento cognitivo producto de un proceso cooperativo.

La interacción social es vital en el crecimiento del menor pues va desarrollando sus habilidades. La socialización con las demás personas hace que el menor pueda tomar iniciativa de explorar su mundo (Antón, 2010).

2.2.1.3. Teoría del desarrollo cognitivo Piaget

Linares (2009) esta teoría afecto profundamente nuestra forma de entender el desarrollo de los pequeños antes de que él lo propusiera. Se ha creído ampliamente que los niños son organismos innatos que son fundidos por el medio

que los rodea. Como también llamo a los pequeños que se comportan como “pequeños científicos” que intentan entender el mundo, con su propio razonamiento y conocimiento, que siguen patrones de desarrollo predecibles a medida que maduran e interactúan con el medio ambiente.

Para Piaget no era de mucha importancia lo que el menor pensaba si no en como buscaba soluciones para poder solucionar sin ningún problema, y se mostraba convencido de que el desarrollo cognitivo y supuso que estos cambios tienen la capacidad de poner al menor a razonar sobre todo el mundo que lo rodea.

2.2.1.4. Características

Características del juego motor según Corraliza (2000):

- a) El juego es una actividad placentera. - Toda actividad lúdica es divertida generalmente suscita, hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.
- b) El juego es una actividad espontánea. - El juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para elegir el personaje a representar.
- c) El juego es una finalidad sin fin. - El juego es una realización que no tiene meta o fin. El niño juega sin preocupaciones a que le salga mal, sin embargo, se organiza para poder solucionar problemas sin temer a fracaso.
- d) El juego en el niño implica progreso y en el adulto retroceso. - En el juego el niño avanza en nuevas etapas; por lo que esto genera el avance evolutivo, ya que emplea los recursos necesarios que dispone su identidad, por otro lado, el adulto que juega descansa, mientras que para el menor el juego es toda una actividad.

- e) El juego requiere de gran esfuerzo. - En algunos casos el juego requiere de mayor esfuerzo de parte del menor, ya que en algunos casos el juego necesita y exige que se emplee cantidades energéticas para una actividad obligatoria.
- f) El juego es una actividad creadora. - En este juego el niño explora de manera contundente suele cambiar de objetivos, para así poder acomodarse a los nuevos medios, es una actividad creadora sin que el menor pueda preocuparse por los resultados.
- g) El juego es un lenguaje de símbolos. - Para el niño el primer lenguaje natural es gracias al juego, es su mejor medio oral de el mismo, en esta puede expresar sus emociones, deseos, fantasías; por ello es un lenguaje de símbolos que le permite explorar su mundo con las experiencias que tienen.

2.2.1.5. Clasificación de los juegos motores

Estos pueden ser tres según Garavito, et al (2019)

- a) Juegos motores abiertos: “en estos juegos se igualan a la participación cognitiva – motriz que el sujeto debe generar situaciones, planificando el movimiento en un tiempo y espacio libre” (p.9).

Esta clasificación esta derivada en que los niños generen situaciones, donde debe de ver movimientos en un determinado tiempo libre, esto es para el desenvolvimiento en el desarrollo motriz.
- b) Juegos motores cerrados: En estos juegos procesan un puesto más complicado, por lo cognitivo-motriz se constituye como discrepancia y seguidor de cada menor en personal y una relación de mayores exigencias (p.10)

Este juego requiere de una organización y adaptación que el menor debe hacer mediante el espacio en donde está, adecuarse para poder jugar en defender a su grupo

como por ejemplo tirar la cuerda pues en este juego lo realizan cooperativamente como también defender ante el equipo contrario que llegaría hacer sus oponentes.

- c) Juegos motores combinados: “estos juegos establecen situaciones que combinan exigentemente la dinámica intensa de los juegos, pues la participación cognitivo-motriz se ve multiplicada debido a una apertura lúdica profunda” (p. 11)

Estos juegos favorecen en el desarrollo neurológico del menor, pues los hacen pensar en cómo poder afrontar una actividad física, esto es adaptable en su nivel físico para ello existen variedades de juegos que comúnmente vemos en los parques de las casas cercanas pues se aprecia los toboganes, redes, pasamanos, etc. Estos juegos son muy combinados, si lo adaptamos en el colegio, podría ser el salto en las llantas correr hasta llegar a su compañero esquivando los obstáculos, la Gincana es muy conocida donde también realizan actividades físicas, donde hay diferentes combinaciones de actividad física.

2.2.1.6. Estrategia del juego

Para Vigotsky (1966) pudo examinar el juego desde su perspectiva social, responde como que el juego da resultados a las necesidades que tiene la persona. También dice que los niños entienden y fabrican su propia existencia social y cultural, que se va dando a través de sus exploraciones, interpretaciones y representaciones para con el mundo. Finalmente, para Huizinga realiza un análisis del juego denominada como Contreras y Venturo (s.f) “actividad libre, desinteresada, circunscrita a límites de espacio y tiempo, regulada por reglas y orden específico, que además es incierta ya que no se determina el resultado, con una elevada motivación interna, y generadora de tensión, en el jugador”. (p.2).

2.2.1.7. Importancia del juego motor en la infancia.

Santamaria (200) “Jugar es importante porque no sólo proporciona confianza en uno mismo, sino que esta acción da placer y satisfacción a quien la lleva a cabo. Jugar permite al niño o niña desarrollar aspectos psíquicos, físicos y sociales mientras experimenta sus emociones y expresa sus sentimientos”.

En los juegos existe una actividad que causa placer, pues es una actividad lúdica pues es divertida generalmente suscita, hace aparecer síntomas de felicidad y hasta brinda hasta muchas risas. El juego también es una actividad espontanea porque no admite exigencias, aquí el menor debe sentirse totalmente libre para elegir el algún personaje que desee expresar o representar; se dice que es una actividad sin fin ya que es una realización que no tiene meta o fin. El niño juega sin reocupaciones a que le salga mal, sin embargo, se organiza para poder solucionar problemas sin temer a fracaso

El juego en el niño implica progreso y en el adulto retroceso ya que el niño avanza en nuevas etapas; por lo que esto genera el avance evolutivo, ya que emplea los recursos necesarios que dispone su identidad, por otro lado, el adulto que juega descansa, mientras que para el menor el juego es toda una actividad. Requiere de gran esfuerzo. En algunos casos el juego requiere de mayor esfuerzo de parte del menor, ya que en algunos casos el juego necesita y exige que se emplee cantidades energéticas para una actividad obligatoria.

Por ello el juego suele ser creadora porque el niño explora de manera contundente suele cambiar de objetivos, para así poder acomodarse a los nuevos medios, es una actividad creadora sin que el menor pueda preocuparse por los

resultados de alguna actividad física. A través del juego trasmite un lenguaje de símbolos pues para el niño el primer lenguaje natural es gracias al juego, es su mejor medio oral de el mismo, en esta puede expresar sus emociones, deseos, fantasías; por ello es un lenguaje de símbolos que le permite explorar su mundo con las experiencias que tienen.

2.2.1.8. Planificación motora

Smith (2017). La planificación motora se refiere a la capacidad de una alumna o alumno de imaginarse cómo realizar una nueva tarea motora. Por ejemplo, cuando comemos a la hora de levantar un cubierto si nos pidieron que lo elevemos hasta la oreja, se tendría que reflexionar el movimiento o planificar la acción a eso se refiere o dice planificación motora.

El cerebro es el que tiene que disponer toda la información, para la acción del movimiento corporal en la dirección necesaria. Depende mucho las destrezas mentales como “el desarrollo sensoriomotor” para una planificación motora.

Entonces se puede entender que por planificación motora son todas aquellas acciones que produce el cerebro cuando organiza el movimiento. Los niños son capaces de pensar, analizar todo aquel movimiento que desea realizar, como también la acción que puede pedir un adulto de cualquier movimiento que quiere que el menor realice.

2.2.1.9. El juego motor en el desarrollo infantil

Linaza y Maldonado (1990) En el desarrollo es muy fundamental las actividades del juego para el aprendizaje de todos los niños, al comienzo son

movimientos corporales simples que de a poco van creciendo con los movimientos más difíciles para introducir otros elementos.

Al pasar del tiempo, el niño va desarrollando su imaginación, permitiéndole explorar el medio ambiente que los rodean. Juego coopera en la maduración motriz, cognitiva y física del niño también une el lazo con sus padres y esto favorece a la socialización. Por ello el juego es de mayor importancia para los menores para el desarrollo de sus destrezas y habilidades

2.2.1.10. Dimensiones

El medio ambiente que los rodean. Juego coopera en la maduración motriz, cognitiva y física según en el libro de García (2016):

- a) El juego de ejercicio. “El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal” (p.27). Son actividades motoras que requieren de todo tipo de movimiento físico que el niño va desarrollando, estas actividades que favorecen a la coordinación de movimientos y al desarrollo sensoriomotor.

En este juego podemos decir que el niño va madurando sus movimientos pues es capaz de poder repetir actividades físicas, lo cual beneficia a su adaptación el medio que lo rodea, el niño en este juego le gusta experimentar los movimientos que realiza, como el lanzar de una pelota pequeña hasta un lugar lejano, salta sin que un adulto lo estuviera ordenando. El juego con las personas llega hacer un vínculo que va adquiriendo atreves de la acción notara sus habilidades para el desplazamiento ante una situación

cooperativa es de importancia porque el niño va conociendo de todo aquel objeto, persona de su entorno, cabe recalcar el juego de ejercicio es primordial en sus primeras iniciaciones del menor ya que con ello van descubriendo el ambiente.

- b) Juego simbólico. El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Este juego consiste en la imaginación del menor para poder representar situaciones reales o imaginárselos (p. 29)

Las situaciones simbólicas empiezan desde los 2 años de edad En este juego nos dice que el niño en esta etapa puede ser capaz de recrear una situación real mediante cualquier cosa que encuentre en su disposición como, por ejemplo, cuando está metido en una caja, imagina que es un carro y hace comportamientos del padre. Como también la representación de roles, que puede realizar como la imitación de un doctor cualquier objeto que encuentra lo imagina o simboliza como herramienta que usa el profesional médico, en la familia o en la misma casa se ve frecuentemente en los pequeños agarrar la escoba como si fuera un carro u caballo es ahí donde su fantasía, su imaginación, desarrollo y habilidades hacen que el niño evolucione en los juegos. Pues ya en etapa de 5 años puede hacer una representación mucho más concreta, explicativa y más recreativa.

- c) Juego de reglas. Este juego consiste en normas o instrucciones que se le brinda a un menor en un juego, esto favorece a la socialización con los demás, enriquece su autoestima y favorece al beneficio del aprendizaje y al desarrollo del lenguaje (p.28). En este juego los niños ya conocen de reglas

pues en la etapa de la infancia existen los juegos tradicionales como las escondidas, las torres, el congelado, y muchas más que son del conocimiento del menor.

Este tipo de juego como posteriormente se dijo favorecen mucho en la socialización que realizan los pequeños con demás personas sean niño o adultos. Por lo cual el juego de reglas beneficia en el desarrollo de su comunicación, la atención, su memoria y concentración, ante cualquier comunicación con los integrantes del juego. Los juegos de reglas también son beneficiosos para las actividades matemáticas es decir al momento de jugar seleccionan, agrupan, ordenan por lo que necesita el ambiente y las nociones del espacio, como también está el de liderar un grupo, pues aquí el menor explica las reglas de lo que desean jugar por lo cual va formándose como personas a tomar iniciativas.

2.2.2. Variable Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición de la variable

Mesonero (1987) la acción de un niño ante el dominio del cuerpo, así como tiene la capacidad de organizar los espacios en donde desarrollara dichos movimientos. “Esta globalidad del niño y niña manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo, debe ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura afectiva y cognitiva” (p. 79).

Ruiz y Ruiz (2017). La psicomotricidad apunta a favorecer el desarrollo integral del niño y niña, que tiene en cuenta sus características psico-afectivas y

motrices. Dando el favorecimiento al desarrollo socioemocional de los menores para la adquisición de las destrezas de habilidades motoras, lograra que los niños tomen conciencia de sus metas y objetivos lo que formara al niño su máxima elevación de su autoestima.

Todos estos movimientos que va el niño desarrollando, tiene mucho que ver con la madurez emocional que adquiere desde su tierna infancia, pues estas actividades hacen que el niño desarrolle sus capacidades y habilidades motoras.

La motricidad gruesa es un campo que se ocupa del conocimiento, las emociones, la movilidad y la calidad del desarrollo humano, y las interacciones que se construyen entre los cuerpos, así como la capacidad de expresarlos y vincularlos a partir de las percepciones del sujeto. Al mundo que los rodea. Su tema no se basa en la genética de género, sino en el cuerpo como edificio.

Según Ruiz y Ruiz (2017) afirma que La motricidad gruesa son las habilidades que realiza el menor con movimientos que cambiaran varias actividades que los resultados no puedan verse de forma rápida, se van a notar de poco a poco a medida que el menor pueda adaptarse a las actividades motrices. La motricidad gruesa abarca a todos los movimientos corporales del niño, todos estos movimientos son grandes y todo va coordinado en saltar, dar vueltas, rodar, correr.

Según Ruiz y Ruiz (2017). La psicomotricidad apunta a favorecer el desarrollo integral del niño y niña, que tiene en cuenta sus características psicoafectivas y motrices. Por ello la psicomotricidad favorece en el desarrollo tanto en lo social como en el afectivo, pues en el adaptar las destrezas y habilidades

lograra que el menor tome conciencia de sus objetivos dando pase a que también el niño pueda mejorar en su autoestima.

Mendoza (2016) dice que: “Para trabajar la motricidad gruesa es importante realizar actividades que estimulen el cuerpo. Estas acciones son las que llevan a los niños o niñas a cambiar la posición de su cuerpo y ayudan a controlar su fuerza”.

Son movimientos que el niño adquiere desde el nacimiento que va avanzando de acuerdo a su cuerpo al comienzo siempre mantendrá el equilibrio en su cabeza, del tronco y todas las extremidades para poder sentarse, arrastrarse, y poniéndose de pie para desplegarse con la facilidad de ir caminando hacia un lugar que desea ir.

2.2.2.2. Teorías

Henry Wallon “considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento”. Recalco que la psicomotricidad es el enlace entre lo psiquismo y motor, además de ello planteo el movimiento como parte importante para poder desarrollar el psiquismo infantil y por ende a la construcción del movimiento esquema corporal y su imagen corporal, para Wallon la motricidad es interpretar al sujeto con el entorno para la relación de la expresión y poder decir: "Nada hay en el niño más que su cuerpo como expresión de su psiquismo", (Bocanegra, 2015, p.3)

2.2.2.3. Desarrollo motor a los 5 años

Frontera (2010) en esta etapa las destrezas motrices del menor son mucho

más completas, tienen fuerza, equilibrio y control. Capaz de tener sostenerse con un pie y tener los dos pies juntos cuando está en formación. Pues en esta edad los niños son mucho más activos juegan, corren, saltan, bailan al compás de la música suben y bajan de una superficie con tanta facilidad mostrando sus destrezas. En los niños es normal ver como son capaces de patear una pelota y moverla de un lugar a otro al compás de sus pies, capaz de seguir reglas de un juego.

En su desarrollo motor manual es muy alta pues el justo por los juegos (bloques, rompecabezas, juegos de construcción) donde hace notoria su paciencia por la elaboración de cualquier juego, su concentración es máxima pues a tal punto de realizar todo con paciencia y tranquilidad sin ningún apuro. Puede atrapar pelotas de trapo con habilidad, aprieta y suelta las manos ante cualquier objeto y demuestra fuerza a un adulto cuando saluda con la mano.

Su habilidad motora manual con el lápiz, crayón, plumones va siendo más avanzado pues le gusta dibujar, escribir todo lo que siente o puede remplazar sentimientos, el dibujo libre es parte de su desarrollo motor ya que en esa edad los niños suelen plasmar sentimientos y emociones, hasta dibuja figuras geométricas, también es capaz de pintar con colores más llamativos; lo mismo sucede al escribir teniendo claro que a esa edad no escriben oraciones el niño escribe libremente espontáneamente de acuerdo a sus ocurrencias , puede escribir el nombre de su mamá pero con diferentes letras que solo el entiende lo que dice, es parte de su desarrollo de sus habilidades que al pasar del tiempo corregirá.

2.2.2.4. Características las cuatro etapas cognitivas según Piaget.

A lo que refiere Linares (2009):

- a) **Sensorio motor** deriva a la edad de 0 a 2 en esta etapa el aprendizaje es afable, aquí el pequeño hace uso de sus sentidos y habilidades motoras para entender su ambiente en donde se encuentran, pues usan objetos para explorarlos, manipulan cualquier cosa que este a a su alcance.
- b) **Preoperacional** en la edad de 2-7 está dividida en dos sub fases; la primera como: periodo preconceptual que comprende en los dos años hasta los cuatro dando el cargo a todo lo simbólico que es la cavidad que una palabra, cosa o un objeto remplaza o represente una cosa; como segunda sub etapa esta la del periodo inductivo (4-7) donde el niño ya va relacionando los objetos por tamaños, colores y formas este periodo se clasifica en tres; el lenguaje y pensamiento, el juego simbólico y el dibujo.
- c) **Operaciones concretas** comprende desde los siete años hasta los doce en donde el menor es calificado de entender y adaptar las operaciones lógicas a las prácticas, dado al momento actual del lugar.
- d) **Operaciones formales** en la adolescencia aquí se da el comienzo de permitir al niño a pesar de manera científica.

2.2.2.5. Importancia de la motricidad gruesa

Según Chimbo y Pazmino (2011), la motricidad es fundamental en el desarrollo para los menores, pues cumple un papel importante ya que es una habilidad que da facilidad a un tiempo como a un espacio para los niños, en donde ellos pueden tener una identidad propia es decir pueden ser ellos mismos y así favorecer su desarrollo motor, cognitivo y sensible. Para los niños y niñas en sus primeros años, la psicomotricidad toma una labor de mucha importancia, ya que

apoya en el desarrollo intelectual, afectivo y social, beneficiando al vínculo con su entorno y así se toma en cuenta las necesidades y el interés que tienen los menores.

2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad gruesa

a) Dominio Corporal Dinámico

Según Mesonero (1987) Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas al seguir la propia voluntad o realizando una consigna determinada. Además, este dominio dará al niño mucha más confianza de el mismo y seguridad ante cualquier situación que tiene su cuerpo. Los aspectos del dominio corporal dinámico son:

Coordinación general: (movimientos musculares generales de todo el cuerpo). Esto implica que el niño tome conciencia de su cuerpo tanto en forma global como segmentaria; así tendrá mayor autonomía y mejor control de sus movimientos tanto grueso como fino. En este aspecto el menor siempre hará movimientos más generales usando todas las partes de su cuerpo esto depende a la variación de las edades.

La coordinación general genera movimientos parciales el niño observa todos los movimientos que su cuerpo produce, alcanzado su nivelación de maduración “neuromuscular” lo que permitiría agarrarse las piernas, darse volteretas, estas actividades van dándole la agilidad al niño de su dominio corporal. Como también el desplazamiento cuando el niño ya va de un lugar a otro sin dificultades, por lo tanto, el desplazamiento son las actividades posibles, como las acciones corrientes (saltar, trepar, correr) pues el

desplazamiento permite que el menor tenga un mejor conocimiento del medio y objeto que le brinda respuestas motrices variadas.

Equilibrio: “El sentido del equilibrio o capacidad de dominar y orientar correctamente el cuerpo en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior” (p,131)

El equilibrio es donde se puede mantener inmóvil ante una actividad o manteniéndose en un lugar resistiéndola. Esto dispone de un conjunto de reflejos, donde el niño va haciendo conciencia en donde aplicara su fuerza o el peso de su cuerpo, teniendo en claro también el movimiento para no poder caer. Tiene una personalidad equilibrada, pues este aspecto implica su coordinación general para su seguridad en el dominio del cuerpo. Pues en cualquier movimiento de destrezas motoras se requiere de una concentración y equilibrio del menor ante acciones físicas.

Coordinación corporal viso motriz: Requiere de movimientos controlados, es decir fuerza en manos, dedos y la vista, que serían hacer el proceso de óculo manual donde también implica el cuerpo, oído, sentido de la visión, movimiento del cuerpo y objeto (p. 136)

Es por eso que esta actividad es muy importante en el proceso de crecimiento del menor, ya que requiere de movimientos de control, existen ejercicios de esta actividad como, por ejemplo: cortar en una línea, pintar, dibujar, rasgar el papel, hacer embolillados de papel, escribir y muchas más actividades. Esto debe de ser constante realizarlo pues la estimulación del niño llega a ser mayor.

b) **Dominio Corporal Estático**

Mesonero (1987) “La vivencia de los movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, permiten al niño y niña realizar una acción previamente representada mentalmente” (p. 136).

Son actividades motoras que realiza el niño, moviendo todo su esquema corporal, donde implementa la relajación y la respiración que el niño necesitara para para entender con totalidad de su cuerpo. Para interiorizar el esquema corporal es necesario tener en cuenta:

La tonicidad: es la atención necesaria ante cualquier movimiento muscularlo cual depende realizar acciones como obtener un objeto, estirar, relajarse, etc. Además, está regulada por el sistema nervioso para realizar dichas acciones (p. 137). La tonicidad restaura el control de la postura, también es relacionada con la concentración t el control de sus emociones.

El autocontrol: “capacidad de encarrillar la energía tónica para realizar cualquier movimiento”. Ya mencionado la tonicidad se puede decir que es de gran parte al autocontrol puesto que este es de gran necesidad ya que el niño podrá tener el autocontrol de su cuerpo y en una buena postura (p.137). Es decir, el autocontrol es la capacidad de guiar la energía tónica para la realización de cualquier actividad física, pues es necesario que el menor tenga el dominio del tono muscular para el buen control de su cuerpo y una buena postura determinada.

Relajación: “Es la reducción voluntaria del tono muscular”, se puede

desarrollar de forma total o segmentaria pues es la parte esencial del cuerpo para su recuperación en sus actividades motoras y cotidianas (p., 138). Esta es utilizada para descansar después de hacer una actividad física motriz, para poder relajarse suele tener una ropa adecuada liviana con un ambiente adecuado una temperatura agradable también es necesario el silencio.

2.2.3. Relación entre el juego y la motricidad

Citado por Salas (2018) Conforme los niños van dejando la lactancia ellos van empezando una etapa relacionada al juego donde exploran su entorno, a medida que el niño va creciendo desarrolla movimientos motores en la cual va tomando equilibrio ante el juego, en cuanto el niño está en la etapa escolar para el menor el juego es una de las tareas principales y primordiales. A través del juego el niño va aprendiendo como también desarrolla sus habilidades motoras

2.3. Definición de términos básicos

- a) **Juego** “El juego de fantasía, imaginativa hace su aparición en un momento del desarrollo humano en el que los adultos le van a exigir a los niños y niñas que aprendan a demorar la satisfacción de sus deseos” (Linaza y Maldonado ,1990, p.3).
- b) **Psicomotricidad** “El concepto de psicomotricidad está sujeto a distintas formas de interpretación y comprensión, dependiendo del contenido que se le asigne y del contexto en que se utilice” (Rivas, 2008).

2.4. Variables de estudio

- Variable independiente: Juegos
- Variable dependiente: Psicomotricidad.

III. Hipótesis

H0: Los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 Ruso.

H1: Los juegos motores no mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 Ruso.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El estudio que usó la metodología de tipo aplicada, ya que se pondrá en práctica la investigación, enfoque cuantitativo. Es cuantitativa porque, esta recoge, analiza, datos cuantitativos sobre las variables de estudio, tipo aplicada ya que se aplicará los juegos didácticos como estrategia, para mejorar la psicomotricidad gruesa. (Hernández y Torres, 2018)

La investigación cuantitativa tiene características que son: mide fenómenos, utiliza estadísticas, emplea experimentación, análisis causa- efecto.

4.1.2. Nivel de investigación

Esta investigación es de nivel explicativo porque con este estudio se conocerá porque un hecho o fenómeno de la realidad tiene características, cualidades propiedades. etc., tales de la investigación y define porque la variable de estudio es como es. (Hernández y Torres, 2018)

4.1.3. Diseño de la investigación

En la investigación se asumió el diseño preexperimental, que se conoce como Diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo.

En esta investigación se requirió el diseño pre experimental: su grado de control y validez interna es mínima, esta es utilizado como el primer acercamiento al problema de la investigación científica (Hernández y Mendoza 2018).

Como diseño pre experimental se requirió con el pretest y postest, en un solo grupo, siguiendo los pasos siguientes:

El esquema del diseño se representa así:

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE: 1 |Grupo PRE – EXPERIMENTAL

X: Juegos motores (estímulo)

O₁: primera medición el pre-test del grupo experimental.

O₂: segunda medición del post-test del grupo experimental.

4.2. Población y muestra:

4.2.1. Población

Torres (2019) afirma que La población es el grupo de elementos al que se generalizaran los hallazgos. Es importante identificar correctamente la población desde el inicio del estudio y hay que ser específicos al incluir sus elementos.

La presente investigación estuvo conformada por 195 alumnos entre niños y niñas de 5 años de edad Aquí una breve representación:

Tabla 1

Distribución de la población años de la I.E. N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash

Nivel	Grado/Sección	Hombres	Mujeres	Total
		19	11	30
		23	5	28
		13	14	27
Inicial	5 años	14	14	28
		17	9	26
		15	12	27
		12	17	29
	Total	113	82	195

Fuente: Nómina de matrícula 2021

4.2.2. Los criterios de inclusión y exclusión

Respecto al criterio de inclusión, se conformó niños que cumplan los siguientes aspectos:

- Niños de 5 años cumplidos.
- Niños que fueron matriculados en ese año.
- Niños cuyos padres aceptaron el consentimiento informado.

En relación a los criterios de exclusión, no se consideró a niños con los siguientes puntos.

- Niños no matriculados en el año de evaluación.
- Niños que tienen más de 3 faltas durante la recolección de datos
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado
- Niños con menor y mayor edad de 5 años.

4.2.3. Muestra

Bedoya (2020) define que La muestra es representativa cuando reúne las características principales de la población en relación a la variable o condición particular que se estudia. La muestra para poder ser validada tiene que tener las características dadas de la población.

La muestra estuvo conformada por 14 alumnos de 5 años de la Institución Educativa N^o302 “Ruso”

Tabla 2

Muestra de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash

Nivel	Grado/Sección	Hombres	Mujeres	Total
Inicial	5 años	11	3	14
Total		11	3	14

Fuente: Nomina Matricula 2021

4.2.4. Técnica de muestreo

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia, el cual se define como Técnica de muestreo en la cual el investigador selecciona muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección al azar (Hernández y Torres, 2018).

4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	
V.I Juegos motores	Galera (2019) el juego motor es una actividad donde están incluidos diversos tipos de situaciones motrices, como actividades lúdicas, conforman comportamiento de los motores significativas donde se podrán realizar distintos objetivos.	El juego motor requiere de la coordinación de todo el cuerpo que durante un juego podemos hacer uso de cualquier parte del cuerpo, como también la fuerza, se necesita el equilibrio para poder hacer una acción motora, la concentración para culminar un juego.	El juego de ejercicio. El juego de simbólico. Juego de reglas	Correr Saltar Lanzar	Juegos de oficinas. Juegos de disfraces Las cuatro esquinas. La gallinita ciega.	Lanzas pelotas de colores a una caja mismo color. Patea la pelota en línea recta con el pie izquierdo Lanza la pelota sentada y lo recoge sin que caiga. Camina hacia adelante o atrás, según la indicación Arma la torre de manera cuidadosa Ordena los conos de manera cuidadosa Camina y gira su cuerpo con mucha rapidez y equilibrio. Lanza la pelota y derrumba la pirámide de vasitos. Camina con dos pies sobre una línea recta	Nominal SI NO Ordinal Inicio Proceso Logro

V.D	Mendoza (2016) dice que: “Para trabajar la motricidad gruesa es importante realizar actividades que estimulen el cuerpo. Estas acciones son las que llevan a los niños o niñas a cambiar la posición de su cuerpo y ayudan a controlar su fuerza”.	La motricidad gruesa es un campo que se ocupa del conocimiento, las emociones, la movilidad y la calidad del desarrollo humano, y las interacciones que se construyen entre los cuerpos, así como la capacidad de expresarlos y vincularlos a partir de las percepciones del sujeto.	Dominio corporal dinámico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coordinación general 2. Equilibrio 3. Coordinación Visomotriz 	<p>Coordinación general</p> <p>Coordina brazos y piernas a la hora de correr Corre rápido llevando objetos al otro lado Lanza la pelota y la captura</p> <p>Equilibrio</p> <p>Se mantiene sobre un pie durante un tiempo establecido Camina sobre una línea recta Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso.</p> <p>Coordinación viso motriz</p> <p>Encesta la pelota en la caja sin pasarse de la línea marcada. Arma una torre de base 4 con conos de papel</p>
Motricidad Gruesa					

Dominio corporal dinámico	4. Tonicidad	Tonicidad Camina en puntas sobre una línea curva
	5. Autocontrol	Estira la pierna con facilidad cuando está sentado. Lleva la pelota con los pies en dirección recta Autocontrol
	Relajación	Salta dentro y fuera en un círculo dibujado Relaciona el espacio con los objetos que utilizara. Se ubica delante de un objeto Relajación Realiza la respiración en diversas posiciones: sentados, parados o recostados. Es capaz de respirar libremente por la nariz o por la boca Puede seguir actividades de respiración mostrando agrado

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

4.4.1. Técnica de recolección de datos

Peña (2015) la observación presenta, se relaciona con la técnica de investigación, la cual participa en los procedimientos para la obtención de información del objeto de estudio de las ciencias humanas, y la segunda, como instrumento de investigación el cual se emplea de manera sistemática.

El investigador utilizó todos sus sentidos para obtener información mediante los principios metodológicos buscando la validez y confiabilidad de los datos.

4.4.2. Instrumento de recolección de datos

El instrumento que se utilizó es la lista de cotejo, con respecto a ello, podemos decir que es un instrumento muy valioso y útil en la recopilación de información, así como para la recopilación de datos.

Toscano (2018), Consiste en una lista de indicadores de logro o de aspectos que conforman un indicador de logro determinados y seleccionados por él y la docente, en conjunto con los alumnos para establecer su presencia o ausencia en el aprendizaje.

Este instrumento fue para apuntar las observaciones en el aula son todos los resultados de los estudiantes, para lograr presenciar sus aprendizajes esperados.

4.4.2.1. Validez del instrumento

Para Hernández y Torres (2018) la validez se refiere al grado en que un instrumento mide lo que pretende medir, relacionado a utilidad y funcionalidad que cumple el instrumento. Por otra parte, Otzen et al. (2017) menciona que la

técnica del juicio de expertos es una opinión exacta y clara de un especialista del tema siendo reconocidos como expertos del tema para brindar un juicio valorativo

Este instrumento ha sido validado por la autora a través del método de consistencia interna con la técnica de juicio de expertos en donde tres 3 expertas con el grado de licenciada en educación inicial, indicaron que el instrumento es válido, confiable y podría ser aplicado para la evaluación de las variables

4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento

Para Torres (2019) la confiabilidad hace alusión a las veces que se mide una variable obteniendo el mismo resultado, también se considera como la probabilidad que un elemento no falle bajo condiciones determinadas teniendo precisión que el instrumento mide lo que tenga que medir.

Este instrumento fue validado en un grupo piloto de 12 niños del nivel inicial por la autora obteniendo una confiabilidad de 0,881 según el estadístico alfa de Cronbach, indicando un nivel de confiabilidad alta para la aplicación del instrumento.

4.5. Plan de análisis

La coordinación correspondiente con la directora, con la docente encargada del aula, para comunicarse que se aplicara un instrumentó de evaluación. Los datos serán codificados eh ingresados en el programa office Exel 2019 Para el análisis estadísticode los datos se empleará el programa informático office-Excel versión 2019 para Windows.

4.5.1. Procedimientos

Para concretizar el presente trabajo de investigación se procedió de la siguiente manera. Como primer punto se envió una solicitud de permiso para realizar la investigación trazada al director de la institución, lo cual aceptó y nos dio la confianza de coordinar con la profesora de inicial 5 años. Con la asesora se coordinó un día de reunión virtual con el fin de explicarle los objetivos principales de la investigación y poder facilitar un día una charla con los papás para explicarles el estudio y el consentimiento informado, para lo cual aceptó y se organizó una reunión con los padres en donde todos aceptaron firmar el consentimiento informado e iniciar la aplicación del pretest. Para aplicar el pretest se decidió realizarlo de manera virtual a cada niño de la institución acompañado su apoderado.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 4

Matriz de consistencia de la investigación

Enunciado	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
¿De qué manera la aplicación del juego motor, mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash?	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar si la aplicación del juego motor, mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar en nivel la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash2021, mediante la aplicación de un pre test. • Aplicar los juegos motores como estrategia para mejorar motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash2021. • Evaluar en nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash2021, mediante un pos test. • Establecer el nivel de significancia entre el pre-test y post-test en el nivel de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E N° 302 Ruso de Chimbote Ancash 2021. 	<p>Hipótesis General (Ha)</p> <p>Los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash 2021</p> <p>Hipótesis Nula (Ho)</p> <p>Los juegos motores no mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash2021</p>	<p>V.I. Juegos Motores. Corraliza (2020), es una actividad lúdica divertida, límites determinados, pero con gran efecto para el desarrollo del menor en cuánto no van acompañado de estos signos, siempre se evalúa eficazmente por quien lo realiza.</p> <p>V.D. Motricidad gruesa Según Ruiz (2017), “la psicomotricidad apunta a favorecer el desarrollo integral del niño y niña que tiene en cuenta sus características psicoafectivas y motrices”</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: Pre-Experimental</p> <p>Esquema:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> $GE \quad O_1 \quad X \quad O_2$ </div> <p>Población: Institución Educativa N° 302 ruso de Chimbote, Ancash 2021</p> <p>Población muestral: 14 estudiantes del nivel inicial de 5 años.</p> <p>Instrumento: lista de cotejo.</p>

Fuente: Elaboración propia

4.7. Principios éticos:

Se tomaron en cuenta algunos principios éticos que están redactados por las reglas de investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote según el código de ética para la investigación versión 002, aprobado por consejo universitario con resolución N° 0973-2019-CU-ULADECH, con fecha 16 de agosto del 2021.

- a) Protección de la persona: Se respetó en todo momento los datos de los evaluados, no se divulgaron los resultados de forma individual de los niños, no se expondrán los rostros de los niños en los anexos.
- b) Libre participación y derecho a estar informado, se informará a las personas evaluadas sobre la investigación y cuáles son los objetivos que se está estudiando, así mismo se tomará en cuenta si deciden participar de este estudio sin presión y por voluntad propia.
- c) Beneficencia y no maleficencia: Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios de conocer y practicar estrategias de lectura que le permitan tener una actuación eficiente durante su trayecto académico en la universidad.
- d) Justicia: Se enfoca en el respeto mutuo entre el investigador y los participantes, ya sea antes, durante y después de su participación, cumpliendo con una elección concreta y justa, sin discriminar a nadie.
- e) Integridad científica: Se siguió las normas de la universidad cuidando y respetando los resultados, sin ninguna alteración.

V. Resultados

5.1. Resultados

El presente estudio responde al objetivo general que busca Determinar si la aplicación del juego motor, mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash 2021. Los resultados se muestran conforme lo planificado en los siguientes objetivos específicos.

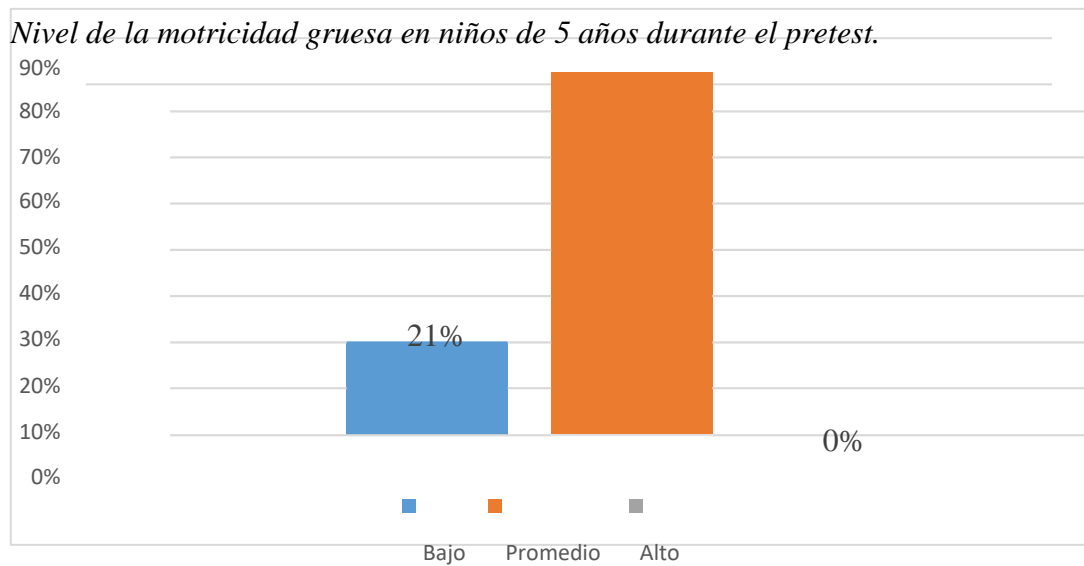
5.1.1. Identificar en nivel la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash 2021, mediante la aplicación de un pre test

Tabla 5

Nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años durante el pretest

Nivel	Expresión oral antes de aplicar los juegos verbales	
	f	%
Bajo	3	21%
Promedio	11	79%
Alto	0	0%
Total	14	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años en la Institución Educativa N° 302 Ruso, 2021.

Figura 1

Fuente: Tabla 5

En la tabla 3, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N° 302 Ruso, antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia, de los cuales se observa que el 79% de niños se ubica en un nivel promedio y solo el 21% en el nivel bajo; a partir de estos resultados se puede concluir que más de la mitad de niños se encuentran desarrollando ciertas habilidades como coordinación general, equilibrio.

5.1.2. Aplicar los juegos motores como estrategia para mejorar motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash 2021

Tabla 6

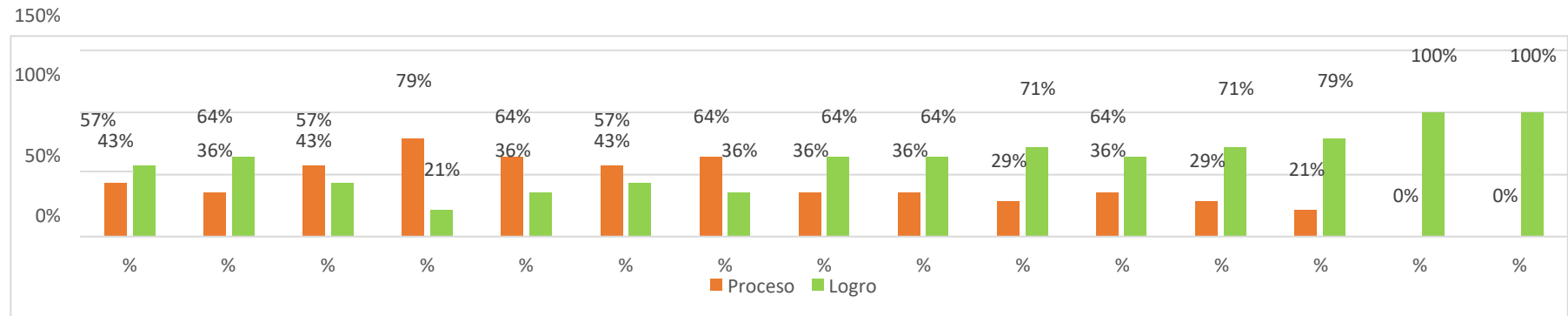
Nivel de la aplicación de los juegos motores como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años.

	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10		S11		S12		S13		S14		S15	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Proceso	6	43%	5	36%	8	57%	11	79%	9	64%	8	57%	9	64%	5	36%	5	36%	4	29%	5	36%	4	29%	3	21%	0	0%	0	0%
Logro	8	57%	9	64%	6	43%	3	21%	5	36%	6	43%	5	36%	9	64%	9	64%	10	71%	9	64%	10	71%	11	79%	14	100%	14	100%
Total	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%

Fuente: Lista cotejo para evaluar los juegos motores como estrategia para mejorar la motricidad gruesa.

Figura 2

Nivel de la aplicación de los juegos motores como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años.



Fuente: Tabla 6

En la tabla 4 y figura 2 al aplicar el juego motor como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N° 302 Ruso se identificó que en la primera, segunda y tercera sesión el 43%; 36%, 57% de niños se ubicó en el nivel proceso, y en las últimas sesiones los resultados fueron del 100% lo cual se encuentra en el nivel logro, así mismo en las demás sesiones la mayoría de estudiantes pudieron ubicarse en un nivel de logro de lo cual se demuestra que participaron y aumentaron paulatinamente su intervención en la aplicación de los juegos motores.

5.1.3. Evaluar en nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash 2021, mediante un pos test

Tabla 7

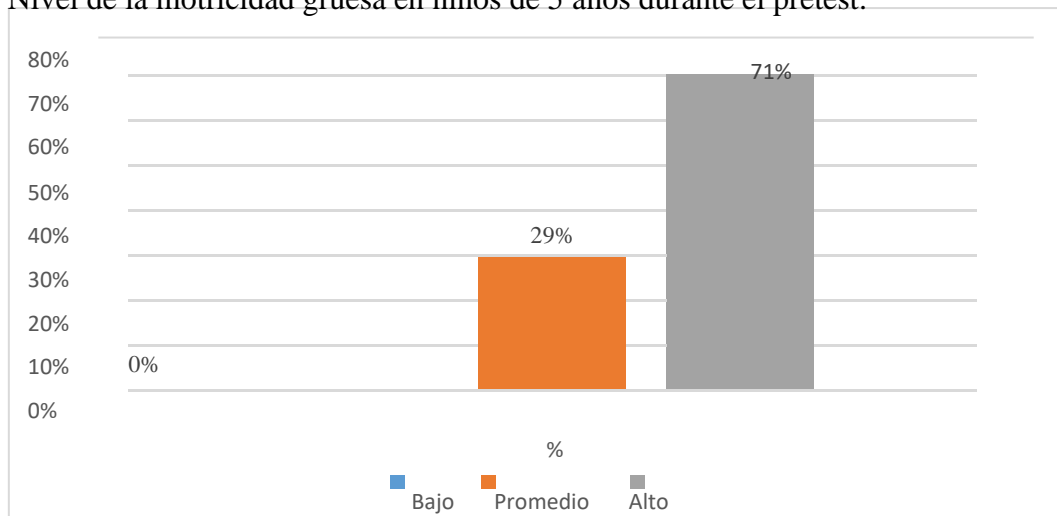
Nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años mediante un postest

Niveles de logro	Psicomotricidad gruesa después de aplicar los juegos motores	
	f	%
Bajo	0	0%
Promedio	4	29%
Alto	10	71%
Total	14	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años en la Institución Educativa N° 302 Ruso, 2021.

Figura 3

Nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años durante el pretest.



Fuente: Tabla 6

En la tabla 5, figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la evaluación del posttest, en donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 302 Ruso, de lo cual se identificó que el 71% de niños se ubicaron en un nivel Alto, y solo el 29% se ubicó en un nivel promedio, concluyendo que los niños incrementaron ciertas habilidades como la coordinación de manos y piernas, equilibrio del cuerpo, saltar, y correr, todo esto a partir de las sesiones aplicadas del juego motor.

5.1.4. Establecer el nivel de significancia entre el pre-test y post- test en el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E N° 302 Ruso de Chimbote Ancash 2021

Tabla 8

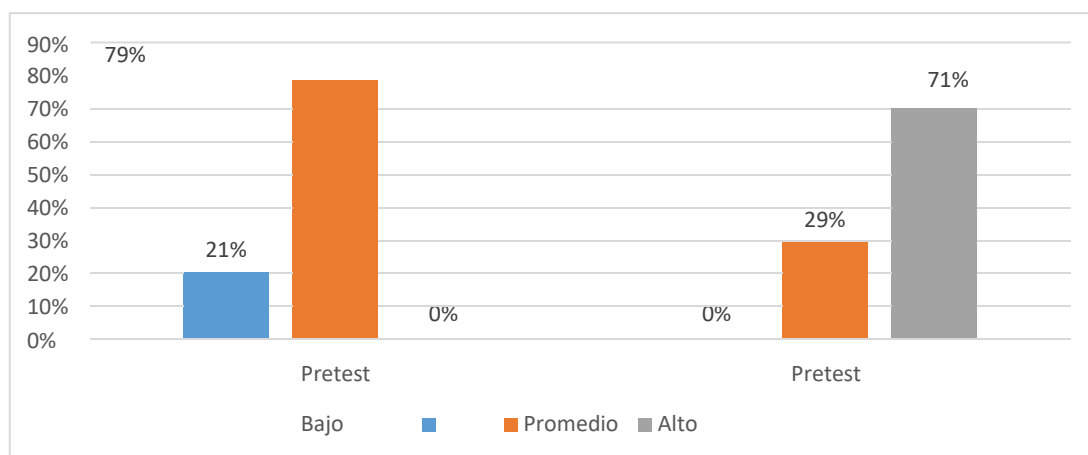
Nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años antes y después de la aplicación del juego motor

Nivel de la motricidad	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Bajo	3	21%	0	0%
Promedio	11	79%	4	29%
Alto	0	0%	10	71%
T tal	14	100%	14	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada antes y después a niños de 5 años en la Institución Educativa N° 302 Ruso, 2021

Figura 4

Nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años antes y después de la aplicación del juego motor



Fuente: Tabla 8

En la tabla 6 y figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la evaluación del pretest y postest, donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa en niños

de 5 años de la Institución Educativa N° 302, antes y después de aplicar el juego motor, hallando que un 79% de niños alcanzó el nivel promedio, y después de la aplicación de la estrategia educativa el 71% se ubicó en un nivel alto; concluyendo que los niños antes de la aplicación de los juegos motores mostraban poco desarrollo en las habilidades de la motricidad gruesa, sin embargo después de la aplicación de las sesiones con el juego motor, los niños lograron aumentar habilidades y destrezas motoras, como reconocimiento de su cuerpo, correr, saltar, lateralidad, equilibrio.

5.1.5. Determinar si la aplicación del juego motor, mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 302 Rusode Chimbote, Ancash 2021.

H0: Los juegos motores no mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash 2021.

H1: Los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash 2021.

Tabla 9

Prueba no Paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST – PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00
	Empates	3 ^c		
	Total	15		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Tabla 10*Estadísticos de prueba de Wilcoxon*

	Postest - Pretest
Z	-3,3307 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evaluar significación de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen diferencias significativas entre los resultados del pretest y postest (6,50 y 78,0), como también se halló un nivel de significancia de ,002 ($p < 0.05$), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, determinando que los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash 2021.

5.2. Análisis de resultados

Según el Objetivo específico 1. Identificar en nivel la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E N° 302 Ruso de Chimbote, Ancas2021, mediante la aplicación de un pre test, los resultados obtenidos en la tabla 1 y figura 1, donde se evaluó el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N° 302 Ruso, antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia, de los cuales se observa que el 79% de niños se ubica en un nivel promedio y solo el 21% en el nivel bajo.

Datos estadísticos que guardan relación con Oblitas (2017) en su tesis titulada “El juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la guardería infantil madre Anna - pueblo joven, San Antonio de Chiclayo-2017”, los resultados se comprobaron mediante el pre test que el 40 % de los niños se encontraron en el nivel proceso, llegando a la conclusión que la gran mayoría de los niños están presentando dificultades para desarrollar su motricidad gruesa.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Ruiz y Ruiz (2017) afirma que La motricidad gruesa son las habilidades que realiza el menor con movimientos que cambian varias actividades que los resultados no puedan verse de forma rápida, se van a notar de poco a poco a medida que el menor pueda adaptarse a las actividades motrices.

Por lo tanto, se puede concluir que más de la mitad de niños se encuentran desarrollando ciertas habilidades como coordinación general, equilibrio.

Objetivo específico 2, Aplicar los juegos motores como estrategia para mejorar motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 302 Ruso de Chimbote, Ancas2021. Resultados obtenidos en tabla 2 y figura 2 al aplicar el juego

como estrategias para mejorar la motricidad gruesa se evidenció que, en la primera, segunda y tercera sesión el 43%; 36%, 57% de niños se ubicó en el nivel proceso, y en las últimas sesiones los resultados fueron del 100%.

Estos resultados guardan relación con Cerna (2019) lo que sostiene en su tesis titulada “Empleo del taller “juegos motores” para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la institución educativa inicial “angelitos de mama ashu” , distrito de chacas, provincia asunción, región áncash, 2018.” Quien señala que en los resultados obtenidos de la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas que se ha evidencio que obtuvieron 75 % de los estudiantes un nivel de logro normal de finalmente se concluye que la aplicación de los talleres de psicomotricidad influye el desarrollo motor grueso en los niños y niñas.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Santamaria (2000) “Jugar es importante porque no sólo proporciona confianza en uno mismo, sino que esta acción da placer y satisfacción a quien la lleva a cabo. Entonces los juegos motores y la motricidad gruesa autorizan que el cuerpo tenga un desarrollo fuerte y seguro, consiguiendo el equilibrio corporal, y el espacio.

Por lo tanto, lo cual se encuentra en el nivel logro, así mismo en las demás sesiones la mayoría de estudiantes pudieron ubicarse en un nivel de logro de lo cual se demuestra que participaron y aumentaron paulatinamente su intervención en la aplicación de los juegos motores.

Objetivo específico 3. Evaluar en nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 302 Ruso de Chimbote, Ancas2021, mediante un pos test, los

resultados obtenidos, En la tabla 3, figura 3, en donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 302 Ruso, de lo cual se identificó que el 71% de niños se ubicaron en un nivel Alto, y solo el 29% se ubicó en un nivel promedio.

Estos resultados guardan relación Campos (2017) En su tesis titulada “Aplicación de juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la institución educativa “jean piaget b&m” – nuevo chimbote, año 2017.”, los resultados se comprobaron mediante el pos test que el un 91 % se encuentra en el nivel A en el desarrollo de la motricidad gruesa finalmente se concluye que de los juegos psicomotores se vio reflejada.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar Henry Wallon “considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento”

Por lo tanto, los niños incrementaron ciertas habilidades como la coordinación de manos y piernas, equilibrio del cuerpo, saltar, y correr, todo esto a partir de las sesiones aplicadas del juego motor

Objetivo específico 4. Establecer el nivel de significancia entre el pre-test y post-test en el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E N° 302 Ruso de Chimbote Ancash 2021. En la tabla 4 y figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la evaluación del pretest y postest, donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 302, antes y después de aplicar el juego motor, hallando que un 79% de niños alcanzó el nivel

promedio, y después de la aplicación de la estrategia educativa el 71% se ubicó en un nivel alto.

Estos resultados guardan relación con López (2021) lo que sostiene en su tesis titulada “El juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E.P. Javier Pérez De Cuéllar – Piura, 2019”. Que en el pre test se evidencia que el 20% de los preescolares estuvo en nivel de logrado y el 56% de niños en el nivel de inicio. En el post test se demuestra que el 64% de los preescolares estuvo en el nivel de logrado y el 15% en el nivel de inicio.

Por lo tanto, confirma la investigación, ya que el juego motor si influye y mejora la psicomotricidad en los niños de 5 años ya que al comparar los resultados del Pre y Post test se demostró que hubo un avance significativo en el desarrollo de la psicomotricidad. A partir de que los niños antes de la aplicación de los juegos motores mostraban poco desarrollo en las habilidades de la motricidad gruesa, sin embargo, después de la aplicación de las sesiones con el juego motor, los niños lograron aumentar habilidades y destrezas motoras, como reconocimiento de su cuerpo, correr, saltar, lateralidad, equilibrio.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar Linaza y Maldonado (1990) En el desarrollo es muy fundamental las actividades del juego para el aprendizaje de todos los niños, al comienzo son movimientos corporales simples que de a poco van creciendo con los movimientos más difíciles para introducir otros elementos.

Objetivo General 5. Determinar si la aplicación del juego motor, mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 302 Ruso de

Chimbote, Ancash 2021. Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evaluar significación de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen diferencias significativas entre los resultados del pretest y posttest (6,50 y 78,0), como también se halló un nivel de significancia de ,002 ($p < 0.05$), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Estos resultados guardan relación con Huerta (2018) según su investigación titulada “Talleres de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa “en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Chiquiticosas en el distrito de Nuevo Chimbote en el año 2018, los resultados se justifica mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon $Z_c =$ (calculada) - 3.068, pues es menor que el valor teórico= $Z_t = 1.645$, para un nivel de significancia de ($\alpha = 0.05$). Por ello implica que se rechaza la hipótesis nula (H_0). Antes los resultados obtenidos se evidencian que los juegos motores influyen al desarrollo de la motricidad gruesa, así lo demuestra el resultado del pos test.

Sobre lo señalado, para Apaza (2020) se puede deducir que el juego y la motricidad gruesa tienen una relación entre ellos porque conlleva a estimular al niño su motricidad gruesa, desarrollando sus habilidades y favoreciendo a su maduración cognitiva.

Por lo tanto, se determinó que los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 Ruso de Chimbote, Ancash 2021.

VI. Conclusiones

Mediante la aplicación de un pre test, se pudo demostrar que los juegos motores permiten mejorar el desarrollo del cuerpo para realizar movimientos motrices.

Se pudo demostrar que la aplicación realizada por talleres de juegos motores mejora en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años, los resultados de evaluación se mostraron que todos los niños de cinco años han ido llegando a un nivel de inicio finalizando con un nivel logro aplicando los talleres de motricidad gruesa. Lo que se evidencia que la aplicación de los talleres de psicomotricidad influye el desarrollo motor grueso en los niños y niñas.

Se pudo demostrar que las aplicaciones de los juegos motores mostraban poco desarrollo en las habilidades de la motricidad gruesa, esto se evidencio en el fruto ya que al comparar los resultados del Pre y Post test se demostró que hubo un avance significativo en el desarrollo de la psicomotricidad.

Se pudo determinar que la influencia de los juegos motores en la motricidad gruesa en los niños de cinco años, se puede deducir que el juego y la motricidad gruesa tienen una relación entre ellos porque con lleva a estimular al niño su motricidad gruesa, desarrollando sus habilidades y favoreciendo a su maduración cognitiva.

Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evaluar significación de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, determinando que los juegos motores mejoran la motricidad gruesa.

Aspectos complementarios

Recomendaciones

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico

Para los directivos de la Institución, es importante implementar diferentes estrategias y recursos que ayuden a desarrollar las habilidades motoras en los niños, del mismo modo colaborar con las capacitaciones de los docentes para una mejora en los recursos y estrategias que pueden utilizar en la enseñanza de los niños.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico

A los docentes, indagar y aplicar nuevas estrategias y métodos de enseñanza para un mejor aprendizaje de los niños, sobre todo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la edad de 5 años.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico

A los padres de familia, mejorar las coordinaciones con los docentes, de esto modo se puede establecer estrategias en conjunto para la mejora de los niños, resaltando y potenciando el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Referencias bibliográficas

- Apaza, M (2020). *Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, palca*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/19826>
- Antón, M. (2010). *Aportaciones de la teoría sociocultural al estudio de la adquisición del español como segunda lengua*.
- Bedoya, V. H. F. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espíritu emprendedor TES*, 4(3), 65-76.
- Bocanegra, M. (2015). *La Psicomotricidad en el aula del nivel inicial*.
<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/pet/article/view/979>
- Campos, M. (2017). *Aplicación de juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la institución educativa "jean piaget b&m*. [Tesis de licenciada, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/14558>
- Cerna, Y. (2019). *Empleo del taller juegos motores para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Angelitos de Mama Ashu, distrito de Chacas*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11769n>
- Chimbo, E. y Pazmino, E. (2011). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños (as) de Primer Año de Educación Básica de los Jardines Fiscales, de la Zona UTE 4, del Distrito Metropolitano de Quito*,

- en el período 2010-2011*. [Tesis de licenciatura, Universidad central de Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/359>
- Claparède, E. (1932). *La educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Conlago, S. (2019). *El aprendizaje infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años del centro educativo intercultural bilingüe “abraham lincoln” durante el período lectivo 2019-2020*. [Tesis Magister, Universidad Estatal de Bolivia].
<http://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/3344/1/SONIA%20TESIS.pdf>
- Condemaita, A (2017). *La estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/niñas de 0-5 años de edad del centro de salud espolizaburu de la ciudad de riobamba, periodo 2016*. [Tesis de Magister, Universidad Nacional de Chimazo].
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3543/2/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0011.1.pdf>
- Contreras, G. y Venturo, R. (s.f). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*.
<https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20com%20o%20estrategia%20didactica.pdf>
- Córdova, G. (2017). *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma*. [Tesis de Magister, de la Universidad Cesar Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/27734>

- Corraliza, I. (2000). *El juego y su importancia en el desarrollo infantil. Ocio, calidad de vida y discapacidad*. <http://www.deusto-publicaciones.es/deusto/pdfs/ocio/ocio9.pdf#page=49>
- Estela, S. (2018). *Juego lúdico como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca*. [Tesis de licenciada Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]
http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1286/1/TL_EstelaRojasJudith.pdf
- Juárez (s.f). Herramientas para evaluación en el aula.
[https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Planes%20Nacional e s/Attachments/430/Herramientas%20de%20Evaluación.pdf](https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Planes%20Nacional%20e%20s/Attachments/430/Herramientas%20de%20Evaluación.pdf)
- Frontera, P. (2010). *Desarrollo motor: Desde la infancia hasta la adolescencia*.
- Galera, A. (2019). *Juego motor y educación física*. Editorial Cims. Barcelona.
- Galán, V. (2020). *Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa n° 268 mi dulce hogar de huicungo, mariscal CÁCERES, SAN MARTÍN-2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/18813>
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*.
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ganoza, B. (2019). *Aplicación de juegos motrices para la mejora de la motricidad gruesa en niños de cuatro años en la institución educativa pnp santa rosa de lima, distrito de nuevo chimbote*. [Tesis de licenciada, Universidad Católica los Angeles de Chimbote].

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/15233>

Garavito, B., Trujillo, E. y Rojas, Z. (2019). *Electiva juego*
<https://es.calameo.com/read/005931251a5202463b4cd>

García, P. (2016). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen Editorial.

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/33693?page=6>

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw Hill.

Hernández-Sampieri, R., y Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.

Huerta, M. (2018). Talleres de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular chiquiticosas en el distrito de Nuevo Chimbote en el año 2016. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4741>

Jimenez, B. (2019). *Incidencia de la aplicación de un programa de expresión lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Unidad*

- Educativa Juan de Salinas*. [Tesis de Maestría, Universidad de las fuerzas armadas]. <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/21099>
- Linaza, L. y Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. JA García Madruga y P. Lacasa (Cops.). *Psicología Evolutiva*, 2.
- Linares, A. (2009). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget de Vygotsky*. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- López, M. (2021). El juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E.P. Javier Pérez De Cuéllar – Piura, 2019. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Angeles Chimbote]. [http://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.13032/23235/COORDINACION_EQUILIBRIO_LOPEZ_CALLIRGOS_MARIELA_NOEM% c3% 8d.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.13032/23235/COORDINACION_EQUILIBRIO_LOPEZ_CALLIRGOS_MARIELA_NOEM%c3%8d.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Lucci, A. (2007). *La propuesta de vygotsky: la psicología sociohistórica*. <https://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>
- Mendocilla, S. y Yupan, J. (2018). *Taller de cuentos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institucion Educativa “Rayito de Luiz”N° 1678- Nuevo Chimbote 2017*. [Tesis licenciada, Universidad Nacional del Santa]. <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3185/48661.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mendoza, A. (2016). *Desarrollo de la motricidad en etapa infantil*. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj48-eN->

- Mesonero, A. (1987). *La educación psicomotriz, necesidades de base en el desarrollo personal del niño*. Universidad, Servicio de publicaciones
https://books.google.com.pe/books?id=47GLIquL_8C&pg=PA125&dq=psicomotricidad+gruesahl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwjAjeKOkbzwAhV0qpUCHU_SDoQ6AEwAHoECAAQAg#v=onepage&q=psicomotricidad%20gruesa&f=false
- Morante, L. (2019). *El juego como estrategia de aprendizaje en la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa Fátima de Falconieri en el distrito de nuevo chimbote, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13175>
- Oblitas, G. (2017). *Juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la guardería infantil madre anna - pueblo joven, san antonio de Chiclayo*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Angeles de Chimbote] <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/6155>
- Otzen, T., y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International journal of morphology*, 35(1), 227-232.
- Peña, B. (2015). *La observación como herramienta científica*. Madrid: ACCI. Colección Nuevo Impulso Educativo.
- Rivas, M. (2008). La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural. *Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado*, (62), 199-220.

- Rodríguez, S. (2019). *Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador] <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/16324>
- Ruiz, A. y Ruiz, I. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Primera edición. Compas.
<http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>
- Salas, M. (2018). *Talleres de juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 años del aula los patitos de la institución educativa gran mariscal luis José de Orbegoso, Santa, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Angeles de Himbote]
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/19531>
- Santamaria, M. (2000). El juego y su importancia en el desarrollo infantil. *Ocio, calidad de vida y discapacidad*, (49-58).
- Smith, J. (2017). *Desarrollo de las destrezas motoras*.
https://books.google.com.pe/books/about/Desarrollo_de_las_Destrezas_Motoras.html?id=deyKDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=hp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Torres, M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Torres, R. H. S. (2019). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.
- Toscano, F. (2018). *Metodología de la Investigación*. U. Externado de Colombia.

Velasco, E. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica De Ambato].

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

Vygotsky (1966). Enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.

Anexos

Instrumento de investigación N° 1

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA I.E N° 302 “RUSO”

Código del estudiante:

Edad:

	Motricidad gruesa	SI 1	NO 0
Dominio corporal dinámico	Coordinación general		
	1.Coordina brazos y piernas a la hora de correr		
	2.Corre rápido llevando objetos al otro lado		
	3. lanza la pelota y la captura		
	Equilibrio		
	4. Se mantiene sobre un pie durante un tiempo establecido		
	5. Camina sobre una línea recta		
	6. Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso.		
	Coordinación Viso motriz		
	7. Encesta la pelota en la caja sin pasarse de la línea marcada.		
	8. Arma una torre de base 4 con conos de papel		
9. Amarra sus pasadores sin ayuda			
Dominio Corporal Estático	Tonicidad		
	10. Camina en puntas sobre una línea curva		
	11. Estira la pierna con facilidad cuando está sentado.		
	12. Lleva la pelota con los pies en dirección recta		
	Autocontrol		
	13. Salta dentro y fuera en un círculo dibujado		
	14. Relaciona el espacio con los objetos que utilizara.		
	15. Se ubica delante de un objeto		
	Relajación		
	16 Realiza la respiración en diversas posiciones: sentados,parados o recostados.		
17 Es capaz de respirar libremente por la nariz o por la boca			
18. Puede seguir actividades de respiración mostrando agrado			

Categoría SI 1/NO 0

Observación

Evidencias de validación de Instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la variable

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN : DOMINIO CORPORAL DINÁMICO							
	Coordinación general							
1	Coordina brazos y piernas a la hora de correr	X		X		X		
2	Corre rápido llevando objetos al otro lado	X		X		X		
3	lanza la pelota y la captura	X		X		X		
	Equilibrio							
4	4. Se mantiene sobre un pie durante un tiempo establecido	X		X		X		
5	5. Camina sobre una línea recta	X		X		X		
6	6. Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso.	X		X		X		
	Coordinación Viso motriz							
7	Encesta la pelota en la caja sin pasarse de la línea marcada.	X		X		X		
8	Arma una torre de base 4 con conos de papel	X		X		X		
9	Amarra sus pasadores sin ayuda	X		X		X		
	DIMENSIÓN: DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO	Si	No	Si	No	Si	No	
	Tonicidad							
10	10. Camina en puntas sobre una línea curva	X		X		X		
11	11. Estira la pierna con facilidad cuando está sentado.	X		X		X		
12	12. Lleva la pelota con los pies en dirección recta	X		X		X		
	Autocontrol							

13	13. Salta dentro y fuera en un círculo dibujado	X		X		X	
14	14. Relaciona el espacio con los objetos que utilizara.	X		X		X	
15	15. Se ubica delante de un objeto	X		X		X	
Relajación							
16	Realiza la respiración en diversas posiciones: sentados, parados o recostados.	X		X		X	
17	Es capaz de respirar libremente por la nariz o por la boca	X		X		X	
18	Puede seguir actividades de respiración mostrando agrado	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si lo puede aplicarr

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Tapia Mariño Mirian **DNI:** 80307858

Viernes 25 de Setiembre del 2021

Especialidad del validador: Lic. Educación Inicial

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

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

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

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


Mg. Mirian Tapia Mariño
DOCENTE DE AULA

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la variable

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN : DOMINIO CORPORAL DINÁMICO							
	Coordinación general							
1	Coordina brazos y piernas a la hora de correr	X		X		X		
2	Corre rápido llevando objetos al otro lado	X		X		X		
3	lanza la pelota y la captura	X		X		X		
	Equilibrio							
4	4. Se mantiene sobre un pie durante un tiempo establecido	X		X		X		
5	5. Camina sobre una línea recta	X		X		X		
6	6. Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso.	X		X		X		
	Coordinación Viso motriz							
7	7. Encesta la pelota en la caja sin pasarse de la línea marcada.	X		X		X		
8	8. Arma una torre de base 4 con conos de papel	X		X		X		
9	9. Amarra sus pasadores sin ayuda	X		X		X		
	DIMENSIÓN: DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO	Si	No	Si	No	Si	No	
	Tonicidad							
10	10. Camina en puntas sobre una línea curva	X		X		X		
11	11. Estira la pierna con facilidad cuando está sentado.	X		X		X		
12	12. Lleva la pelota con los pies en dirección recta	X		X		X		
	Autocontrol							

13	13. Salta dentro y fuera en un círculo dibujado	X		X		X	
14	14. Relaciona el espacio con los objetos que utilizara.	X		X		X	
15	15. Se ubica delante de un objeto	X		X		X	
	Relajación						
16	Realiza la respiración en diversas posiciones: sentados, parados o recostados.	X		X		X	
17	Es capaz de respirar libremente por la nariz o por la boca	X		X		X	
18	Puede seguir actividades de respiración mostrando agrado	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia en los ítems.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Lic. María Del Cielo Guerrero Regalado **DNI:** 73319588

Especialidad del validador: Licenciada en educación inicial

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

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

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

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

Jueves 23 de Setiembre del 2021


 María Del Cielo Guerrero Regalado
 LIC. EDUCACIÓN INICIAL

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la variable

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: DOMINIO CORPORAL DINÁMICO							
	Coordinación general							
1	Coordina brazos y piernas a la hora de correr	X		X		X		
2	Corre rápido llevando objetos al otro lado	X		X		X		
3	lanza la pelota y la captura	X		X		X		
	Equilibrio							
4	4. Se mantiene sobre un pie durante un tiempo establecido	X		X		X		
5	5. Camina sobre una línea recta	X		X		X		
6	6. Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso.	X		X		X		
	Coordinación Viso motriz							
7	Encesta la pelota en la caja sin pasarse de la línea marcada.	X		X		X		
8	Arma una torre de base 4 con conos de papel	X		X		X		
9	Amarra sus pasadores sin ayuda	X		X		X		
	DIMENSIÓN: DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO	Si	No	Si	No	Si	No	
	Tonicidad							
10	10. Camina en puntas sobre una línea curva	X		X		X		
11	11. Estira la pierna con facilidad cuando está sentado.	X		X		X		
12	12. Lleva la pelota con los pies en dirección recta	X		X		X		
	Autocontrol							

13	13. Salta dentro y fuera en un círculo dibujado	✓		✓		✓	
14	14. Relaciona el espacio con los objetos que utilizara.	✓		✓		✓	
15	15. Se ubica delante de un objeto	✓		✓		✓	
Relajación							
16	Realiza la respiración en diversas posiciones: sentados, parados o recostados.	✓		✓		✓	
17	Es capaz de respirar libremente por la nariz o por la boca	✓		✓		✓	
18	Puede seguir actividades de respiración mostrando agrado	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Elena Lopez Rojas DNI: 32777270

Especialidad del validador: Educación Inicial Licenciada de Educación

23 de Set del 2024

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

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

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

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



Firma del Experto Informante.

Evidencias de trámite de recolección de datos

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Chimbote, 09 de setiembre del 2021

Carta N° 001-2021

Sr(a). Vásquez Días, Yrma Nancy
Directora de la I.E. N° 302 “Ruso”

Presente. - -

ASUNTO: Solicito autorización para ejecutar proyecto de investigación

Es un placer dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo, soy estudiante del octavo ciclo de la Carrera de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad solicitar a su despacho autorización para ejecutar de manera remota, virtual o presencial según sea el caso, el proyecto de investigación titulado **“JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA”** durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año. Por este motivo, mucho agradeceré brindarme las facilidades para trabajar con los niños de inicial de 5 años a fin culminar satisfactoriamente con mi investigación, la misma que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa. Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente




Ortiz Suárez, Lisset Daniela
Código de matrícula: 0107171089




Yrma N. Vásquez Díaz
Mg. Yrma N. Vásquez Díaz
DIRECTORA I.E. N° 302 - RUSO
17.09.2021

Formatos de consentimiento informado


 UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LOS ANDES
 (COMITÉ DE ÉTICA)


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.

Caballero Cayetano Denko
 Nombres y Apellidos :
 DNI : 47387049 

19/10/21 4:22 PM

 Fecha y Hora



 Ortiz Suarez Lisset Daniela
 Investigador

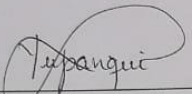
18/10/21- 10:30 a.m.

 Fecha y Hora


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 : Ana Cecilia Yupanqui
DNI : 44641603

19/10/2021 11:40 am
Fecha y Hora



Ortiz Suarez Lisset Daniela
Investigador

18/10/21- 10:30 a.m.
Fecha y Hora



DECLARACIÓN V/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:
DNI: 74367914

18-10-21 - 12:00
Fecha y Hora




Ortiz Suarez Lisset Daniela
Investigador

18/10/21- 10:30 a.m.
Fecha y Hora




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 : YESICA GABRIELA AYALA PIESTAS
DNI : 41177313

18-10-2021 / 15:25 pm
Fecha y Hora


Ortiz Suarez Lisset Daniela
Investigador

18/10/21- 10:30 a.m.
Fecha y Hora



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.

Yakaira Yanesa Leticia Peña

Nombres y Apellidos :

DNI : 42995146

19/10/2021 20:00

Fecha y Hora

18/10/21- 10:30 a.m.

Fecha y Hora

Ortiz Suarez Lisset Daniela

Investigador

Programa de intervención y/o las sesiones (talleres) desarrolladas durante la investigación.

N°	SESIONES DE TALLER
01	“Jugamos a la carrera de la tortuga”
02	“Jugamos a la puntería de colores”
03	“Me divierto al patear el balón con los pies”
04	“Nos divertimos lanzando la pelota”
05	“Jugamos a la estatua”
06	“Me divierto con el juego del canguro”
07	“Gozo al jugar la tela de araña”
08	“Me divierto jugando el policía de tránsito”
09	“Soy feliz al jugar derrumbando pirámides”
10	“Participo en el circuito de equilibrio”
11	“Juego del rojo al azul y del azul al rojo”
12	“Nos divertimos con el juego loco”
13	“Jugamos cambiando lugares”
14	“Jugamos avance imposible con dado grande”
15	“Me divierto armando torres”

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E: N° 302
 1.2. SECCIÓN :
 1.3. GRADO/EDAD: 5 Años
 1.4. TEMPORALIZACIÓN: 60 minutos FECHA:
 1.5. PRACTICANTE : LISSETH
 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Jugamos a la carrera de la tortuga”
 1.7.

I. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relaciónal espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego “Carrera de la tortuga”	Lista de cotejo

II. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia haciendo uso del celular. Asimismo, indica que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña jugando a la carrera de la tortuga. -Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a entonar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=Nugce80oo7I -Realizan preguntas: ¿De qué se trata el video? ¿Qué personajes participan? ¿Cómo participan los personajes?	Video	10 m.

	<p>¿Para qué será importante escuchar los videos? ¿Para qué servirá hacer ejercicios?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Participo activamente en el juego de la tortuga. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp al participar. <p>La docente dialoga e indica que el día de hoy vamos a caminar de rodillas como la tortuga.</p>		
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, orienta al adulto sobre el juego: “Jugamos a la carrera de la tortuga”.</p> <p>Da las indicaciones que deben seguir:</p> <p>Primero se debe hacer una línea de partida, todos los participantes deben tener una almohada pequeña.</p> <p>-Se deben ubicar en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan la almohada sobre la espalda (como si fuera el caparazón de una tortuga).</p>  <p>Listos: Al escuchar la voz de partida todos comienzan a avanzar (Si se les cae la almohada de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente). Deben avanzar muy despacio hasta llegar con tranquilidad. El primero que llega gana el juego. Terminando regresarán todos al lugar de inicio para empezar de nuevo el juego. Todos los participantes deben tener una almohada pequeña. Se deben ubicar en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan la almohada sobre la espalda (como si fuera el caparazón de una tortuga). Al escuchar la voz de partida las tortugas comienzan a avanzar. (Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente), deben avanzar muy despacio para llegar con tranquilidad. El primero que llega gana el juego. El juego se repetirá por tres veces, y ganará la persona que ha llegado al final más veces primero. Al término del juego la docente realizará preguntas como: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Almohada Espacio	25 m
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E Los niños se sientan sobre la almohada y van estirando los brazos lentamente, luego se paran despacio y levantan sus brazos; nuevamente se sientan y van estirando los brazos lentamente.</p>	Audio	5 m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los familiares hace que cada niño tome una hoja de papel bond, luego se dibuja lo que más le gustó del juego y pinta de diferentes colores.</p>	P. bond, lápiz, colores	15 m

Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? ¿Qué les gustó más del juego? Felicitación a los estudiantes por los logros obtenidos. Despedida.		5 m
---------------	--	--	------------

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Camina en rodillas y manos, en juegos de carreras de la tortuga.					
		Camina como tortuga en rodillas y manos.		Se desplaza hacia adelante en rodillas y manos.		Representa lo que más le gustó del juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E : N° 302
 1.1. SECCIÓN :
 1.2. GRADO/EDAD : 5 Años
 1.3. TEMPORALIZACIÓN: 60 minutos FECHA:
 1.4. PRACTICANTE : LISSETH
 1.5. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Jugamos a la puntería de colores”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego “Puntería de colores”	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea inicio	-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia haciendo uso del celular. Da instrucciones que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña jugando a la puntería de colores. -Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a cantar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=DYmyZOWSjeE -Realizan preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿Conoces como son las pelotas? ¿Qué colores conoces? ¿Para qué será importante jugar con pelotitas? ¿Para qué servirá los colores? La docente propone acuerdos de convivencia virtual: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Participó activamente en el juego puntería de colores ➤ Me identifico mediante el WhatsApp al participar. La docente dialoga con las niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a lanzar pelotas a recipientes vacíos.	Video	10 m.

<p>Expresividad motriz</p>	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, orienta al adulto sobre el juego: “Jugamos a la puntería de colores”.</p> <p>Da las indicaciones que deben seguir: Primero deben preparar recipientes de colores y ponerlos en un extremo.</p> <p>Luego deben tener pelotitas de colores y trazar una línea en el piso desde donde se lanzará.</p>  <p>Listos: Todos se ubican sobre la línea trazada, con su caja donde se encuentran las pelotitas de colores. A la voz de “jueguen”, empiezan a lanzar las pelotitas para encestar en las cajas que se encuentran frente al participante (niño/niña). Conforme va encestando dirá 1, 2, 3, ... hasta encestar la última pelotita. Cuando todas las pelotitas son encestandas, levanta la mano en señal de triunfo. Cuando todos han terminado, se prepararán nuevamente para realizar el mismo juego, pero ahora deben lanzar la pelotita a la caja del mismo color. En caso enceste a la caja de otro color deberá sacar la pelotita y seguir lanzando hasta encestar a todas las cajas con sus respectivas pelotas. Levantará la mano en señal de triunfo. Ganará el que termine primero e hizo las encestandas conforme a las indicaciones. Al término del juego la docente realizará preguntas como: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	<p>pelotitas recipientes</p>	<p>25 m</p>
<p>Relajación</p>	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=etpL85dgruQ Los niños se echan mirando hacia arriba sobre tapetes, debe ir extendiendo sus brazos estirándose todo lo que sea posible; luego a la orden recoge sus brazos y se levanta, y camina lentamente, girando sobre su alrededor; nuevamente se echa y nuevamente estira los brazos, se levanta y continúan con sus actividades.</p>	<p>Audio</p>	<p>5 m</p>
<p>Expresión gráfico-plástica</p>	<p>La docente en coordinación con los familiares hace que cada niño tome una hoja de papel bond, y que plasme mediante el dibujo lo que más le gusto del juego realizado.</p>	<p>P. bond, lápiz, colores</p>	<p>15 m</p>

Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron al participar en el juego? ¿Les gustó el juego realizado? ¿Qué te gustó más del juego? Felicitamos a los estudiantes por los logros obtenidos y concluimos la actividad.		5 m
---------------	--	--	------------

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Encesta la pelota en la caja sin pasarse de la línea marcada.					
		Lanza pelotas de colores a una caja		Lanza pelotas de colores a una caja del mismo color.		Representa lo que más le gustó del juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E. : N° 302
 1.2. SECCIÓN :
 1.3. GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos FECHA:
 1.5. PRACTICANTE : LISSETH
 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me divierto al patear el balón con los pies”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego “Patear el balón con los pies”	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia haciendo uso del celular. Da instrucciones que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña pasear el balón con los pies.</p> <p>-Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a entornar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=DYmyZOWSjeE</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿Conoces como son las pelotas? ¿Qué se hace con una pelota? ¿Por qué será importante patear una pelota con los pies? ¿Para qué es bueno hacer pataditas con la pelota?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Participo activamente en el juego patear el balón con los pies. ➤ Espero las instrucciones para desarrollar el juego. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a patear el balón con los pies</p>	Video	10 m.

Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, orienta al adulto sobre el juego: “Patear el balón con los pies”. Da las indicaciones que deben seguir: Primero deben trazar una línea recta sobre el piso y tener un balón de fútbol. Listos: Todos deben ponerse al inicio sobre la línea trazada; a la orden inician pateando el balón sobre la línea con el pie derecho, sin salirse hasta llegar al otro extremo. Al llegar al otro extremo deben regresar pateando el balón por la misma línea con el pie izquierdo hasta llegar al punto de inicio. Nuevamente a la orden, inician, pero pateando con el pie izquierdo hasta llegar a la parte final; luego regresan pateando con el pie derecho, hasta llegar al punto de inicio.</p>  <p>Nuevamente a la orden, inician, pero pateando con el pie izquierdo hasta llegar a la parte final; luego regresan pateando con el pie derecho, hasta llegar al punto de inicio. Al término del juego la docente realizará preguntas como: ¿Qué les pareció el juego de hoy? ¿Cómo se sintieron jugando con la pelota? ¿Qué lograste al realizar este juego?</p>	Balón de fútbol Espacio	25 m
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=SrydkUYUoYo Los niños caminan por una línea lentamente con los brazos extendidos tratando de no salir de dicha línea, al llegar al final gira y regresa por la misma línea y con los brazos levantados, deberá intentar no salirse de la línea. Al llegar se para e inhala aire, y luego lo expulsa (2 veces).</p>	Audio	5 m
Expresión gráfico plástica	<p>La docente en coordinación con los familiares, hace que cada niño tome una hoja de papel bond, luego hace que dibuje lo que más le gustó del juego y pintar de diferentes colores.</p>	P. bond, lápiz, colores	15 m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron al participar de la actividad? ¿Fueron felices al participar en el juego? ¿Qué momento les gustó más? Felicitó a los estudiantes por los logros obtenidos.</p>		5 m

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Patea la pelota utilizando los pies en línea recta.					
		Patea la pelota en línea recta con el pie derecho		Patea la pelota en línea recta con el pie izquierdo		Representa lo que más le gustó del juego.	
SI	NO	SI	NO	SI	NO		
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

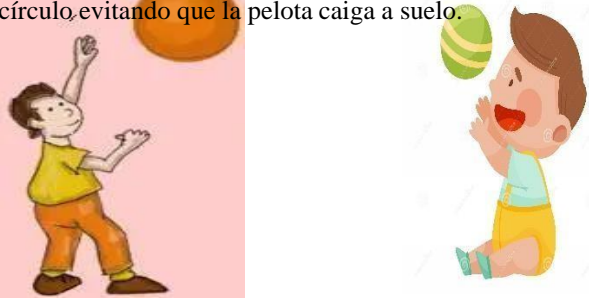

- 1.1. I.E. : N° 302
 1.1. SECCIÓN
 1.2. GRADO/EDAD : 5 Años
 1.3. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos FECHA:
 1.4. PRACTICANTE : LISSETH
 1.5. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Nos divertimos lanzando la pelota”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego “Jugamos lanzando con la pelota”	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia haciendo uso del celular. Da instrucciones que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña jugamos lanzando la pelota y recogéndola. -Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a entornar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=QHN8Gqmtdk0 -Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Qué nos dice sobre la pelota? ¿Qué juego podemos realizar con la pelota? ¿Para qué es importante la pelota? ¿Qué juegos se pueden realizar con la pelota? La docente propone acuerdos de convivencia virtual: ➤ Participo activamente lanzando la pelota. ➤ Me esfuerzo para realizar en juego con autonomía. La docente dialoga e indica que el día de hoy vamos a participar en el juego de lanzar la pelota.	Video	10 m.

Expresividad motriz	La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, orienta al adulto sobre el juego: "Jugamos a lanzar la pelota". Da las indicaciones que deben seguir: Primero deben trazar un círculo como área para realizar el juego y tener a la mano una pelota.	Pelota Espacio	25 m
	<p>Listos: Todos cogen la pelota con las dos manos, al ritmo de la música lanzan la pelota hacia arriba y vuelven a coger, sin salirse del círculo, evitando que la pelota caiga a suelo.</p>  <p>Luego, se sientan, lanzan la pelota y vuelven a cogerla. Nuevamente se paran y lanzan la pelota y la cogen sin salirse del círculo y sin dejar que caiga al suelo.</p>  <p>Luego, se echan, lanzan la pelota y vuelven a cogerla. Nuevamente, se paran y hacen el lanzamiento y recogen. (Repiten el juego por tres veces). Al término del juego la docente realizará preguntas como: ¿Qué actividad realizaste con la pelota? ¿A qué jugaron los niños? ¿Qué lograste con este juego?</p>		
Relajación	Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E Los niños permanecen en una posición de sentados, luego se ponen de pie, se echan sobre un tapete que está en el piso; nuevamente se sientan, se ponen de pie y se echan.	Audio	5 m
Expresión gráfica plástica	La docente en coordinación con los familiares, hace que cada niño tome una hoja de papel bond, luego se dibuja lo que más le gustó del juego y pinta de diferentes colores.	P. bond, lápiz, colores	15 m
Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué les gustó al participar en el juego? Felicitación a los estudiantes por los logros obtenidos.		5 m

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Lanza la pelota y la captura.					
		Lanza la pelota en pie y lo recoge sin que caiga.		Lanza la pelota sentado y lo recoge sin que caiga.		Lanza la pelota echado y lo recoge sin que caiga.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS



- 1.1. I.E. : N° 302
- 1.1. SECCIÓN :
- 1.2. GRADO/EDAD : 5 Años
- 1.3. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos FECHA:
- 1.4. PRACTICANTE : LISSETH
- 1.5. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Jugamos a la estatua”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego “Jugamos a la estatua”	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda cordialmente a los estudiantes y padres de familia por medio de su celular. Da instrucciones que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña jugando a la estatua.</p> <p>-Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a entornar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=Iitf24X2J_g</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué trata la canción escuchada? ¿Cómo es una estatua? ¿Para qué sirve una estatua? ¿Por qué será importante conocer una estatua? ¿Cómo será el juego de la estatua?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa activamente jugando la estatua. ➤ Sigo las indicaciones muy atentamente. <p>La docente dialoga e indica que el día de hoy vamos a participar en el juego de la estatua.</p>	Video	10 m.

Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, además orienta al adulto sobre el juego: “La estatua”.</p> <p>Da las indicaciones que deben seguir:</p> <p>Primero: Deben trazar un círculo sobre el piso. Todos los niños están atentos a que suene la música.</p> <p>Al sonido de la música los niños/niñas se colocan dentro del círculo: saltan, saltan y saltan, y al parar la música todos los niños se quedan quietos como si fuesen estatuas. A la orden nuevamente se mueven y se colocan fuera del círculo.</p> 	Música Espacio	25 m
	<p>Al sonido de la música los niños/niñas se colocan fuera del círculo: saltan, saltan y saltan; al parar la música todos los niños se quedan quietos como si fuesen estatuas. A la orden nuevamente se mueven y se colocan dentro del círculo.</p>  <p>Al sonido de la música los niños/niñas se colocan dentro del círculo y saltan hacia fuera del círculo, de allí salta hacia a dentro hasta que pare la música y se queda quieto como si fuera una estatua.</p> <p>Al término del juego la docente realizará preguntas como: ¿Qué te motivó a participar? ¿En qué juego participaste? ¿Cuál fue el logro de participar en el juego?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=SrydkUYUoYo</p> <p>Los niños caminan libremente, luego a la orden inhalan aire y levantan los brazos, sosteniendo el aire; a la orden exhalan y balancean sus brazos hacia adelante. Caminan y levantan sus brazos contando hasta diez y bajan los brazos.</p>	Audio	5 m
Expresión	La docente en coordinación con los familiares, hace que cada	P. bond,	15 m
gráfico plástica	niño tome una hoja de papel bond, luego se dibuja lo que más le gustó del juego y pinta de diferentes colores.	lápiz, colores	
Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo te sentiste al participar del juego? ¿Te gustó participar del juego? ¿Qué acciones te gustó más del juego? Felicita a los niños/niñas por su participación y se despide.		5 m

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO							
N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Salta dentro y fuera en un círculo dibujado.					
		Salta dentro de un círculo con espontaneidad	Salta fuera de un círculo con espontaneidad	Salta hacia dentro y fuera de un círculo.			
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 06

DATOS INFORMATIVOS



- 5.1. I.E. : N° 302
- 5.2. SECCIÓN :
- 5.3. GRADO/EDAD : 5 Años
- 5.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos FECHA:
- 5.5. PRACTICANTE : LISSETH
- 5.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me divierto con el juego del canguro”

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego del canguro.	Lista de cotejo

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
	-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia haciendo uso del celular.	Video	10 m.

Asamblea o inicio	<p>-Indica que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña participando en el juego del canguro.</p> <p>-Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a entornar la canción:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=m4p202fwUrk</p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trata la canción? ¿Qué personajes participan?</p> <p>¿Cómo son los canguros?</p> <p>¿Para qué sirven los canguros? ¿Qué hacen los canguros?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta diciendo su nombre. ➤ Escucha atentamente sin interrumpir. <p>La docente dialoga e indica que el día de hoy vamos a realizar saltos en el juego del canguro.</p>		
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, orienta al adulto sobre el juego: “Juego del canguro”.</p> <p>Da las indicaciones que deben seguir:</p> <p>Primero: Debe prevenir que participen de tres a cuatro participantes como mínimo.</p> <p>Listos: A la orden dan por inicio.</p> <p>Se colocan uno detrás del otro con las piernas abiertas a una distancia de un metro.</p> <p>El primer participante lanza el balón a través de un túnel (piernas abiertas) y el último lo recogerá.</p>  <p>Se pondrá entre las piernas y avanzará hasta colocarse primero.</p>  <p>Nuevamente el participante que está primero lanza el balón a través de un túnel (piernas abiertas) y el último lo recogerá, se pondrá entre las piernas y avanzará hasta colocarse primero.</p> <p>Continúan hasta que terminen todos de hacer el circuito. Allí ganarán</p> <p>Al término del juego la docente realizará preguntas como:</p> <p>¿Qué juego desarrollaron hoy? ¿Cómo se realizó el juego? ¿Qué lograste al realizar el juego?</p>	Pelota	25 m

Relajación	Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=YyrKTgGRr-Q Los niños se ponen de rodillas en el suelo con la cabeza agachada y los brazos extendidos hacia adelante. Luego, iremos levantándonos poco a poco del suelo, haciendo como si nuestros brazos fueran las ramas del árbol y el resto de nuestro cuerpo el tronco.	Audio	5 m
Expresión	La docente en coordinación con los familiares hace que cada niño	P. bond,	15 m
gráfico plástica	tome una hoja de papel bond, luego debe dibujar lo que más le gusta del juego y lo pinta de diferentes colores.	lápiz, colores	

Cierre Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Les gustó el juego del canguro? ¿Qué parte fue de su agrado?
Felicitación a los estudiantes por su participación. **5 m**

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Salta con los dos pies sosteniendo una pelota entre las piernas					
		Lanza el balón por entre las piernas de su compañero.		Salta con una pelota entre las piernas.		Mantiene la pelota entre sus piernas al realizar saltos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 07

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 302
- 1.2. SECCIÓN :
- 1.3. GRADO/EDAD : 5 Años
- 1.4. TEMPORALIZACIÓN: 60 minutos FECHA:
- 1.5. PRACTICANTE : LISSETH
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Gozo al jugar la tela de araña”

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego de la tela de araña.	Lista de cotejo

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia haciendo uso del celular.</p> <p>-Indica que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña participando en el juego de la tela de araña</p> <p>-Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a entonar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=HAcM4cZm_DI</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿Qué personajes participan? ¿Cómo son las arañas? ¿Para qué sirven las arañas? ¿Qué hacen las arañas?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta diciendo su nombre. ➤ Escucha atentamente sin interrumpir. <p>La docente dialoga e indica que el día de hoy vamos a realizar lanzar hasta formar una telaraña.</p>	Video	10 m.

Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, orienta al adulto sobre el juego: “Jugamos a la tela de araña”.</p> <p>Da las indicaciones que deben seguir: Primeramente deben ser tres a cuatro participantes. Listos: Los participantes se ponen alrededor de un círculo, el animador saca un ovillo de lana, dice su nombre, coge el extremo</p>	Ovillo de lana	25 m
	<p>del ovillo y lo lanza a otro compañero, ese compañero coge el ovillo dice dos nombres: el del anterior y el suyo, se queda su parte del ovillo y lanza el resto de la lana a otro compañero.</p>  <p>El participante dice el nombre del anterior y el propio y así sucesivamente de tal manera que cuando la lana llegue al último compañero el juego termina y se habrá creado una red parecida a una tela de araña.</p> <p>En este momento el animador puede explicar que los lazos que tengan con sus compañeros entre ellos crean una red que les hace más fuertes.</p> <p>Puede el animador hacer un experimento en el cual todos cierran los ojos y se dejan caer hacia atrás sin soltar su ovillo, de esta manera verán que la red se hace más tensa, así entenderán que el grupo les va a ayudar a que no decaigan.</p> <p>Al término del juego la docente realizará preguntas como:</p> <p>¿Qué realizaron el día de hoy? ¿Por qué jugaron con una lana? ¿Qué lograron al realizar este juego?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=McBnpz3LjvU</p> <p>Caminan lentamente como si fuesen un robot, estirando sus brazos y sus piernas lentamente, mientras van caminando</p>	Audio	5 m
Expresión	<p>moviendo una pierna, luego la otra, sin dejar de estirarse, para relajarse los músculos.</p> <p>La docente coordina con los familiares de los niños, entrega una</p>	P. bond,	15 m
gráfico plástica	<p>hoja de papel bond a cada niño/niña, y este deberá dibujar lo que más le gustó del juego y pintar.</p>	lápiz, colores	
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron al participar del juego? ¿Les pareció divertido el juego? ¿Por qué? Felicitación a los estudiantes por su participación y se despide.</p>		5 m

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Lanza un objeto hacia un determinado lugar.					
		Lanza un ovillo de lana hacia su compañero		Sostiene un extremo de hilo con fuerza.		Representa lo que más le gustó del juego realizado.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 08

DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. I.E. : N° 302
 1.2. SECCIÓN :
 1.3. GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos FECHA:
 1.5. PRACTICANTE : LISSETH
 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me divierto jugando el policía de tránsito”

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego del policía de tránsito	Lista de cotejo

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia haciendo uso del celular. -Indica que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña participando en el juego del policía de tránsito <hr/> -Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a entonar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=xxIkZrYsr18 -Realizan preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿De qué personaje se habla? ¿Cómo son los policías? ¿Para qué se necesita a los policías de tránsito? ¿Qué hacen los policías de tránsito? La docente propone acuerdos de convivencia virtual: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta diciendo su nombre. ➤ Escucha atentamente las indicaciones. 	Video	10 m.

La docente dialoga e indica que el día de hoy vamos a caminar hacia diferentes lugares siguiendo órdenes.

Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, orienta al adulto sobre el juego: “El juego del policía de tránsito”.</p> <p>Da las indicaciones que deben seguir: Deben trabajar en parejas. Primero deben trazar dos líneas rectas sobre el piso. Listos: Los niños se dividen entre conductores y peatones. El organizador explica que los semáforos se malograron y que él será el policía de tránsito que dirigirá el tráfico.</p>  <p>Los vehículos y los peatones empezarán a moverse aleatoriamente y el “policía” cada cierto tiempo tocará un silbato y dará una indicación como: “todos a la izquierda, a la derecha”, “estacionense” o “avancen”. Cuando diga izquierda o derecha todos deben girar inmediatamente en la dirección indicada, cuando diga estacionense todos los vehículos deberán detenerse y cuando digan avancen todos volverán a circular libremente. Al término del juego la docente realizará preguntas como:</p>	Silbato Una regleta	25 m
Relajación	<p>¿Qué les pareció el juego de hoy? ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué aprendiste del juego de hoy?</p> <p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=8V8sI3N3bDE Los niños/niñas cogen aire por la nariz y luego lo expulsan por la boca poco a poco mientras intenta apagar una vela. Estará sentado en una silla, de la cual no podrá moverse, y tendrá justo en frente una vela que tendrá que apagar. En un principio, lo situamos a un metro aproximadamente de la vela y lo vamos</p>	Audio	5 m
Expresión	<p>acercando poco a poco hasta que consiga apagarla. Deberá hacerlo soplando lentamente y con tranquilidad.</p>	P. bond,	15 m
gráfico plástica	<p>tome una hoja de papel bond, luego hace que dibuje lo que más le gustó del juego y lo pinta de diferentes colores.</p>	lápiz, colores	
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron al participar de este juego? ¿Qué momento les gustó más? ¿Por qué? Felicitación a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide.</p>		5 m

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Camina hacia la derecha e izquierda. Gira hacia la derecha e izquierda siguiendouna orden.					
		Camina hacia la derecha e izquierda sin caerse.		Gira hacia la derecha e izquierda sin caerse.		Camina y gira su cuerpo con mucha rapidez y equilibrio.	
SI	NO	SI	NO	SI	NO		
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 09

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. . I.E. : N° 302

1.2. SECCIÓN :

1.3. GRADO/EDAD : 5 Años

1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos FECHA:

1.5. PRACTICANTE : LISSETH



1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Soy feliz al jugar derrumbando pirámides”

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego derrumbando pirámides.	Lista de cotejo

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia haciendo uso del celular. -Indica que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña participando en el juego derrumbando pirámides. - Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a entornar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=aSha5SgHk -Realizan preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿Qué personajes participan? ¿Cómo se arma pirámides? ¿Para qué sirve hacer pirámides con objetos? ¿Puedes derrumbar pirámides con una pelota? La docente propone acuerdos de convivencia virtual:	Video	10 m.

- Menciona su asistencia diaria.
- Participa manteniendo silencio al escuchar las indicaciones.

	La docente dialoga e indica que el día de hoy vamos a jugar derrumbando pirámides con una pelota.		
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña, orienta al adulto sobre el juego: “Derrumbando pirámides”.</p> <p>Da las indicaciones que deben seguir: Primero deben trazar una línea desde donde se harán los lanzamientos. A los 10 metros levantará una pirámide con vasos.</p>   <p>Listos: Todos cogen la pelota con una mano y lanzan a tumbar los vasos, realizarán el primer lanzamiento, luego otro y así sucesivamente hasta que la pirámide caiga en su totalidad. Ahora, deberá nuevamente hacer la pirámide, pero a un metro del punto de lanzamiento. Coge la pelota e inicia sus lanzamientos, lo hará hasta que la pirámide caiga por completo. Al término del juego la docente realizará preguntas como: ¿Por qué lanzaste la pelota? ¿Qué pasó con la pirámide de vasos? ¿Qué hiciste cuando tenías la pelota?</p>	Vasos descartables Pelota	25 m
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=C8Nq4FQY5B4 <u>Pedimos a los niños/niñas que cierren los ojos, se gíñense que se convierten en globo, mientras toman aire,</u> luego, expulsan el aire lentamente. Pueden repetir esto varias veces con lentitud y tranquilidad.</p>	Audio	5 m
Expresión gráfica plástica	La docente en coordinación con los familiares hace que cada niño tome una hoja de papel bond, luego dibuja lo que más le gustó del juego y pinta de diferentes colores.	P. bond, lápiz, colores	15 m
Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué te gustó más al desarrollar el juego? ¿Por qué? Felicitamos a los estudiantes por los logros obtenidos.		5 m

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Lanza la pelota hacia una dirección con precisión. Arma pirámides con vasitos en número de diez					
		Lanza la pelota y derrumba la pirámide vasitos.		Arma una pirámide de diez vasitos		Muestra precisión al realizar el juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 10

1. DATOS INFORMATIVOS

I.E. : N° 302

1.1. SECCIÓN :

1.2. GRADO/EDAD : 5 Años

1.3. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos FECHA:


1.4. PRACTICANTE : LISSETH

1.5. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Participo en el circuito de equilibrio”

V. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego del circuito de equilibrio	Lista de cotejo

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda cordialmente a los estudiantes y padres de familia haciendo uso del celular. -Indica que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña participando en un circuito de equilibrio. -Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a entonar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=RMOi175yb5M -Realizan preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿Qué hacen los niños y niñas? ¿Cómo se hará un circuito? ¿Para qué sirven los circuitos? ¿Cómo nos mantenemos en equilibrio? La docente propone acuerdos de convivencia virtual: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta antes la docente y sus compañeros ➤ Escucha atentamente las indicaciones para realizar el juego La docente dialoga e indica que el día de hoy vamos a demostrar nuestro equilibrio caminando sobre una línea.	Video	10 m.

Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, además orienta al adulto sobre el juego: "Circuito de equilibrio". Da las indicaciones que deben seguir: Primero: Deben trazar una línea sobre el piso. Tener un vaso lleno de agua al inicio y uno vacío al final de la línea. Cada participante sale caminando sobre la línea marcada con su vaso lleno hasta los topes, lo vacía en la meta y va a por más agua. Luego, se comprueba cuánta agua se ha perdido en el camino.</p> 	Música Vasitos de plástico	25 m
	<p>Ahora, lo hará caminando en un pie. Sale caminando sobre la línea marcada con su vaso lleno hasta los topes, lo vacía en la meta y va a por más agua. Al término del juego la docente realizará preguntas como:</p>		
Relajación	<p>¿Por qué participaste en el juego? ¿Qué realizaste al jugar? ¿Cuáles son las actividades que realizaste? Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=SrydkUYUoYo Los niños caminan libremente, luego a la orden inhalan aire y levantan los brazos, sosteniendo el aire; a la orden exhalan y balancean sus brazos hacia adelante. Caminan y levantan</p>	Audio	5 m
Expresión	<p>sus brazos contando hasta diez y bajan los brazos. La docente en coordinación con los familiares hace que cada niño</p>	P. bond,	15 m
gráfico plástica	<p>tome una hoja de papel bond, luego dibuja lo que más le gustó del juego y pinta de diferentes colores.</p>	lápiz, colores	
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo te sentiste al participar del juego? ¿Te gustó participar del juego? ¿Qué acciones te gustó más del juego? Felicit a los niños/niñas por su participación y se despide.</p>		5 m

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Mantiene el equilibrio al caminar sobre una línea recta.					
		Camina con dos pies sobre una línea recta		Camina con un pie sobre una línea recta		Camina sobre una línea recta cogiendo un vaso con agua.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 11



1. DATOS INFORMATIVOS
2. I.E. : N° 302
3. SECCIÓN :
4. GRADO/EDAD: 5 Años
5. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos FECHA:
6. PRACTICANTE : LISSETH
7. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Nos divertimos caminando sobre una línea”

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego “Juego caminando sobre una línea”	Lista de cotejo

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia haciendo uso del celular. Asimismo, indica que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña jugando a caminar sobre una línea. -Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a cantar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=IkbIG_LrnX0 -Realizan preguntas: ¿De qué se trata el video? ¿Qué significa caminar? ¿Cómo caminamos? ¿Por qué será importante caminar? ¿Para qué es bueno caminar? La docente propone acuerdos de convivencia virtual: Se presenta mencionando su nombre. Escucha las indicaciones sin interrumpir. La docente dialoga e indica que el día de hoy vamos a caminar sobre una línea.	Video	10 m.
Expresividad motriz	La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña. Da indicaciones sobre el juego orientado al familiar sobre el juego: “caminamos sobre una línea”. Da las indicaciones que deben seguir:	Video Línea circular Espacio	25 m

	<p>Primero se debe hacer un círculo grande pintado de color blanco.</p> <p>Listos: A la orden dan por inicio (Ponen el fondo de música) Empiezan a caminar sobre la línea del círculo, al completar una vuelta, regresan en sentido contrario.</p>  <p>Ahora, deben cambiar la forma de desplazarse; lo harán caminando en punta de pies, deben dar una vuelta y al llegar deben girar y regresar caminando en punta de pies en sentido contrario.</p>  <p>Al término del juego la docente realizará preguntas como: ¿Qué actividad realizaron? ¿Fue igual caminar normal y en punta de pies? ¿Qué lograste al realizar este juego?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Jk2kHvI0pHE</p> <p>Los niños se sientan cómodamente sobre un cojín, entonces cruzan sus piernas y empieza a respirar lenta y profundamente como si fuese una hormiga. Luego debe hacerlo rápido y fuerte como si fuese un león.</p>	Audio	5 m
Expresión gráfico plástica	<p>La docente en coordinación con los familiares hace que cada niño tome una hoja de papel bond, en la que debe dibujar lo que más le gustó del juego y lo pinta de diferentes colores.</p>	P. bond, lápiz, colores	15 m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? ¿Qué les gustó más al caminar?</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos.</p>		5 m

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Camina en puntas sobre una línea curva					
		Camina sobre una línea con normalidad.		Camina en un pie siguiendo la marca de la figura.		Representa lo que más le gustó de la actividad	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 12


1. DATOS INFORMATIVOS
2. I.E. : N° 302
3. SECCIÓN :
4. GRADO/EDAD : 5 Años
5. TEMPORALIZACIÓN: 60 minutos FECHA:
6. PRACTICANTE : LISSETH
7. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Nos divertimos con el juego loco”

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el “Juego loco”	Lista de cotejo

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia haciendo uso del celular. Da instrucciones que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña en el juego loco.	Video	10 m.
	-Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a cantar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=pvETcl4Od9U -Realizan preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿Qué dice de los juegos? ¿Para qué jugamos? ¿Por qué son importantes los juegos?La docente propone acuerdos de convivencia virtual: Escucho con mucha atención las indicaciones. Se identifica mencionando su nombre. La docente dialoga con las niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a participar en el juego loco.		

Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, y orienta al adulto sobre el juego: “Jugamos loco”.</p> <p>Da las indicaciones que deben seguir: Primero deben preparar tres participantes y sortearán el número 1, el número dos y número tres. Siempre con las indicaciones del caso, dos participantes (1 y 2) caminan en dirección de la carrera, el tercero está en el medio de los dos.</p>  <p>Los dos jugadores deberán correr hacia el tercero e intentar coger sus brazos (correrá con los brazos abiertos) para que pare, se dé la vuelta y corra junto a ellos. Al término del juego la docente realizará preguntas como: ¿Qué actividad desarrollaron? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué</p>	pelotitas recipientes	25 m
Relajación	<p>lograste con este juego?</p> <p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=SrydkUYUoYo</p> <p>Los niños caminan libremente, luego a la orden inhalan aire y levantan los brazos, sosteniendo el aire; a la orden exhalan y balancean sus brazos hacia adelante. Caminan y levantan</p>	Audio	5 m
Expresión gráfica plástica	<p>La docente en coordinación con los familiares, entrega a cada niño/niña una hoja de papel bond y hace que plasme en un dibujo lo que más le gustó del juego realizado.</p>	P. bond, lápiz, colores	15 m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron al participar en la actividad?</p>		5 m

¿Les gustó participar en el juego? ¿Qué te gustó más del juego? Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos.

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Instrumento de Evaluación Lista de Cotejo					
		Ítems					
		Corre de un lado a otro sin dificultad.					
		Corre lentamente de un lado a otro		Corre rápido de un lugar a otro		Representa lo que más le gustó del juego	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 13

DATOS INFORMATIVOS


1. I.E. : N° 302
2. SECCIÓN :
3. GRADO/EDAD : 5 Años
4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos FECHA:
5. PRACTICANTE : LISSETH
6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Jugamos cambiando lugares”

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades	Envía video de los niños/niñas participando en el juego “Cambiando lugares”	Lista de cotejo
- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.		

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia usando el celular. Da instrucciones que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña cambiando de lugares.</p> <p>-Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a cantar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=3_K1Ou5KZ5M</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿Conoces el juego cambiando de lugar? ¿Con quién jugarás? ¿Por qué será importante practicar juegos? ¿Para qué se realizarán los juegos?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual: Me presento para confirmar mi asistencia. Espero las instrucciones para desarrollar el juego. La docente dialoga con los niños y niñas e indica que el día de hoy vamos a jugar cambiando de lugar.</p>	Video	10 m.

<p>Expresividad motriz</p>	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, orienta al adulto sobre el juego: “Cambiando de lugar”. Da las indicaciones que deben seguir: Deben trazar un círculo para que puedan sentarse alrededor de él. Listos: Todos deben sentarse en el círculo trazado. En cada grupo un miembro del grupo analiza la posición de cada miembro.</p>  <p>Luego se tapa los ojos y se da unas vueltas, mientras los demás intercambian posiciones. El de los ojos tapados debe reconstruir el círculo, es decir identificar a cada uno donde estuvo ubicado. Si acierta gana, en caso de no ser así todos ayudan a reconstruir el círculo. Al término del juego la docente realizará preguntas como: ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué lograste realizar en el juego?</p>	<p>Círculo trazado Espacio</p>	<p>25 m</p>
<p>Relajación</p>	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E <u>Los niños se sientan sobre unos cojines, levantan los brazos lentamente tomando aire, luego bajan los brazos y expulsan el</u></p>	<p>Audio</p>	<p>5 m</p>

	aire inhalado, lo hacen dos veces. Ahora se echan sobre una cubierta puesta en el piso, extendiendo sus brazos por unos segundos, todo su cuerpo debe permanecer como inerte.		
Expresión gráfica plástica	La docente en coordinación con los familiares, entrega una hoja de papel bond, luego hace que dibuje lo que más le gusto del juego y pinta de diferentes colores.	P. bond, lápiz, colores	15 m
Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron al participar de la actividad? ¿Fueron felices al participar en el juego? ¿Qué momento les gustó más? Felicitó a los estudiantes por los logros obtenidos.		5 m

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Ubica a cada participante en su lugar de origen					
		Observa la posición inicial de los participantes	Ubica a los participantes según su ubicación inicial		Representa lo que más le gustó del juego.		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 14


1. DATOS INFORMATIVOS
2. I.E. : N° 302
3. SECCIÓN :
4. GRADO/EDAD : 5 Años
5. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos FECHA:
6. PRACTICANTE : LISSETH
7. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Participo al jugar el comecocos”

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego “Jugamos al comecocos”	Lista de cotejo

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
A DIDÁCTICA	-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia	Y MATERIALES	10 m.
Asamblea o inicio	<p>haciendo uso del celular. Da instrucciones que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña jugamos al comecocos.</p> <p>-Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen a entonar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=nIWgWnFHlkg</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Qué nos transmite la canción? ¿Qué juego vamos a realizar? ¿Para qué será importante el juego de comecocos? ¿Cómo se desarrolla el juego de comecocos?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual: - Participo activamente en el juego. Me esfuerzo para realizar en juego con autonomía. La docente dialoga e indica que el día de hoy vamos a participar en el juego de comecocos.</p>	Video	

Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, orienta al adulto sobre el juego: “Juego de comecocos”. Da las indicaciones que deben seguir: Primero deben trazar una línea de inicio y otra de llegada. También deben confeccionar dos dados, uno normal y el otro con indicaciones. Se pondrá en la línea de inicio, debe lanzar el dado de números e indicaciones, conforme salga el número deberá realizar la acción, hasta llegar a la línea de meta.</p>	Dados Espacio	25 m
	 <p>1= Un paso hacia adelante. 2= Un paso hacia atrás. 3= Un paso hacia la derecha. 4= Un paso hacia la izquierda 5= Diagonal hacia la derecha 6= Diagonal hacia la izquierda. Ganará el primero que llegué a la meta. Al término del juego la docente realizará preguntas como: ¿Qué actividad realizaste con la pelota? ¿A qué jugaron los niños? ¿Qué lograste con este juego?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=1P0sYoWRVuc <u>Los niños caminan cogidos a un peluche, luego lo abraza con fuerza, va aumentando más su fuerza, hasta llegar al límite; luego empieza a disminuir su fuerza poco a poco. Ahora, camina y suelta sus brazos inhalando y expirando aire.</u></p>	Audio	5 m
Expresión gráfica plástica	<p>La docente en coordinación con los familiares facilita una hoja de papel a los niños o niñas para que dibujen y pinten lo que más les agrado de la actividad desarrollada.</p>	P. bond, lápiz, colores	15 m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron al ejecutar el juego? ¿Qué les gustó más? Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos.</p>		5 m

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Coordina brazos y piernas a la hora de correr.					
		Camina hacia adelante o atrás, según la indicación		Camina hacia la derecha e izquierda, según la indicación		Camina hacia en diagonal derecha e izquierda según la indicación	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 15


1. DATOS INFORMATIVOS
2. I.E. : N° 302
3. SECCIÓN :
4. GRADO/EDAD : 5 Años
5. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos FECHA:
6. PRACTICANTE : LISSETH
7. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me divierto armando torres”

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS A/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Envía video de los niños/niñas participando en el juego “Me divierto armando torres”	Lista de cotejo

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda cordialmente a los estudiantes y padres defamilia por medio de su celular. Da instrucciones que al terminar la actividad enviarán las evidencias (video) con el niño/niña jugando a armar torres. -Invita a los estudiantes y familiares para que acompañen aentornar la canción: Canción: “vamos a armar” Ven niño lindo, vamos a jugar (bis)A armar, vamos a armar (bis). Con cajitas de colores voy a formar una torre alta, alta, alta queluego caerá -Realizan preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Qué se va a armar? ¿Con qué se va aarmar?	Video	10 m.
	¿Por qué será importante armar torres? ¿Cómo se jugaráarmando torres? La docente propone acuerdos de convivencia virtual:Participa activamente sin interrumpir. Sigo las indicaciones muy atentamente. La docente dialoga e indica que el día de hoy vamos a participaren el juego armando torres.		

<p>Expresión i dad motriz</p>	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, además orienta al adulto sobre el juego: “Armando torres”. Da las indicaciones que deben seguir: Primero: Deben tener los conos de papel pintado de colores</p>  <p>La docente da las indicaciones. Vamos a armar torres con conos de papel higiénico que se encuentra pintados de colores. Para el primer piso deben ubicar 4 conos de diferentes colores (no debe repetirse ningún color) Luego ponen la una base para inicial el segundo piso: igualmente deben poner 4 conos de diferentes colores (no repetir los colores en el piso 2). Colocan la base y deben colocar nuevamente 4 conos para el piso 3, sin repetir los colores. Finalmente, 4 conos para el cuarto piso y su base final. Gana el que acabo primero y que la torres se sostenga bien (Muestra de la figura). Al término del juego la docente realizará preguntas como: ¿Qué te motivó a participar? ¿En qué juego participaste? ¿Cuál fue el logro de participar en el juego? Al</p>	<p>Conos de papel Colores Espacio</p>	<p>25 m</p>
<p>Relajación</p>	<p>ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=1P0sYoWRVuc <u>Los niños caminan despacio hacia delante, a la orden inhalan aire, luego caminan cuatro pasos y expulsan el aire; caminan cuatro pasos e inhalan aire, dan cuatro pasos y expulsan el aire.</u></p>	<p>Audio</p>	<p>5 m</p>
<p>Expresión n gráfico plástica</p>	<p>La docente en coordinación con los familiares facilita una hojate papel a los niños o niñas para que dibujen y pinten lo que más les agrado de la actividad desarrollada.</p>	<p>P. bond, lápiz, colores</p>	<p>15 m</p>
<p>Cierre</p>	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendolas preguntas: ¿Cómo te sentiste al participar del juego? ¿Te gustó armar torres? ¿Qué acciones te gustó más? Felicit a los niños/niñas por su participación y se despide.</p>		<p>5 m</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
		Arma una torre de base 4 con conos de papel.					
		Arma una torre con base 4.		Ordena los conos de manera cuidadosa		Dibuja su torre y lo pinta.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						
15	Estudiante 15						
16	Estudiante 16						

informe

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo