



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 80,
DISTRITO DE USICAYOS, CARABAYA - PUNO, 2021.**

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

AUTOR

HUISA MAYTA DELIA SOLEDAD
ORCID: 0000-0002-4879-4095

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA
ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2023

2. EQUIPO DE TRABAJO:

AUTOR

Huisa Mayta, Delia Soledad

ORCID: 0000-0002-4879-4095

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho 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:0000-0002-0304-2244

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Taboada Marin Hilda Milagros
MIEMBRO

Palomino Infante Jeaneth Magali
MIEMBRO

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela
PRESIDENTE

Tamayo Ly, Carla Cristina
ASESOR

4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA

Agradecimiento

A la directora de la Institución Educativa N° 80 de Usicayos por brindarme las facilidades para aplicar mi trabajo de investigación a favor de la niñez.

A los docentes de la universidad por su apoyo incondicional para mejorar los diversos aspectos de la investigación y por la paciencia para las correcciones y mejoras correspondientes.

A la Universidad ULADECH por acogerme en sus aulas y cimentar las bases para mi desarrollo profesional.

DEDICATORIA

A mi familia:

A mis hijos Damaris y Gustavo por ser mi motor para esforzarme y cumplir mis Metas, a mi Esposo por brindarme su Apoyo incondicional para Culminar mis estudios. A además una eterna gratitud a mi madre por confiar en mí.

Delia Soledad Huisa Mayta.

5. RESUMEN

Esta investigación surgió al ver las dificultades de los niños en su orientación espacial, al mostrar en la diferenciación de su motricidad gruesa, es por ello el estudio tuvo como objetivo general, determinar cómo los juegos motores contribuirán a mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021. La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, con una población de 22 niños y la muestra tomada ha sido de 22 niños de cinco años, la técnica que se utilizó es la observación y el instrumento de recolección de datos con el instrumentos de evaluación de ficha de observación con 15 ítems y 3 baremos donde fue validado a través del juicio de expertos, en el plan de análisis y procesamiento de datos se utilizó la estadística no paramétrico prueba de Wilcoxon. Los principales resultados que arrojó la investigación con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa en el pre test la mayoría de los niños al (90,91%) se encontraban en el nivel de inicio; luego de realizar diez sesiones de aprendizaje con la estrategia de juegos motores, se aplicó el post test el cual (72,73%) se ubicó en el nivel logró: Por lo que concluye; los juegos motores mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, Distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021.

Palabras clave: gruesa, juego, motricidad.

ABSTRACT

This research arose from seeing the difficulties of children in their spatial orientation, by showing the differentiation of their gross motor skills, which is why the study had as a general objective, to determine how motor games will contribute to improving gross motor skills in children of five years of the Initial Educational Institution No. 80, district of Usicayos, Carabaya - Puno, 2021. The research methodology was quantitative, explanatory level and pre-experimental design, with a population of 22 children and the sample taken has been of 22 five-year-old children, the technique that was used is observation and the data collection instrument with the observation sheet evaluation instrument with 15 items and 3 scales where it was validated through expert judgment, in the plan For data analysis and processing, the non-parametric Wilcoxon test was used. The main results that the investigation showed regarding the development of gross motor skills in the pre-test, most of the children (90.91%) were at the beginning level; After carrying out ten learning sessions with the strategy of motor games, the post test was applied, which (72.73%) was located at the achieved level: Therefore, it concludes; Motor games significantly improve gross motor skills in five-year-old children from the Initial Educational Institution No. 80, District of Usicayos, Carabaya - Puno, 2021.

Keywords: *gross, game, motor skills.*

6. CONTENIDO

1. TITULO DE LA TESIS:	i
2. EQUIPO DE TRABAJO:	ii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA.....	iv
5. RESUMEN	vi
6. CONTENIDO	viii
7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	5
2.1. Antecedentes	5
2.1.1. Internacionales	5
2.1.2. Nacionales:.....	7
2.1.3. Regionales.....	9
2.2. Bases teóricas.....	12
2.2.1. Teorías del desarrollo de la motricidad gruesa:	12
2.2.1.1. Teoría del desarrollo cualitativo:.....	12
2.2.1.2. Teoría socio constructivista:.....	12
2.2.1.3. Teoría del aprendizaje por descubrimiento:.....	12
2.2.1.4. Teoría del excedente energético:	13
2.2.2. Motricidad gruesa	13
2.2.3. Importancia de la motricidad gruesa	17
2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	18
2.2.4.1. Equilibrio motor gruesa.....	19
2.2.4.2. Coordinación motor gruesa	20
2.2.4.3. Habilidades motrices	22
2.2.5. Juegos motores:.....	24
2.2.6. Historia del Juego.	25
2.2.7. Tipos de juegos motores.	26
2.2.7.1. Juegos de condición física:.....	26
2.2.7.2. Juego de conocimiento corporal:.....	26
2.2.7.2. Juegos psicomotores:	26
2.2.7.3. Dimensiones de la variable de los juegos moteres.....	27
III. HIPÓTESIS.....	29
IV. METODOLOGÍA.....	30

4.1. Diseño de la investigación:	30
4.2.Población y muestra:	31
4.2.1. Población:	31
4.2.2. Muestra:	32
4.2.3. Técnica de muestreo:.....	33
4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión:	33
4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:	34
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	36
4.4.1. Técnica:.....	36
4.4.2. Instrumento de recolección de datos:	36
4.4.3. Baremación de la variable:	37
4.4.4. Baremos de las dimensiones:	37
4.4.5. Validez y confiabilidad:	37
4.4.6- Confiabilidad del Instrumento:	38
4.5. Plan de análisis.....	40
4.5.1. Procedimiento.	40
4.6. Matriz de consistencia:.....	42
4.6.Principios éticos	43
V. RESULTADOS.....	44
5.1 Resultados:.....	44
5.2 Análisis de los resultados:.....	50
VI. CONCLUSIONES	56
6.1. Conclusiones:.....	56
6.2. ASPECTOS COMPLEMENTARIOS:	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	58
Anexos	64
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.....	64
Anexo 2: Validación del instrumento.....	65
Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos:	77
Anexo 4: Formatos de consentimiento informado.....	80
Anexo:5: base de datos	81
Anexo 6: Sesiones De Aprendizaje Aplicadas Empleando La Estrategia Juegos Motores.	84

7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS.

Índice de figuras:

Figura 1: Gráfico de barras del nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años antes de desarrollar los juegos motores, mediante un pre test	45
Figura 2: Gráfico de barras del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en las diez actividades de aprendizaje.	47
Figura 3: Gráfico de barras del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años después de desarrollar los juegos motores, mediante un post test.....	48

Índice de tablas:

Tabla 1: Población de los niños de la institución educativa inicial N° 80 de de Usicayos.....	32
Tabla 2: Muestra de los niños de la institución educativa inicial N° 80 de Usicayos	32
Tabla 3: Baremos de la variable motricidad gruesa.....	37
Tabla 4: Baremos de las dimensiones equilibrio motor grueso, coordinación motora gruesa y habilidades motrices.....	37
Tabla 5: Muestra de la prueba piloto.	39
Tabla 6: Nivel de confiabilidad:	39
Tabla 7: Nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años antes de desarrollar los juegos motores, mediante un pre test.	44
Tabla 8: Nivel de motricidad gruesa en las actividades de aprendizaje aplicando la estrategia juegos motores:	46
Tabla 9: Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años después de desarrollar los juegos motores, mediante un post test.....	48
Tabla 10: Prueba de rangos del pre test y post test.....	49
Tabla 11: Prueba wilcoxon.	50

Índice de cuadros:

Cuadro 1; operacionalización de las variables e indicadores	34
Cuadro 2: Relación de jueces o expertos de validación del instrumento:	38
Cuadro 3: Matriz de consistencia	42

I. INTRODUCCIÓN

La motricidad gruesa es muy importante en su desarrollo corporal e integral de los niños porque permite fortalecer sus músculos y adquirir ciertas habilidades motrices, que favorezcan en el control integral de su cuerpo y ayuden a desarrollar su capacidad de expresión corporal.

Enfatizando la motricidad gruesa Torres (2020) en América latina la Organización de las Naciones Unidas en la educación encontró que, los maestros de nivel inicial no tenían conocimientos de la psicomotricidad y carecían de métodos adecuados y materiales, es por eso alcanzaron un nivel muy bajo, dando un efecto negativo en los niños cuando realizan ejercicios de motricidad teniendo un resultado de desequilibrio visual, problemas de posicionamiento espacial, movimientos musculares descoordinados y ansiedad que pueden conducir a diferencias de su aprendizaje.

No siendo ajeno en nuestro país Huertas (2017) afirma que la educación en el Perú padece del uso de la motricidad en los niños de cinco años, lo que determina que presentan problemas de lateralidad, control postural, equilibrio, ritmo y tiempo; en muchos casos el niño no puede realizar las tareas asignadas y a lo que reduce su autoestima. Sin embargo, esta situación se debe al desconocimiento por parte del profesor en el proceso de maduración del niño como parte de las habilidades psicomotoras.

Del mismo modo esta problemática surgió en la región Puno Rayan (2017) indica que, está en un proceso permanente de mejora continua de condición humana, el educador es un mediador con el compromiso de mejorar la misión educativa como un proceso permanente que debe llevarse a cabo en un enfoque de equilibrado y armonioso buscando el desarrollo holístico de la motricidad gruesa. La educación inicial es responsable de generar los mejores

recursos para atender las necesidades de los niños de cero a seis años de manera holística e integrada.

Este contexto los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya- Puno,2021. En su conjunto los niños al realizar la práctica se ha visto las dificultades o problemas en su entorno de su orientación espacial al mostrar en la diferenciación de su motricidad gruesa y también de su lateralidad coordinación e equilibrio como: el arrastrar, saltar y coordinación óculo manual, asimismo en su representación de su esquema corporal. Por tal razón se plantea la investigación para poder enriquecer y mejorar la psicomotricidad en niños de cinco años. Ante esta problemática descrita, se formuló el siguiente enunciado del problema. ¿De qué manera los juegos motores ayudarán a mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya- Puno,2021?

Para responder a este interrogante de la investigación se planteó el siguiente objetivo general: Determinar cómo los juegos motores contribuirán a mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya-Puno, 2021.

Así mismo como objetivos específicos se plantearon: Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años a través del pre test en la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos , Carabaya-Puno, 2021. Desarrollar actividades de aprendizaje aplicando los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya- Puno,2021. Evaluar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos motores en los niños de cinco años a través del post test en la Institución Educativa Inicial N°80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021.

Cabe mencionar también que este trabajo de investigación se justificó desde el aspecto teórico del estudio, por que estuvo diseñado para aportar nuevos conocimientos teóricos que son válidos, confiables y actualizados, relacionados con las dos variables que puedan ser utilizados en futuros estudios de investigación. Desde este punto de vista metodológico es importante porque cuenta con métodos, técnicas, instrumentos, población y muestra además el análisis e interpretación de los resultados estableció de manera eficiente y confiable a través de tablas y figuras.

Aporte desde el aspecto práctico, este estudio permitió determinar sobre como la estrategia de los juegos motores mejoran el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en cada niño, además esta estrategia se podrá realizar en distintas actividades del docente también en el área psicomotriz para promover y facilitar a los niños y niñas el desarrollo de sus competencias.

La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo de nivel explicativo razón por la que ocurre el evento y cómo se manifiesta porque están relacionados con dos o más variables dependientes en alguna población o muestra.

Este tipo de método es más ordenado que otros métodos e incluso involucra exploración, descripción y propósitos relacionados para que las personas comprendan mejor el fenómeno de estudio. El diseño que se utilizo ha sido pre experimental con una población de 22 niños y la muestra que se trabajo es de 22 niños de cinco años que han sido elegidos mediante la técnica del muestreo no probabilístico y la técnica que se empleo fue la observación porque sirvió para identificar el objetivo ya formulado y planificada sistemáticamente que se controló y se relacionó con proposiciones más generales que ha sido sujeto a comprobaciones a través del instrumento de recolección de datos se que utilizó la ficha de observación con 15 items y 3 baremos donde fue validado a través del juicio de expertos, y el método de consistencia interna de Alfa de Cronbach

En el plan de análisis primero se realizó el instrumento de ficha de observación y luego se procedió a tabular los datos de acuerdo a las dimensiones y ítems para su análisis estadístico, empleando la estadística descriptiva con el programa Excel 2019 para las tablas y figuras esto para determinar el nivel de significancia entre el pre test y pos test para los resultados de la investigación, del mismo modo para la prueba estadística se utilizó el software SPSS versión 23, para hallar la prueba de estadística no paramétrica prueba de Wilcoxon.

Los resultados obtenidos al desarrollar las 10 sesiones de aprendizaje con la estrategia de los juegos motores se muestran en la Figura 2. Gráfico 3 los resultados de cada sesión de aprendizaje realizada con el propósito de alcanzar mejorar el nivel de la motricidad gruesa de los niños de cinco años y se observa que el 82% de niños alcanzaron a mejorar la práctica de la motricidad gruesa. También se concluye que, al aplicar las diez sesiones de aprendizaje, los niños han logrado mejorar la motricidad gruesa

En conclusión, referente al nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años que se realizó a través del pos test. Se obtuvo un resultado en la fase final de 72.73% de estudiantes se encuentra en el nivel logro, mientras tanto el 22,73 % de niños se encuentran en proceso y solo el 4,55% de niños se encuentran en el nivel de inicio de tal manera que los niños evaluados mostraron significativamente una mejoría en la motricidad gruesa, entonces se puede decir que los juegos motores permiten a los niños el desarrollo de la motricidad y a demostrar sus habilidades de equilibrio y la coordinación de cada niño.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Para Vique (2017) en su investigación titulado: *“Motricidad gruesa en el desarrollo del esquema corporal de los/as niños y niñas de 4 a 5 años del centro infantil Adela Pinargote, período 2017”* mostró el interés de los docentes de centros educativos donde se brinda educación de nivel inicial o pre básica en donde se observó que los niños y niñas no cumplen con logros de aprendizaje planteados según su edad, bajo esta motivación se propuso como objetivo general determinar la influencia de la motricidad gruesa en el desarrollo del esquema corporal de los/as niños/as de 4 a 5 años del centro infantil "Adela Pinargote", período 2017. Dentro del marco teórico se abordó aspectos sobre motricidad gruesa y desarrollo del esquema corporal, utilizando el enfoque cuali-cuantitativo, que buscaba determinar de qué manera la motricidad gruesa influye en el desarrollo del esquema corporal, para la recolección de información, se tomó una muestra representativa del total de la población. En el centro de educación infantil Adela Pinargote ubicado en el sector sur de Quito barrio Chillogallo, que cuenta con mayor número de niñas en comparación con niños el total de la población de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad es de 217 este número señala al total de sujetos que forman parte del grupo que comprende la edad antes mencionada. posteriormente se aplicaron técnicas como la observación de los niños y la encuesta a los docentes mediante las cuales se obtuvieron datos que fueron analizados e interpretados lo cual permitió llegar a la conclusión que la motricidad gruesa teniendo un proceso que al ser estimulado correctamente a través de movimientos con el cuerpo promueve que el niño y niña relacione de manera adecuada sus movimientos con el mundo externo que lo rodea propiciando así el desarrollo del esquema corporal, por lo que se recomendó que las docentes

deben desarrollar en mayor número y calidad las actividades de motricidad gruesa que colaboran al desarrollo adecuado del esquema corporal.

López (2018) en su trabajo de investigación titulado: " *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de inicial i de la escuela general básica isidro ayora de la ciudad de Latacunga* " es por ello se plantea el objetivo para determinar de cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 a 4 años de inicial i de la escuela general básica isidro ayora de la ciudad de Latacunga". se realizó una evaluación a cada niño con la escala de Nellson Ortiz formulario de desarrollo integral de niños y niñas de 0 a 5 años de edad, basándonos en la edad de 3 a 4 años que consta de los siguientes parámetros el primero camina en puntas de pies, el segundo se para solo en un solo pie y la tercera lanza y agarra la pelota. Se pudo constatar que la mayoría de niños tiene problemas leves en el desarrollo de la motricidad gruesa dándonos cuenta que las maestras no utilizan los juegos tradicionales en las actividades propias del aula, es por esta razón que se afirmó que a través del juego se logra estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo y de esta manera obtener un mejor desarrollo infantil.

Para Mora (2021) en su investigación científica titulado: " *El desarrollo de destrezas del lenguaje en niños y niñas de cinco años del jardín Carlos Benjamín Rosales durante el período 2011-2012* " fundamenta que la presente investigación tuvo como objetivo establecer el grado de incidencia de la "motricidad gruesa en el desarrollo de destrezas del lenguaje" de los niños de primero de educación general básica del jardín "Carlos Benjamín Rosales" ubicada en el sector sur de la ciudad de Quito. Con la finalidad de establecer las características de la motricidad gruesa en los niños, y determinar el nivel de desarrollo de las destrezas de lenguaje en los niños. También analizar el nivel de incidencia de la motricidad gruesa en el desarrollo de destrezas en los niños. Elaborar una guía didáctica para potenciar la

motricidad gruesa en función del desarrollo de lenguaje. Por lo que se presenta la necesidad de recurrir a todos los avances metodológicos de la educación moderna. La cual se basa en un enfoque cuantitativo como cualitativo fundamentado en el tipo de investigación de campo dándole la atención a una problemática presentada con una población de 100 niños y tres maestras, es decir, un total de ciento tres personas del jardín “Carlos Benjamín Rosales” empleando la encuesta a los docentes ficha de observación a los niños. Con lo cual se puede llegar a la conclusión que los docentes no aplican la motricidad gruesa en el desarrollo del lenguaje en los niños de cinco años

2.1.2. Nacionales:

Para Arzola (2018) en su investigación titulado: *“juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la Institución Educativa 2051- Carabayllo, 2017”* la presente investigación tuvo como objetivo principal determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo, 2017. En la cual se planteó actividades y estrategias para mejorar este aspecto en los infantes de la edad preescolar. En donde se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental. La población total fue de 30 estudiantes de cinco años del aula “Lucero del mañana”. El instrumento se sometió a la prueba de confiabilidad mediante el estadístico KR-20. Se realizó el análisis de confiabilidad con una prueba piloto de 10 estudiantes obteniendo un resultado de 0.812 indicando que este instrumento es altamente confiable. Asimismo, se usó la prueba de normalidad Shapiro wilck, la cual se usó por la base de datos que tuvo menos de 50 componentes encontrando valores de $(p=0,204 > \alpha = 0,05)$; con relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en el pretest y postest el valor es $< \alpha = 0,05$ señalando que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Con respecto a la aplicación de los juegos motores, los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando

fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 2051-carabaylo, 2017.

Valles (2019) en su tesis de investigación titulado: *“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”* el presente trabajo de investigación se realizó con el propósito de aplicar los 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. Para su desarrollo, se utilizó el diseño de investigación pre experimental con pretest y post- test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo, en este caso se está mencionando la edad y la sección con la que se trabajó. La muestra corresponde a 19 estudiantes correspondiente a 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 268 –del distrito de Huicungo, seleccionados a través de muestreo no probabilístico para la recopilación de la información de la variable de estudios donde se utilizó la lista de cotejo y como técnica de observación. La información recopilada se registró y se procesó utilizando el programa Excel, en la cual se diseñaron estrategias didácticas, para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas, los resultados fueron los siguientes: Se comprobó mediante el pre test que el 73,7% de los niños se encontraron en un nivel de inicio; es decir nivel “C”, después de aplicar los juegos motrices, se aplicó el pos test en el cual se obtuvo como resultado que el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Finalmente, se aprecia que $P < 0,05$, se concluye que existe una diferencia significativa entre el pre test y el post test.

Para Estela (2018) en su investigación titulado: *“El 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”* teniendo como propósito determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa

en los niños y niñas de 5 años la investigación corresponde a un enfoque de carácter cuantitativo, a través de un diseño descriptivo. Este diseño se desarrolló en tres fases: Diagnóstica, construcción de la propuesta y validación de la propuesta. En la primera se utilizó una metodología descriptiva, empleando como técnica la observación y como instrumento la guía de observación. En la segunda fase, predominó el análisis de teorías e investigaciones relacionadas con el objeto de estudio. Las cuales sirvieron de mucha ayuda para la elaboración de la propuesta, puesto que forjaron un panorama el cual seguir para el desarrollo de la coordinación motora gruesa. La última parte se ha sustentado en la aplicación de una propuesta a través de sesiones de aprendizaje de motricidad gruesa. En conclusión, se afirma que los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 401 Frutillo Bajo lograron desarrollar su motricidad gruesa en las siguientes dimensiones: de coordinación, dimensión equilibrio y dimensión movimiento con la Propuesta de un programa de juegos lúdicos como estrategia.

2.1.3. Regionales

Para Romero (2017) en su estudio titulado: *“desarrollo motor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José Y N° 207 José Antonio Encinas de la ciudad de Puno”* su objetivo fue determinar el nivel de desarrollo motor en niños de 5 años de la Institución. Fue diseño transeccional o transversal de tipo descriptivo. Los resultados fueron que los niños tocan erróneamente el segmento de su cuerpo solicitado, logrando así un nivel II y solo 7% de los niños lograron tocar el segmento de su cuerpo solicitado, logrando así un nivel V, en equilibrio dinámico obtuvieron un nivel I con 37.3% esto significa que los niños pisan fuera de la viga y el 3% de los niños realiza el equilibrio sin salir de la viga, sin deslizar los pies y mirando al frente logrando así un nivel V y en recepción de pelota el 49% de los niños obtuvieron un nivel I, no logrando decepcionar la pelota, y solo el 1.5 % de los niños lograron decepcionar la pelota esperando con una semi flexión de rodillas y codos flexionados al mismo tiempo que los adelanta para recibir la pelota y no toca ninguna parte

de su cuerpo logrando así un nivel V. Finalmente se encontró resultados con un nivel II con un 35% esto significa que los niños de 5 años de ambas instituciones educativas iniciales muestran dificultades en su desarrollo motor. Concluyendo que conforme se ha desarrollado en el análisis e interpretación de resultados, se ha logrado determinar (X. Pineda, 2019) el nivel de desarrollo motor de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José y N° 207 José Antonio Encinas de la ciudad de Puno, de los niveles I al V estas se encuentra en un nivel II con un 35% y solo un 4% con un nivel V.

De acuerdo a Palomino (2018) en su investigación titulado: *“Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 685 María Magdalena Pazzi 2016”* la cual se realizó con la finalidad de desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas antes mencionados; los objetivos planteados se orientan a dar una solución tentativa, que deben ser comprobados por la investigación que puede precisarse así: La aplicación del juego como estratégica es eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016. La investigación es de tipo experimental y el diseño pre - experimental; con un solo grupo con pre test (prueba de entrada) y post test (prueba de salida)., muestran los resultados obtenidos que pertenecen a la evaluación de la prueba de entrada (pre test) del grupo pre experimental, sobre la estimulación del desarrollo de la motricidad gruesa (dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático) y las calificaciones obtenidas por los niños y niñas, tomando en cuenta las categorías de la escala cualitativas del presente trabajo, en la cual podemos observar los siguientes indicadores: • Realiza ejercicios de coordinación general; ejercitando sus brazos y piernas, como: marchar, subir, correr, saltar, rastrear, pedalear y trepar, 5 niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 24% y 9 se encuentran en la categoría de proceso que hacen el 44% y se encuentran en la categoría de logro previsto con un 32% respectivamente por lo tanto, se concluye que la

aplicación del juego como estratégica para el desarrollo de la motricidad gruesa es eficaz porque permite al niño y niña promover un eficiente nivel de los aspectos fundamentales de la motricidad gruesa (dominio corporal dinámico y dominio corporal estático), esto se verifica en las notas obtenidas en el pre test y post test.

Para Mamani (2016) en su trabajo de investigación titulado: *“Nivel de psicomotricidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 314 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, Región Puno, Año 2016”* la investigación tuvo como objetivo general determinar el nivel de psicomotricidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 314 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016. El tipo de investigación es cuantitativa, porque se recogen y analizan datos cuantitativos. La investigación tuvo un diseño pre experimental. La población de estudio estuvo conformada por 57 niños y niñas de cuatro años, como técnica se usó la observación y como instrumento se aplicó la encuesta TEPSI (test de desarrollo psicomotor) para el procesamiento de los datos, se utilizó el programa estadístico Microsoft Excel versión 10. De los resultados obtenidos se observa que nivel de psicomotricidad, se observa que el 96,49% de los niños y niñas se encuentran en un nivel normal, el 3,51% en riesgo y el 0% se encuentran con retraso. Como resultado de la investigación estadística presentada, se concluye que en su mayoría los niños y niñas tienen un nivel de psicomotricidad normal. Aquí mostramos con más detalle cada nivel: En caso del nivel de coordinación, se observa que el 92,98% de los niños y niñas se encuentran en un nivel normal, el 7,02 % es riesgo y el 0% se encuentra con retraso. En el nivel de lenguaje observamos que el 100% de los niños y niñas se encuentran en un nivel normal, el 0% es riesgo y el 0% se encuentra con retraso. Y en el nivel de motricidad, vemos que el 71,93% de los niños y niñas se encuentran en un nivel normal, el 22,81% es riesgo y el 5,26% se encuentra con retraso.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teorías del desarrollo de la motricidad gruesa:

2.2.1.1. Teoría del desarrollo cualitativo:

Piaget (1987) nos señala que la mayoría de los seres humanos nace con unas estructuras mentales básicas sobre las que se asienta su conocimiento y posterior aprendizaje es dinámica y totalmente adaptativa, y está asociada a la infancia en todas las personas por eso es importante el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil a medida que el ser humano se desarrolla va adquiriendo más información sobre su entorno y cambiamos de forma en que percibimos las cosas: a los 7 años tenemos conocimientos adquiridos, ahora ha habido un cambio cualitativo. Esta teoría nos da una idea de por qué los niños se vuelven adaptativos en diferentes etapas, en sensoriomotora y preescolar, a través del juego imitativo.

2.2.1.2. Teoría socio constructivista:

Para Vygotsky citado por Guerra (2020) se basa en la influencia del entorno social, utilizando la figura del docente como el que guía el proceso de aprendizaje. Se observa aquí la necesidad de adaptar el aprendizaje a los contextos socioculturales por lo que resulta inconveniente intentar los mismos recursos pedagógicos en diferentes grupos, su construcción social enfatizó un modelo educativo de formación y desarrollo cognitivo, ya que demostró claramente las ventajas de trabajar desde los propios conocimientos y habilidades del individuo hasta el desarrollo de otros conocimientos y habilidades más complejos

2.2.1.3. Teoría del aprendizaje por descubrimiento:

Según Cano (2019) señala que Bruner basa su aprendizaje en facilitar al propio estudiante, Él cree que los estudiantes deben aprender a través del descubrimiento guiado que ocurre durante la exploración alimentada por la curiosidad. Para el conocimiento culturalmente preconcebido se vuelve importante al igual que la capacidad de crear ideas

por sí mismos. Para Bruner el objetivo de la educación debe ser desarrollar aprendices autónomos en otras palabras, aprender a aprender. Entre las tres formas que propone, se encuentra la representación activa (basada en acciones), es decir enfocados en los juegos motores.

2.2.1.4. Teoría del excedente energético:

Para Spencer citado por Martínez (2019) señaló que el ser humano almacena mucha energía que debe ser liberada a través de actividades de los juegos y el arte son el "equilibrio interior" se basa en la idea de que la infancia y la niñez son dos etapas del desarrollo en las que los niños no tienen que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir porque sus necesidades han sido cubiertas por la intervención de los adultos y elimina la necesidad de ganar energía. a través del juego y ocupan mucho tiempo libre en esta actividad liberándose de tensiones y facilitando el aprendizaje.

2.2.2. Motricidad gruesa

Piaget (1987) afirma que la inteligencia se establece mediante la actividad motriz de los niños. La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer en su cuerpo, es indispensable porque todos los sistemas de nuestro cuerpo están involucrados.

Para García & Berruezo (2013) la motricidad puede entenderse como un campo de conocimiento que implica la investigación y comprensión de fenómenos relacionados con el movimiento físico y su desarrollo. Pero fundamentalmente la prueba psicológica es un método de educación (o tratamiento) que tiene como objetivo desarrollar habilidades personales (inteligencia, comunicación, emoción, habilidades sociales, capacidad de aprendizaje, etc.) todo esto es a través del ejercicio y el movimiento.

Según Berruezo (2003) Indica que la psicomotricidad es una intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es desarrollar los movimiento, expresión y creatividad del cuerpo,

lo que lo lleva a centrar sus actividades e intereses en el movimiento y la conducta, incluyendo todo lo que da se deriva: a estimular el aprendizaje, etc.

De acuerdo a Gonzales (2001) citado por Mendoza (2017) las habilidades motoras son áreas donde los humanos pueden ejercitar su cuerpo. Es importante todo el sistema del cuerpo porque está involucrado y va más allá de las acciones y señas, sino que también también implica espontaneidad, creatividad, intuición que se relacionan con el desempeño de la intención y la personalidad. Las habilidades motoras también reflejan todos los deportes en donde establecen. el comportamiento motor de los niños de 0 a 6 años lo que refleja a través de las destrezas motoras que son fundamentales las habilidades motoras que expresan el movimiento humano (p. 02)

Para Ardana (2009) las habilidades motoras se considera el control del cuerpo propio de cada persona, especialmente en los movimientos generales y extensos de todo el cuerpo. También se refiere a los movimientos realizados de todo el cuerpo como la coordinación de los movimientos de las extremidades inferiores y superiores, como también el equilibrio y los movimientos de todos los órganos y sentidos como caminar, rodar, saltar, girar, lenguaje corporal, deportes, etc.

Para Quiros (2012) la palabra psicomotricidad puede desdoblarse en dos (psicomotricidad). en donde la motricidad es la ejecución de los movimientos y está asociada con los mecanismos localizables en el cerebro y el sistema nervioso. Sin embargo, la palabra psicomotricidad engloba a la persona en su totalidad, no solo en su dimensión orgánica si no también significa el aspecto motor y psíquico, entendiendo este último como aspecto cognitivo y emocional teniendo y teniendo en cuenta que la persona vive en la sociedad así que también se considera los factores sociales, (P. 20).

Afirma Baeza (2013) basándose en una visión global del ser humano la motricidad es una disciplina que tiene como objetivo el desarrollo armónico de las personas a través de

técnicas que facilitan las experiencias motoras, cognitivas y afectivas que permiten la relación con uno mismo y con el mundo exterior sin importar la edad, en el ámbito preventivo, reeducativo y terapéutico. Desde este punto de vista lingüístico la psicomotricidad se refiere a la función motriz (movimiento) y la actividad psíquica (incluye aspectos cognitivos y emocionales) como dos caras en un único proceso como: la globalidad integrada en la persona. (P. 08)

Para Pacheco (2015) es la capacidad de razonar y moverse en el desarrollo físico y mental evocado a través del movimiento. También es la capacidad del cuerpo para integrar los movimientos en los músculos largos para realizar trabajos específicos como: trepar, correr, bailar, saltar, gatear, etc. Entre las edades de 0 a 6 años que pasar en los niños una serie de etapas.

Según Chokler (2015) citado por Araya (2017) donde indican que la psicomotricidad es un camino práctico cuyo objetivo estratégico es el apuntalamiento de los factores facilitadores en la maduración de los niños a través de la vía sensorio-motor. No es solo el desarrollo de la dimensión física o solo el desarrollo de los aspectos sociales es el conjunto en el que se desarrolla los elementos que están a la base y como foco para mejorar la motricidad.

Para Ojeda (2014) se refiere a la capacidad de cambiar la posición del cuerpo y mantener el equilibrio que implica un uso hábil del cuerpo como un todo, incluidas la postura y la movilidad. El desarrollo apropiado de la capacidad motora total permite al niño controlar su cuerpo y se manifiesta en el desarrollo lateral y transversal: el desarrollo de la capacidad de la motricidad gruesa.

Según Mendoza (2017) la motricidad gruesa se refiere a todas las acciones incluidos los grandes grupos de músculos y generalmente se trata de grandes movimientos en el cuerpo de los niños o en todo el cuerpo, también hay algunos estudiantes con problemas y dificultad

motrices. Según la estadística del INEGI y la experiencia de los docentes en el aula es aprender a escribir en un evolutivo gradual donde los niños no están igualmente preparados para escribir para cuando ingresen a nivel primaria además el aprendizaje no avanza a la misma velocidad como en la enseñanza de la lectura no siempre están estrechamente relacionadas muchos niños y niñas y pueden leer y sin embargo tienen problemas para escribir.

Para Bolaños (2006) citado por Constante (2017) la psicomotricidad es el estudio de los procesos mentales que permiten el movimiento del cuerpo. Para Bolaños (2006) indica que la capacidad de integrar interacciones cognitivas, afectivas, simbólicas y sensorio motrices en un contexto psicosocial de autoexpresión a partir de esta sentencia, en el proceso educativo orientada al desarrollo psicomotor, jugará un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad pues su acción podrá ser asumida en el campo formativo, educativo, reeducativo, preventivo y terapéutico. (15)

Motricidad gruesa entiende los movimientos generales en coordinación como: correr, saltar, dar volteretas entre otras. Para Ruiz & Ruiz (2017) la motricidad es una técnica que entiende apoyar la adquisición de los movimientos corporales y la relación en la comunicación de los niños establecen con el mundo que les rodea (en muchos casos a través de los objetos) esta globalidad en los niños está representada por las acciones y movimientos que los conectan emocionalmente con el mundo y deben entenderse como una estrecha conexión entre las estructuras físicas, emocionales y cognitivas. (P. 21)

El desarrollo general de las habilidades de niños combina diferentes comportamientos en sus movimientos, pero los resultados no son inmediatos, sino que se obtienen a medida que los niños se adoptan a nuevas situaciones deportivas y ganar más experiencia motora y necesaria para coordinar sus movimientos.

Según a los autores Pineda & García (2012) la motricidad gruesa tiene la capacidad de adquirir habilidades motoras holísticas, control físico dinámico de varias partes del cuerpo y moverlas según la voluntad del individuo o el orden específico, esto permite la sincronización del movimiento y desplazamiento realizándolo de forma fácil armoniosa. En donde la coordinación da al niño la confianza y seguridad a medida que gana el control donde se dará cuenta del dominio que tiene de su cuerpo en cualquier situación. (p. 45)

2.2.3. Importancia de la motricidad gruesa

El desarrollo motor es fundamental para los niños porque se encuentra en diferentes etapas de movimientos espontáneos y descontrolados. La prueba psicológica divide la motricidad gruesas de los niños y habilidades motoras Según Mendoza (2017) la coordinación general significa que el niño puede realizar ejercicios de rutina que involucra varias partes de su cuerpo incluida la posibilidad de sentarse, realizar ejercicios o cualquier ejercicio local y voluntario de diferentes partes del cuerpo.

Se refiere a todos los movimientos que involucran músculos grandes y generalmente a en grandes movimientos del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Algunos niños o niñas tienen trastornos del movimiento. Según las estadísticas del INEGI y la experiencia de los docentes en el aula, aprender a escribir es un proceso evolutivo de desarrollo gradual. Los niños y las niñas no estaban preparados para escribir de manera uniforme cuando ingresaron al primer grado de la escuela primaria. La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación.

Pre escolar, porque es plenamente comprobado en donde existe una gran interdependencia en la primera infancia entre el desarrollo deportivo, emocional e intelectual. La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se basa en la capacidad atlética de niños o niñas. Desde la perspectiva de la psiquiatría infantil, el papel de los tónicos es sobresaliente, se

puede entender que esta no es solo la estructura de fondo de los movimientos corporales, sino también una forma de construir relaciones con otras personas.

Según Pacheco (2015) menciona en los 7 años de educación de los niños es el más largo de su formación, toda educación es movimiento espiritual porque todo el conocimiento el aprendizaje del alumno actúa sobre el entorno y la experiencia, porque son formas de expresión diferentes, a pesar de la dependencia es una existencia única en los niños: La motricidad intenta una lectura global del progreso y la adquisición de movimientos que muestran la evolución humana y determina su importancia de evolución de otros procesos así como (lenguaje, relaciones emocionales, lectura, escritura, aprendizaje de cálculos, etc.).

Por tal razón las habilidades motoras se consideran de mucha importancia y conocimiento, que involucra la indagación y comprensión de fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo del cuerpo. Que la evolución psicomotora es uno de los aspectos claves del desarrollo hasta la aparición del pensamiento operacional (alrededor de los 7 años) y hasta la culminación del pensamiento formal (alrededor de 12 años) no se completa de manera decisiva. Además de estudiar el desarrollo de la disciplina, también implica comprender las dificultades u obstáculos que pueden surgir por cambios en la adquisición de esquemas normales de movimientos.

Para Pineda & García (2012) el estudio y desarrollo de la capacidad psicomotora de los niños con síndrome Down, que presenta trastorno de desarrollo psicomotor desde el nacimiento porque pueden reconocer la interdependencia entre la función de la vida del niño en la esfera motriz apoyado en sus tres dimensiones: cognitiva y efectiva.

2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa

Estas dimensiones se refieren al desarrollo de la fuerza y la coordinación necesaria para la ejecución de las tareas escolares habituales, como sostener un lápiz o moverse por un espacio. Las habilidades motoras como otros dominios del desarrollo, se consideran un

proceso de interacción entre la maduración y la experiencia del niño. Para fines de la investigación, se tendrán en cuenta las dimensiones de: Equilibrio, coordinación motora y habilidades motrices.

2.2.4.1. Equilibrio motor gruesa

Indica Pacheco (2015) la capacidad de soportar y mantener un sentido del equilibrio en la posición del cuerpo opuesta a la gravedad o la capacidad de orientar del cuerpo correctamente en el espacio. El equilibrio y la capacidad son una manera de vencer los efectos de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura deseada lo que significa que la internalización de su eje y control corporal de la persona de forma equilibrada y ciertos reflejos pueden ayudar a mantener una postura determinada sin caer.

El equilibrio está vinculado directamente con los siguientes sistemas:

- El sistema laberíntico.
- El sistema de sensaciones placenteras.
- El sistema kinestésico.
- Las sensaciones visuales.
- Los esquemas de actitud.
- Los reflejos de equilibración.

Para Berruezo (2003) el equilibrio del ser humano cuando está de extremidades traseras incluye la capacidad de pararse incluso en condiciones difíciles. por supuesto cuando el cuerpo está parado y en movimiento, habrá un estado de equilibrio, por lo tanto, algunas personas distinguen entre equilibrio estático y equilibrio dinámico: el equilibrio estático hace que el control del movimiento funcione y el equilibrio dinámico hace que la coordinación del movimiento sea otro elemento para prevenir caídas. Intenta cubrir ambos aspectos. p. 10

Según Ardana (2009) asegura que el equilibrio es la capacidad de dominar la influencia de la dificultad y conservar el cuerpo en la posición correcta, así como el control

corporal, personalidad equilibrada y reflejos específicos para determinar la postura a mantener sin caer.

Para Maganto (2008) seleccionar un contiguo de destrezas estáticas y dinámicas, incluye el control postural y el desarrollo motor, es fundamental para el desarrollo neuropsicológico de los niños, para realizar movimientos coordinados para tener equilibrio y energía para ejecutar y coordinar determinados ejercicios, que logren distraerte y desarrollar la angustia.

Según Pineda g& García (2012) aseguran que los ejercicios de equilibrio de ayudan a mantener el cuerpo en una posición determinada como de un solo pie y sentado sin caerse, estimulando para el control del cuerpo. La caminata equilibrada y evitando caídas frecuentes primero trabajar y preparar a los niños para saltar con un pie y luego mantener esa posición y caminar con un pie detrás de otro realizando todos los ejercicios combinados.

2.2.4.2. Coordinación motor gruesa

La coordinación y los movimientos generales, los niños son capaces de realizar actividades que involucren varias partes de su cuerpo incluyendo también la posibilidad de realizar sentados ejercicios con diferentes partes de su cuerpo o cualquier movimiento local voluntario. (Ardana, 2009).

Según Quiros (2012) menciona que la coordinación y el control motriz (coordinación dinámica global, equilibrio, respiración, coordinación óculo-manual o viso motora coordinación óculo-motriz, velocidad o rapidez de movimientos, control motriz, puntería o precisión y tonicidad o fuerza muscular).

Permite al niño relacionarse, conocer y adaptarse al medio que lo rodea incluyendo aspectos como el lenguaje expresivo y comprensivo coordinación viso- motora, de la motricidad gruesa, equilibrio y el aspecto social-afectivo. (Constante, 2017)

Según Ruiz & Ruiz, (2017) los primeros trazos de experimentación no tienen sentido para el niño y la niña y se puede salir fácilmente del papel, ya que aún no han desarrollado una coordinación viso-manual. Poco a poco coordinan la vista y el gesto y realizan garabatos con gestos controlados (líneas más o menos rectas y circulares).

De acuerdo a Ojeda (2014) el desarrollo motor la fuerza impulsora para realizar la acción deseada desde temprana edad, los niños realizan movimientos repetitivos e involuntarios que apoyan la integración de las sensaciones visuales, táctiles, auditivas, visuales y motoras, logrando la percepción sensorial y el desarrollo de los músculos corporales y su coordinación (gateo, caminar, saltar, correr, etc.) y la motricidad y el desarrollando de movimientos y coordinados de la precisión manual (coordinación ojo-mano). Precisan de juegos de encajar, construir, dibujar, etc.

Coordinación general se han desarrollado ejercicios para lograr el control de la marcha en espacios cerrados y abiertos, comenzando con unas marchas rectas y una marcha en círculos. Los niños variaban al caminar y correr solos y en parejas, el desplazamiento se realizó sobre una tabla en posición recta posteriormente inclinada en diferentes ángulos sobre una soga de piso y sobre tablas de diferentes alturas. Mientras se movían, llevaban cosas a sus manos y cabeza y las convertían en otras partes del cuerpo como la otra mano o el hombro. además han superado obstáculos esparcidos o alineados en el suelo (Pineda & García, 2012).p. 46

Según Maganto (2008) la coordinación dinámica general juega un importante papel en el control neuronal mejorando la precisión sensorial y perceptiva. Los movimientos neuromusculares provocan un autocontrol que se refleja en la calidad precisión y competencias en la realización de tareas para que el gesto sea correcto y necesario. Siguiendo características motrices que son la precisión ligada al equilibrio general y a la independencia muscular, posibilidad de repetir el mismo gesto sin pérdida de precisión independencia

derecha-izquierda, adaptación al esfuerzo muscular, adaptación sensorio motriz y adaptación ideo motriz (representación mental de los gestos a hacer para conseguir el acto deseado).

Estas cualidades evolucionan en función de la madurez neuro motriz y del entrenamiento.

Para Ardana (2009) la coordinación viso motriz es una maduración que conlleva a una etapa de experiencias en las que son necesarios el cuerpo el sentido de la visión, el oído y el movimiento del cuerpo o del objeto es por ello que en la educación de la coordinación viso motriz se utilizan ejercicios donde el cuerpo tiene que adaptarse al movimiento del objeto procurando un dominio de cuerpo, la adaptación del movimiento y del espacio.

Según Berruezo (2003) menciona que nuestro cuerpo se mueve continuamente ejecutando una auténtica melodía cinética en la que intervienen simultánea alternativa o sincronizada a una variada gama de pequeños o grandes movimientos que componen el movimiento armónico. La coordinación motriz tiene la posibilidad de ejecutar trabajos que implican una progresión de movimientos en los niños con las actividades determinadas como fragmentos órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo. (p. 14)

2.2.4.3. Habilidades motrices

Por habilidades motrices básicas entendemos aquellos actos motores que se llevan a cabo de forma natural y que constituyen la estructura sensomotora básica que son soporte del resto de las acciones motrices que el ser humano desarrolla las actividades.

Según Díaz (2010) indica la habilidad motriz es definida como la capacidad adquirida por el aprendizaje, de producir resultados previstos con el máximo seguridad y frecuentemente con el mínimo dispendio de tiempo de energía por consiguiente de la capacidad de movimientos adquiridas en el aprendizaje del desarrollo de la habilidad motriz como producto de un proceso de aprendizaje motor, estas habilidades básicas son fundamentales en el aprendizaje de posteriores ejercicios motrices más complejas, así como el desplazamientos, equilibrios, lanzamientos, saltos y recepciones.

a) Habilidades motrices básicas

Para Ruiz & Ruiz (2017) las habilidad motriz básica en educación física viene a considerar toda una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar y recepcionar. Estas habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento al mismo tiempo que evolucionan conjunta y yuxtapuestamente.

b) Características de las habilidades motrices básicas

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son:

- Ser comunes a todos los individuos.
- Haber facilitado/permitido la supervivencia del ser humano.
- Ser fundamento de posteriores aprendizajes motrices (deportivos o no).
- Podemos agrupar los movimientos básicos en dos categorías
- Movimientos que implican fundamental mente el manejo del propio cuerpo. Se encuentran presentes en tareas de locomoción (andar, correr, etc.) tareas relacionadas con el equilibrio postural básico (estar de pie o sentado).
- Movimientos en los que la acción fundamental se centra en el manejo de objetos, como sucede en las tareas manipulativas (lanzar, recepcionar, golpear, etc.).

Es el desarrollo de las habilidades gruesas del niño y niña que con sus movimientos combinarán varias acciones, aunque los resultados no se lograrán en forma inmediata, se obtendrán en la medida que el niño y niña se adapte a las nuevas situaciones motrices y adquiera la experiencia motriz necesaria para regular sus movimientos.

2.2.5. Juegos motores:

Para Ruiz (2016) los juegos motores representan el componente didáctico del orden principal apoyando el establecimiento de la creatividad y una comprensión profunda de los llamados conceptos internos escondidos en el lenguaje. Asimismo, una mejora el progreso de los diferentes rasgos de personalidad de los menores, seguidos del carácter y también reconoce sus habilidades sociales sin perder las habilidades deportivas y físicas de los menores. Por otro lado aporta una gran experiencia de adaptación y la autonomía del niño.

Para Navarro (2009) los juegos motores son portadores de importancia social y cultural, pero los datos etnográficos por sí solos pueden no ser suficientes para encontrarlos. Por esta razón es necesario interpretar los datos desde una perspectiva más profunda para que podamos entender el contenido oculto detrás de la forma externa del juego.

La educación y los juegos son parejas estables a largo plazo, pero a pesar de esto los juegos aún reflejan la cultura. Podemos decir que una cultura lúdica se expresa con su singularidad, pero si sabemos guiar nuestra mirada donde demuestra que es homogénea. Cuando hablamos de cultura, los juegos de coches son otra forma de juego y siguen las mismas reglas generales que otros tipos de juegos porque el primer tipo de juego es uno de sus diferentes tipos de juego.

Según Ruiz (2016) resalta que independientemente de la etapa educativa del juego, los juegos de carreras son uno de los elementos educativos más importantes en el proceso de enseñanza. Diversos autores han contribuido a ampliar la definición del juego explicando las características teorías y aplicaciones útiles a lo largo de la historia hasta el momento no se concreta. Del mismo modo los juegos también se caracterizan por comportamientos espontáneos y voluntarios, es decir, no implican obligaciones. Partiendo de esta idea, parece difícil entender que un juego de coches sea un deporte, en el que el deporte tiene un significado considerable.

2.2.6. Historia del Juego.

Indica Montero (2016) en cuanto a la emergencia del juego y su análisis sistemático, muestra que comienzan a ser coherente con escritores como Claparède y Groos.

Posteriormente, Huizinga, también autor de Caillois, seguido por el escritor de Elkonin o Chateau, apareció con Piaget a finales del siglo XX. Eran Juego muy conocido.

Según Schiller (2015) manifiesta el juego es una acción estética otros señalan que el juego es pre ejercicio de acciones que van a ser básicas para la existencia adulta o es una labor o acción propia, ejecutada en el interior de algunos límites, establecidos en el periodo y en el espacio, que desea que sigue una norma libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa, equipada de un fin en ella propia, asociada de un sentimiento denominado tensión y felicidad asimismo de una conciencia de ser un poco distinto de lo que se en la vida cotidiana.

Descripciones más actuales piensan e indican al juego como un acto de abierta elección que se evoluciona al interior de unos límites de ámbito y tiempo, de acuerdo a reglas de la ejecución y aceptadas de manera voluntaria

Además, se figura como un instrumento útil para obtener y asimismo evolucionar labores intelectuales y motoras, ejecutándose de modo abierto y fomentando la naturalidad vinculada con las primeras fases del propósito elemental es suministrar a las familias y a los docentes de estas tempranas edades la aplicación de manera organizativa de juegos de movimientos con el fin de cooperar al avance de aptitudes y habilidades físicas desde los primeros años de existencia. Según (Torres, 2015)

De acuerdo Parras (2015) el juego tiene entre otras una clara función educativa en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras y mentales sociales y afectivas y emocionales además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para reconocer lo que le rodea y de ayudar la atención de la memoria e ingenio

el juego se convierte en un proceso descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando, además le ayuda a describirse asimismo a conocer y a formar su personalidad.

2.2.7. Tipos de juegos motores.

2.2.7.1. Juegos de condición física:

De acuerdo Minedu (2016) este tipo de juegos tiene que ver con las actividades realizadas con la finalidad de un propósito; en este caso con el objetivo de contribuir al desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas, estos juegos son importantes por lo que contribuye al desarrollo de las acciones físicas. Es recomendable que el niño realice juegos en áreas al aire libre donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera.

2.2.7.2. Juego de conocimiento corporal:

Para Valles (2006) son aquellos juegos donde el movimiento del cuerpo se revela en el desarrollo de actividades del juegos de conciencia corporal tienen que ver con los movimientos del cuerpo. a través de la posición inicial: Acostado de forma cómoda intentando no molestar a ningún compañero.

En este caso, el profesor marcará un patrón de trabajo, diciendo en voz alta y lenta las tareas a realizar. Las partes del cuerpo que están en contacto se estiran hasta el suelo ahora toca los ojos, las manos levanta un brazo y luego déjalo caer los alumnos tienen que realizar las tareas que se les pidan.

2.2.7.2. Juegos psicomotores:

Para Garaigordobil (1999) el juego psicomotor permite el desarrollo y conceptualización de las conductas observadas en el desarrollo según la clasificación que va desde los movimientos reflejos mecánicos y automáticos hasta los movimientos coordinados complejos.

Las técnicas desarrolladas para evaluar este proceso de juego involucran una pluralidad de alternativas, concepciones teóricas y énfasis en diferentes aspectos. Por un lado, existen algunos instrumentos tradicionales cuyo objetivo es obtener una medida global de desarrollo y, por otro lado algunos procedimientos para evaluar áreas específicas del desarrollo.

El juego es una exploración placentera que tiende a poner a prueba la función motora en su máximo potencial. Gracias a este tipo de juegos, los niños se exploran a sí mismos y miden lo que son capaces de hacer en cada momento, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos a su alrededor, haciéndolos partícipes.

2.2.7. 3.. Dimensiones de la variable de los juegos moteres

a) Planificación.

La planeación educativa es el proceso en el cual se determinan los fines, objetivos y metas de una actividad educativa a partir de los cuales se determinarán los recursos y estrategias más apropiadas para su logro.(Aguilar, 2018)

El proceso de planificación se encuentra implicado por la participación e involucramiento de todas las personas que interactúan en la comunidad educativa articulando y coordinando acciones para la implementación y alcance de las políticas, metas y fines educativos.(Matagalpa, 2001)

b) Ejecucion.

consiste en poner en marcha lo planificado, está relacionada con la acción y tiene mucho que ver con la muestra para obtener las metas y objetivos propuestos. Para la realización y cumplimiento de sus actividades, crear un ambiente adecuado para que trabajen en conjunto hacia el logro de las metas u objetivos establecidos. (Matos, 2005)

Para Suller (2018) la ejecución de la enseñanza de aprendizaje en el aula debe ser entendida como la presentación del nuevo saber contextualizado a las necesidades del estudiante y su realidad social que integra la actividad de proceso; la misma que debe ser entendida como un proceso de mejora continua de la contextualización del nuevo saber a las necesidades del estudiante y realidad social y la organización del trabajo del estudiante.

c) Evaluación:

Para Calderon (2014) son actitudes y valores solo adquiere sentido global como evaluación formativa del propio proceso de enseñanza y aprendizaje y no solo como evaluación de resultados. Tiene como objetivo adoptar decisiones sobre cómo posibilitar un ambiente de aprendizaje que contribuya en mayor medida al desarrollo de actitudes y valores, más que a clarificar sumativa mente el comportamiento moral de los estudiantes (dependiendo del contexto social de procedencia)

Para Rosales (2008) la evaluación cumple diversas funciones constituyéndose en uno de los elementos fundamentales del proceso educativo. La evaluación no es un elemento separado del proceso educativo ni tiene como función última la de reflejar una calificación, por el contrario, la evaluación tiene un carácter formativo pues informa con frecuencia a los alumnos sobre su progreso o no, siendo éste el mejor modo de poder corregir a tiempo los errores o dificultades en el aprendizaje, así como de estimular el esfuerzo realizado.

III. HIPÓTESIS

H1: Los juegos motores como estrategia mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021.

H0: Los juegos motores como estrategia no mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación:

Se empleo una investigación de tipo cuantitativo porque se analizaron los datos obtenidos con el uso de métodos estadísticos para plasmar resultados y extraer una serie de conclusiones que se relaciona con la variable de estudio.

De acuerdo a Fernández & Díaz (2002) la metodología cuantitativa estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas y determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población lo cual toda muestra procede tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden de una forma determinada.

Así mismo en este estudio de investigación se empleó el nivel explicativo para identificar y demostrar de qué manera se está manifestando, las relaciones de dos variables de estudio.

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos y del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos físicos así como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar el por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables.(Hernández, 2014) (p.95)

Finalmente, en esta investigación se utilizó el diseño pre experimental porque se aplicaron con métodos de estímulos, influencias o participación en donde se denominaron variables independientes, para ver sus efectos sobre las dependientes en una situación de control. Hernández (2014) al respecto señala que consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en ellas no hay manipulación de la variable independiente (niveles o

modalidades) o grupos de contraste ni siquiera el mínimo de presencia o ausencia, se aplicó una prueba previa al grupo de estudio (pre test), después se realizó sesiones con el estímulo experimental la estrategia de juegos motores para finalmente aplicar una prueba posterior al estímulo (post test).

El diseño que se utilizó en esta investigación se muestra de la siguiente manera:

Ge O1---X ---O2

Ge =Grupo experimental

O1 = Nivel de motricidad gruesa en el pre test.

X = Aplicación de los juegos motores

O2 = Nivel de motricidad gruesa en el pos test

4.2. Población y muestra:

4.2.1. Población:

La población estuvo conformada por 22 niños de cinco años que representó a todos aquellos estudiantes matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos que es representado por una sección única.

La población está compuesta por individuos que poseen características comunes que son miembros de este grupo ya sea en forma voluntaria o por alguna necesidad. La población accesible u objeto que involucra a la totalidad de sujetos que podrían ser parte del estudio.

(Hernández, 2018)

A continuación, se presenta una tabla que especifica las cantidades de alumnos de esta población:

Tabla 1:

Niños de cinco años de edad de la institución educativa inicial N° 80, distrito de Usicayos

Institución	Edad	Sección	Niños	Niñas	Total
Educativa Inicial					
N° 80 de Usicayos	cinco años	Única	9	13	22
Total					22

Fuente: Nómina de matrícula de niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 80, distrito de Usicayos.2021.

4.2.2. Muestra:

El tipo de muestreo empleado fue no probabilístico que se empleó para seleccionar muestras basadas en un juicio subjetivo en un lugar seleccionado de manera aleatoria la muestra fue representado por 22 niños del aula de cinco años sección único de la Institución educativa N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya- Puno,2021.

La muestra es una parte de la población sobre el cual se recolectan datos que es representa estadísticamente. Las muestras no-probabilísticas, pueden también llamarse muestras dirigidas, pues la elección de sujetos u objetos de estudio depende del criterio del investigador. (Hernandez 2009)

Tabla 2:

Niños de cinco años de edad de sección única de la institución educativa inicial N° 80, distrito de Usicayos

Institución	Edad	Sección	Niños	Niñas	Total
Educativa Inicial					
N° 80 de Usicayos	5 años	Única	9	13	22
Total					22

Fuente: Nómina de matrícula de la sección de cinco años de la institución educativa inicial N° 80, distrito de Usicayos.2021

4.2.3. Técnica de muestreo:

El tipo de muestreo que se empleo fue no probabilístico Echevarria (2016) ;refiere que para seleccionar muestras se pueden realizar basadas en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección aleatoriamente; así mismo, Hernández (2018) señala que en la investigación la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra Este trabajo utilizó el muestreo no probabilístico a criterio del investigador.

4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión:

Criterio de inclusión:

- Niños matriculados.
- Niños con asistencia regular a clases.

Criterio de Exclusión:

- No se consideró para esta investigación.

Motricidad gruesa	<p>movimiento físico y su desarrollo. Pero fundamentalmente, la prueba psicológica es un método de educación (o tratamiento) que tiene como objetivo desarrollar habilidades personales (inteligencia, comunicación, emoción, habilidades sociales, capacidad de aprendizaje, etc.) a través del ejercicio y el movimiento.</p>	<p>su salud mental y física para una vida activa y saludable incluyendo los movimientos de coordinación y equilibrio a través de los juegos</p>	coordinación motora grueso	<p>Demuestra con una correcta coordinación cuando realiza desplazamientos de sus movimientos. Aplica la coordinación óculo manual y podal utilizando objetos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Arman juegos lúdicos de tres a cinco pisos ✓ Salta con un solo pie sobre el cuadrado pintado. ✓ Coordina los brazos y pies cuando realiza un desfile ✓ Realiza actividades al saltar con la soga, progresivamente con una velocidad más alta ✓ Coordina óculo manual al lanzar un globo hacia arriba sin hacer caer al piso. ✓ Coordina óculo podal al patear, al lanzar la pelota al arco ✓ Participa activamente en los juegos planificados ✓ Traslada agua con vaso a una distancia de 10 metros sin derramar ✓ Corre en zigzag sin hacer caer los conos ✓ Lanza con precisión una pelota ✓ Realiza carrera en línea recta de 20 metros sin salirse ✓ Recorta con la mano izquierda una silueta
			Habilidades motrices	<p>Demuestra combinación de movimientos en varias acciones</p>	

Fuente: Elaboración propia.2021.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

4.4.1. Técnica:

En esta investigación se aplicó la técnica de observación en tal sentido según Torres (2016) la técnica de investigación más utilizada en la sociología empírica, hay que resaltar que, además de presentar una serie de puntos fuertes, también posee sus puntos débiles, como son la escasa investigación de aspectos centrales (por ejemplo, relación entre entrevistador - entrevistado, contexto de la entrevista, etc.), por lo que algunos autores consideran que se usa demasiado y que se deberían diversificar más las técnicas de obtención y análisis de datos.

4.4.2. Instrumento de recolección de datos:

El instrumento utilizado fue la ficha de observación porque se buscó identificar un determinado comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas de la motricidad gruesa, este instrumento fue diseñado con un listado de indicadores de logro en el que se constata, la presencia o ausencia del desempeño. (Rondinel 2018)

De acuerdo a Dipas (2014) la observación a realizar debe centrarse en algo concreto evitando en lo posible la dispersión. Algunos aspectos a observar en el aprendizaje de los estudiantes son: iniciativa, participación, interés, relaciones, ritmo de trabajo, La ficha de observación facilita el seguimiento a los estudiantes en este instrumento de evaluación contiene una lista de criterios de evaluación previamente establecidos teniendo en cuenta los aprendizajes esperados, en el cual se califica la capacidad resolutive de las actividades durante las sesiones de aprendizaje al cual se le asigna un valor de calificación.

Con el instrumento Ficha de observación para medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, se utilizó tres escalas de baremación para la variable y también para las dimensiones:

4.4.3. Baremación de la variable:

En el presente análisis del trabajo de investigación, se consideró 15 items para la variable motricidad gruesa que se multiplica por la mayor puntuación (15x3) y luego se halla la diferencia con la menor puntuación (15x1), los resultados son (45—15) y esto se divide entre 3, con ello se calcula la amplitud de las escalas.

Tabla 3:

Baremos de la variable motricidad gruesa.

Niveles	Intervalos
LOGRO	(35-45)
PROCESO	(25-34)
INICIO	(15-24)

Fuente: Ficha de observación aplicado, octubre,2021.

4.4.4. Baremos de las dimensiones:

Cada dimensión fue conformada por 5 items, de la misma como la variable se haya la mayor puntuación (5x3=15) y después la menor puntuación (5x1=5), luego se halla la diferencia de esos dos resultados parciales (15-5=10) y esto se divide entre 3, con ello se calcula la amplitud.

Tabla 4:

Baremos de las dimensiones equilibrio motor grueso, coordinación motora gruesa y habilidades motrices.

Niveles	Intervalos
LOGRO	(12-15)
PROCESO	(8-11)
INICIO	(5-7)

Fuente: Ficha de observación aplicado, octubre,2021.

. 4.4.5. Validez y confiabilidad:

Validez del instrumento:

Para Robles (2015) definida como el grado en que un instrumento que realmente pretende medir o sirve para el propósito para el que ha sido construido donde se señala que

los ítems o aspectos elegidos para la elaboración del instrumento de medición; la valoración de los expertos es cualitativa pues deben juzgar la capacidad del mismo para evaluar todas las dimensiones que deseamos medir

Con respecto a la validación se trabajó bajo la validez de contenido y de criterio a través del juicio de tres expertos, los cuales tienen trayectoria reconocida en el ámbito académico y experiencia profesional en investigación. Se brindó el instrumento, conjuntamente con la matriz de operacionalización para su validación otorgado por la ULADECH. Los expertos que validaron la Ficha de observación, para medir la motricidad gruesa en niños de cinco años son:

Cuadro 2:

Relación de jueces o expertos de validación del instrumento:

JUECES O EXPERTOS	GRADO ACADÉMICO	ÁMBITO DE DESARROLLO
LEÓN PALOMINO Luis Angel	Mg. en Tecnología Educativa	D.T. De Investigación Director de la I.E. Daniel Alcides Carrión
CAMARENA AGUILAR Elizabeth	Mg. en Gestión de la Educación	Jurado de Investigación Directora de la I.E. Francisco Irazola
HIDALGO ALIAGA Ever	Mg. en Psicología Educativa	Director de la I.E. Antonio Raymondí

Fuente: Elaboración propia. setiembre 2021.

4.4.6- Confiabilidad del Instrumento:

Según Robles (2015) la confiabilidad, el otro requisito de calidad de todo instrumento de medición, se define como el grado con el que un instrumento mide con precisión y descarta el error también se define la consistencia como el nivel de cohesión de los diferentes ítems o aspectos del instrumento que se puede comprobar a través de diferentes métodos estadísticos como, por ejemplo, el coeficiente Alfa de Cronbach², utilizado con mayor frecuencia

Para demostrar la confiabilidad del instrumento se aplicó el alpha de Cronbach, para lo cual se tomó una prueba piloto a 10 niños de cinco años de la I.E.I.N°80 de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021, procesándolos con el programa de SPSS 23.

Tabla 5:

Muestra de la prueba piloto.

Resumen del procesamiento de casos		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E.I.N° 80,deUsicayos.2021

Después de seleccionar la muestra de 10 niños para la prueba piloto, se procedió a calcular el nivel de confiabilidad

Tabla 6:

Nivel de confiabilidad:

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,808	20

De los resultados encontrados luego procesamiento estadístico podemos concluir que el instrumento es fuertemente confiable, ya que se halla comprendido en el intervalo de 0,76 a 0,89.

4.5. Plan de análisis

Asimismo, después del consentimiento para realizar la ficha de observación se procedió a tabular los datos de acuerdo a las dimensiones y ítems para su análisis estadístico se empleó la estadística descriptiva con el programa Excel 2019 para las tablas y figuras, para determinar el nivel de significancia entre el pre test y pos test para los resultados de la investigación, del mismo para la prueba estadística se utilizó el software SPSS versión 23, para hallar la prueba de estadística no paramétrica prueba de Wilcoxon.

4.5.1. Procedimiento.

Para poder realizar mi investigación se realizó una solicitud de permiso a la directora de la I.E.I. N°80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, para realizar la investigación eficaz, al otórgame el permiso solicitado por parte de la institución, se procedió a comunicarse con la docentes y con los padres de familia para que los niños formen parte de la investigación, y posteriormente la docente me invitó para una reunión de su salón de cinco años de manera presencial juntamente con los padres de familia donde socializase el protocolo de consentimiento informado luego de ello me firmaron 22 padres de familia. Para que sus hijos sean parte de la investigación integradora y formadora para el beneficio de cada uno de ellos,

Luego de la obtención de los consentimientos, se realizó una prueba de piloto se aplicó el alpha de Cronbach, del instrumento de la ficha de observación que estaba constituido con 3 dimensiones y con 15 ítems toda esta información del variable dependiente, con una muestra de 10 niños a nivel de la institución para poder saber que mi instrumento planteado es confiable donde me permitió recopilar la información, se procedió con el procesamiento de base de datos con el programa de Excel y con el programa estadístico de SPSS versión 23 donde los resultados fueron confiables así de esta manera se procedió con la investigación con la muestra de 22 niños, se identificó el nivel de

la motricidad gruesa en niños de cinco años antes de desarrollar los juegos motores, mediante un pre test. con el instrumento de ficha de observación con la evaluación de escala valorativa donde los resultados fueron que la mayoría de los niños se encontraban en el nivel inicio, es decir tienen dificultades para saltar, trepar, lanzar, requieren coordinación y equilibrio para realizar la actividad dada estos resultados.

Se Desarrollo actividades de aprendizaje aplicando los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa, 10 sesiones para realizar con la muestra, donde se ejecutó las sesiones bajo la evolución del instrumento de ficha de observación de manera presencial bajo la coordinación con la docente me accedió para realizar las actividades de aprendizaje en 10 días que empecé del 25 setiembre terminando el 20 de octubre los datos recopilados fueron pasados al base de datos del programa Excel

Por último se evaluó el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa mediante un post test después de realizar las sesiones de aprendizaje para saber cuánto se a logrado el nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años donde los resultados demuestra que la mayoría han pasado al nivel logro todo estos datos también se emplearon Excel y con el programa estadístico de sodwarw de SPSS versión 23. Luego del término de la investigación en la institución educativa me reuní con la directora con los docentes para poner en conocimiento los resultados obtenidos en todo el proceso de la investigación la directora, docente y los padres de familia quedaron muy agradecidos con mi persona y con la universidad.

4.6. Matriz de consistencia:

Cuadro: 3

Matriz de consistencia

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	METODOLOGIA
Los Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021.	¿En qué medida los juegos motores ayudaran a mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021. ?	<p>Objetivo general: Determinar cómo los juegos motores contribuirán a mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021.</p> <p>Objetivo específico: a) Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años a través del pre test en la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021. b), Desarrollar actividades de aprendizaje aplicando en juegos motores para mejorar la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021. c) Evaluar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos motores en los niños de cinco años a través del post test en la Institución Educativa Inicial N°80, distrito de Usicayos, Carabaya - puno, 2021.</p>	<p>H1: Los juegos motores como estrategia mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021.</p> <p>Ho: Los juegos motores como estrategia no mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo. Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 10px auto;">Ge O1---X ---O2</div> <p>Ge=Grupo experimental. O1= Nivel de motricidad gruesa en el pre test. X= Aplicación de juegos motores O2= Nivel de motricidad gruesa en el pos test. Población: 22 niños de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021. Muestra: 22 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicia N° 80, Distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021. Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación.</p>

Fuente: Elaboración propia 2021

4.6.Principios éticos

La presente investigación tubo un soporte en el Código de Ética para la Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2019) y por medio de documento normativo se tomaron en cuenta los siguientes principios:

- a) **Protección a las personas:** Con este principio se priorizo la protección a los participantes del estudio que en este caso son los niños de cinco años de la institución educativa inicial N°80 de distrito de Usicayos, Carabaya- Puno. Donde se respetó la confidencialidad y la privacidad. ULADECH (2019),
- b) **Libre participación y derecho a estar informado:** Con este principio se buscó. Para poder iniciar la investigación se buscó el protocolo consentimiento informado de los participantes, en este caso a través de la autorización del director, padres de familia esto se realizó mediante el protocolo de consentimiento informado, que firmaron 22 padres de familia de la Institución Educativa . ULADECH (2019),
- c) **Beneficencia no maleficencia:** Con este principio se identificó deficiencias en el aprendizaje de los niños de cinco años en el dominio psicomotriz, y los resultados permitieron a los maestros adecuar actividades que les ayudarían a mejorar su aprendizaje y desarrollo de la motricidad gruesa. Para lograr el objetivo, se evitó actividades que dañen la integridad de los niños. ULADECH (2019),

V. RESULTADOS

5.1 Resultados:

Los resultados obtenidos luego de la recolección y procesamiento de los datos, fueron los siguientes.

5.1.1. Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años a través del pre test en la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya- Puno, 2021.

Tabla 7:

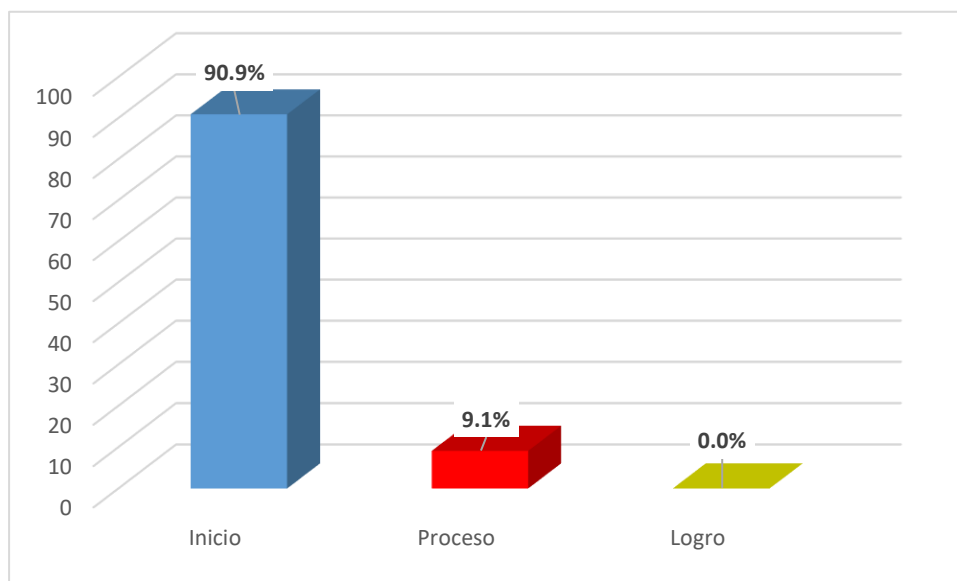
Nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años antes de desarrollar los juegos motores, mediante un pre test.

Niveles de logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	20	90,9
Proceso	2	9,1
Logro	0.0	0.0
Total	22	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicado, octubre, 2021.

Figura 1:

Gráfico de barras del nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años antes de desarrollar los juegos motores, mediante un pre test



Fuente: tabla 7

En la tabla 7 y gráfico 1 se observa el nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años el 90.9% se ubican en el nivel de inicio. por ende, se refiere que la mayoría de los niños tienen dificultades para saltar, trepar, lanzar, requieren coordinación y equilibrio para realizar las actividades.

5.1.2. Desarrollar actividades de aprendizaje aplicando los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya-Puno,2021.

Tabla 8:

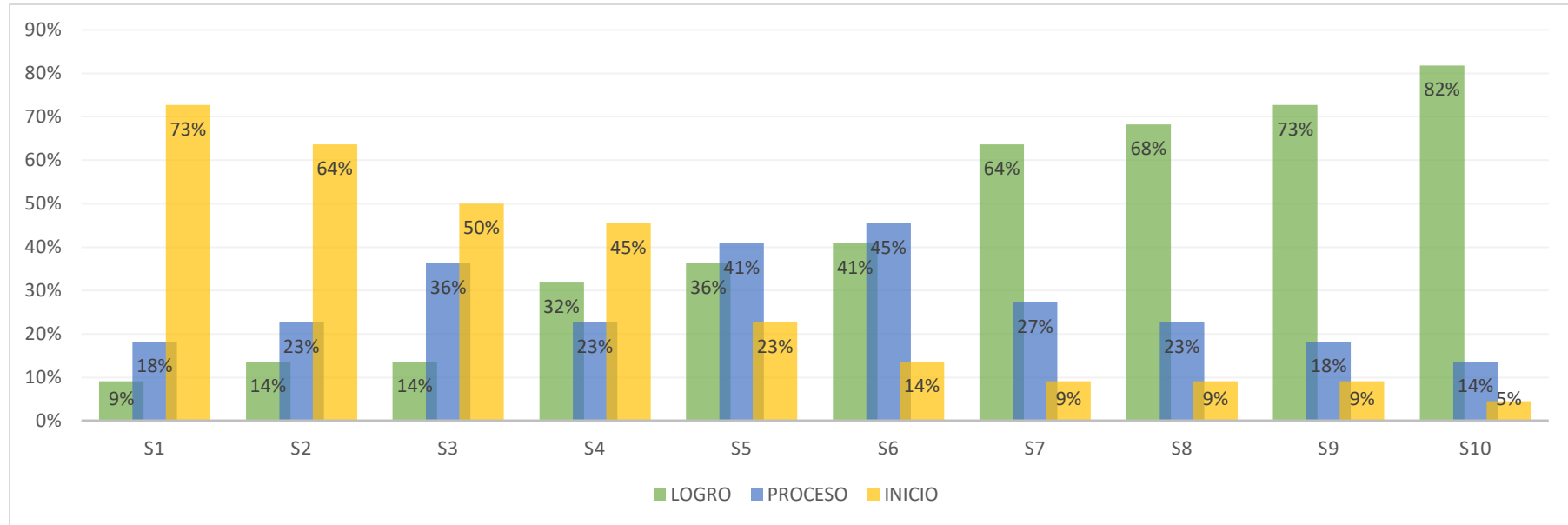
Nivel de motricidad gruesa en las actividades de aprendizaje aplicando la estrategia juegos motores:

CRITERIOS	S1	%	S2	%	S3	%	S4	%	S5	%	S6	%	S7	%	S8	%	S9	%	S10	%
LOGRO	2	9%	3	14%	3	14%	7	32%	8	36%	9	41%	14	64%	15	68%	16	73%	18	82%
PROCESO	4	18%	5	23%	8	36%	5	23%	9	41%	10	45%	6	27%	5	23%	4	18%	3	14%
INICIO	16	73%	14	64%	11	50%	10	45%	5	23%	3	14%	2	9%	2	9%	2	9%	1	5%
TOTAL	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%

Fuente: Escala valorativa de la motricidad gruesa, octubre, 2021.

Figura 2:

Gráfico de barras del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en las diez actividades de aprendizaje.



Fuente: tabla 8

En la tabla 8 y figura 2. Se observa los resultados de cada una de las actividades de aprendizaje sobre los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa, en la sesión 1, el 73% se encuentra en el nivel inicio y solo un 9% en el nivel logro, mientras que en la sesión 10 el 82% se encuentra en el nivel logro y solo un 5% en el nivel inicio, lo que demuestra que a través de las sesiones realizadas con la estrategia de los juegos motores los niños lograron elevar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, de los niños de cinco años del de Institución educativa Inicial N° 80 de distrito de Usicayos.

5.1.3. Evaluar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos motores en los niños de cinco años a través del post test en la Institución Educativa Inicial N°80, distrito de Usicayos, Carabaya - puno, 2021.

Tabla 9:

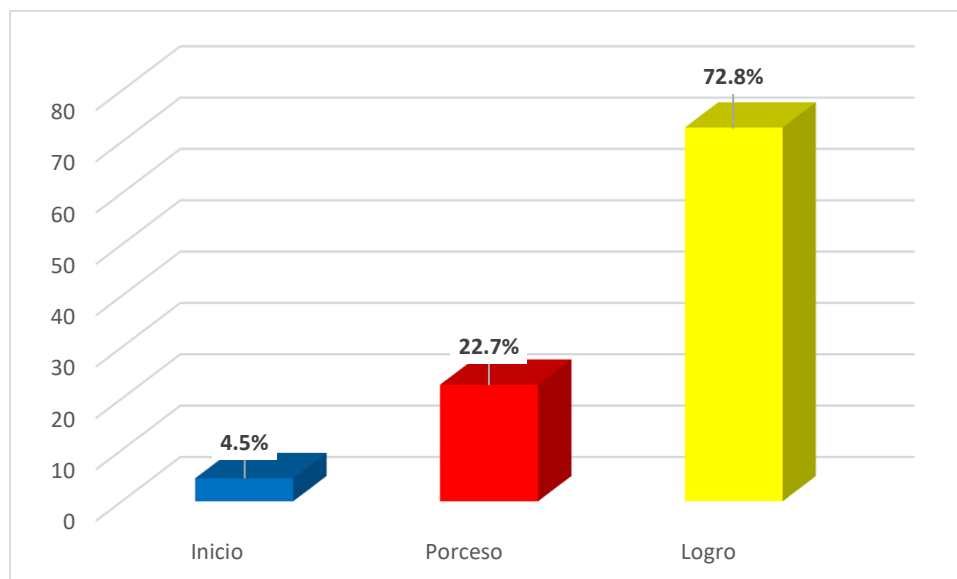
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años después de desarrollar los juegos motores, mediante un post test.

Niveles de logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	4,5
Proceso	5	22,7
Logro	16	72,8
Total	22	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicado, octubre,2021.

Figura 3:

Gráfico de barras del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años después de desarrollar los juegos motores, mediante un post test.



Fuente: tabla 9

Con respecto a la tabla 9.y figura 3 se identificó después de aplicar los juegos motores en motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N°80 del distrito de Usicayos a través del pos test. Se obtuvo el resultado en esta fase final que el

72.8% de niños se encuentra en el nivel logro. Por ello, infirió que los juegos motores mejoraron en el desarrollo del nivel de la motricidad gruesa.

5.1.4. Determinar cómo los juegos motores contribuirán a mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021. Los resultados se presentan de acuerdo a la formulación de los objetivos específicos.

Tabla 10:

Prueba de rangos del pre test y post test.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p=,000$ por lo cual la Prueba de wilcoxon de los rangos con signo.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST –	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRETEST	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	2 ^c		
	Total	22		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

La prueba de rangos nos arroja 20 rangos positivos lo que quiere decir que 20 niños elevaron el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa del pre test al post test; también, se obtuvo 2 empates, entonces dos estudiantes mantuvieron su nivel de motricidad gruesa y ningún estudiante se encuentra en el rango negativo.

Tabla 11:*Prueba wilcoxon.*

Estadísticos de prueba	
	POSTEST - PRETEST
Z	-4,134 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de

Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba wilcoxon muestra significancia asintótica $p=,000$ que es menor a la significancia establecida que es $p < 0,05$ por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna Los juegos motores ayudaran a mejorar significativamente la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, Distrito de Usicayos, Carabaya - Puno, 2021

5.2 Análisis de los resultados:

Analizando los resultados del primer objetivo específico: Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años a través pre test en la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya- Puno, 2021. El resultado que se muestra mediante un pre test se pudo evidenciar que antes de aplicar las sesiones de los juegos motores el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de cinco años, el 90.9% de los niños se ubicaban en el nivel de inicio .En donde se mostró claramente que la mayoría de niños se encontraban en el nivel de inicio.

Lo cual indico que fue necesario mejorar las dimensiones de la motricidad gruesa. Según a los autores Pineda & García (2012) La motricidad gruesas permite la adquisición de habilidades motoras gruesas, así como físico dinámico sobre varias partes del cuerpo, la

coordinación da al niño o niña una sensación de confianza y seguridad a medida que adquieran el control, y lograrán el control de su cuerpo en cualquier situación.

Estos resultados son análogos a la investigación de Valles (2019) en su tesis titulado: *“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”* que se realizó con el objetivo de aplicar los 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. Para su desarrollo, se utilizó el diseño de investigación pre experimental con pretest y post- test a un solo grupo Se comprobó mediante el pre test que el 73,7% de los niños se encontraron en un nivel de inicio; es decir nivel “C”, después de aplicar los juegos motrices, se aplicó el pos test en el cual se obtuvo como resultado que el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel “A”; es decir nivel de logro.

Por lo tanto, estos resultados de ambos estudios permiten identificar las dificultades de la motricidad gruesa en los niños y así mejorar con la aplicación de estrategias de los juegos motores, y así permitir un buen desarrollo y adquieran de todo tipo de acciones motrices sobre la motricidad gruesa.

En base a lo planteado en el segundo objetivo específico: Desarrollar actividades de aprendizaje aplicando los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80 del distrito de Usicayos, Carabaya-Puno,2021. Los resultados obtenidos al desarrollar las 10 sesiones de aprendizaje con la estrategia de los juegos motores se muestran en la Tabla 9 que el 82% de niños alcanzaron a mejorar la práctica de la motricidad gruesa. Se concluye que al aplicar las diez sesiones de aprendizaje, los niños han logrado mejorar la motricidad gruesa.

Para Ruiz (2016) los juegos motores representan el desarrollo de la motricidad gruesa, apoyando el establecimiento de la creatividad y una comprensión profunda. Asimismo,

mejora el progreso de los diferentes rasgos de personalidad en los niños, y también reconoce sus habilidades sociales sin perder las habilidades deportivas y físicas. Por otro lado, aporta una gran experiencia lo que facilita la adaptación y la autonomía.

Comparando con otros estudios, hay similitud con la tesis de Estela (2018) titulada como : *“El 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”*, teniendo como propósito desarrollar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años. Las cuales sirvieron de mucha ayuda para la elaboración de la propuesta, puesto que forjaron un panorama el cual seguir para el desarrollo de la coordinación motora gruesa. La última parte se ha sustentado en la aplicación de una propuesta a través de sesiones de aprendizaje. En conclusión, se afirma que los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 401 Frutillo Bajo lograron desarrollar su motricidad gruesa en las siguientes dimensiones: de coordinación, dimensión equilibrio y dimensión movimiento con la propuesta de un programa de juegos lúdicos como estrategia

Los resultados demuestran al desarrollar 10 sesiones de aprendizaje con la estrategia de los juegos motores, al cual se hizo el seguimiento constante a través del instrumento de ficha de observación, así mismo en la última sesión de los juegos motores cuando se planteó la sesión *“me divierto corriendo”* durante la secuencia didáctica los niños mostraron mayor confianza e interés y presentaron mucha atención y demostraron mayor mejoría de la motricidad gruesa conforme al desarrollar las sesiones de los juegos motores tal como se observa en los resultados. Entonces podemos mencionar que la estrategia aporta significativamente en el desarrollo de cada niño.

En lo referente al tercer objetivo específico: Evaluar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos motores en los niños de cinco años a través

del post test en la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos de Carabaya - Puno, 2021; podemos evidenciar que los juegos motores es muy importante para el desarrollo del niño, se observó que el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años que se realizó través del pos test, el 72.73% de estudiantes se encuentra en el nivel logro, de esta manera los estudiantes mejoraron en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Según Mendoza (2017) la coordinación general significa que el niño puede realizar ejercicios de rutina que involucran varias partes de su cuerpo, incluida la capacidad de sentarse, realizar ejercicios o cualquier momento voluntario de diferentes partes del cuerpo.

Estos resultados se alinean a la investigación de Valles (2019) en su tesis titulado *“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”* quien después de “aplicar los juegos motrices, se aplicó el pos test en el cual se obtuvo como resultado que el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel “A”; es decir nivel de logro.”, lo que demuestra que los juegos motrices influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa.st.

En resumen, después de haber obtenido los resultados a través del pre tes y el post test demuestra que a través de juegos motores mejoró sus habilidades de la motricidad gruesa en los niños de cinco años,

Con fundamento en los resultados obtenidos y en base al objetivo general:

Determinar cómo los juegos motores contribuirán a mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya-Puno, 2021, y obteniéndose en la prueba wilcoxon la significancia $p=,000$ que es menor $p < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, se demuestra que. Los juegos motores ayudaran a mejorar significativamente la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, Distrito De Usicayos, Carabaya - Puno, 2021,

La presente investigación se realizó para atender y priorizar la mejora de la motricidad gruesa en los niños de cinco de acuerdo a la teoría de Piaget (1987) señala que la inteligencia se construye a través de las actividades motoras de los niños. La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de desarrollar en su cuerpo. Es indispensable porque todos los sistemas de nuestro cuerpo están involucrados en las actividades motrices.

Estos resultados corroboran con la investigado de Arzola (2018) titulado: “*Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- carabayllo, 2017*”, tesis para obtener el grado de magister, tuvo como objetivo “determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo, 2017.”.Hizo una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental.Se obtuvo como resultado en relación a la hipótesis y dimensiones entre el pretest y posttest el valor es $\alpha = 0,05$, llegando a la conclusión que la aplicación de los juegos motores logran fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabayllo, 2017.

Del mismo modo Palomino (2018) en su trabajo de investigación titulado “*Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 685 María Magdalena Pazzi 2016*”; se plantea la hipótesis: La aplicación del juego como estratégica es eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016. La investigación es de tipo Experimental y el diseño Pre - Experimental; con un solo grupo con Pre Test (prueba de entrada) y Post Test (prueba de salida). Entre sus principales resultados que pertenecen a la evaluación de la prueba de entrada (pre test) del grupo pre experimental, sobre la estimulación del desarrollo de la motricidad gruesa (dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático) y las calificaciones obtenidas por los niños y niñas, en Inicio que hacen el

24% y 9 se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 44% y 7 se encuentran en la categoría de logro previsto con un 32% respectivamente. Por lo tanto concluye que la aplicación del juego como estratégica para el desarrollo de la motricidad gruesa es eficaz porque permite al niño y niña promover un eficiente nivel de los aspectos fundamentales de la motricidad gruesa (dominio corporal dinámico y dominio corporal estático).

Similares resultados se dan en el estudio realizado por Estela (2018) en La investigación titulada: *“El 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”*, teniendo como propósito determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años. La investigación corresponde a un enfoque de carácter cuantitativo, a través de un diseño descriptivo. Este diseño se desarrolló en tres fases: Diagnóstica, construcción de la propuesta y validación de la propuesta. En la primera se utilizó una metodología descriptiva, empleando como técnica la observación y como instrumento la guía de observación. En la segunda fase, predominó el análisis de teorías e investigaciones relacionadas con el objeto de estudio. La última parte se ha sustentado en la aplicación de una propuesta a través de sesiones de aprendizaje. En conclusión, se afirma que los niños lograron desarrollar su motricidad gruesa-

Al confrontar con los estudio indicados de los resultados obtenidos podemos contrastar la prueba de hipótesis de estas investigaciones donde se demuestran un nivel de significación en los juegos motores como estrategia de su desarrollo cronológico del niño también existe entre el cuerpo, la emoción y la actividad cognitiva de la motricidad gruesa. Es importante que los niños practiquen juegos motores en donde les ayuda a mejorar su habilidad de motricidad gruesa en manejar su propio cuerpo para hacer sus movimientos. Los niños tienen que aprender a controlarlos para ser más precisos en sus movimientos, ejercitar su equilibrio y su coordinación.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones:

. Luego de realizar la estrategia de los juegos motores se llegó a las siguientes conclusiones

En esta investigación se determinó que los juegos motores influyen significativamente para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya-Puno, 2021, ya que el nivel de significancia arrojada es menor a la establecida.

Se identifico el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años a través del pre test en la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya- Puno, 2021, donde la mayoría de los niños se ubicaban en el nivel de inicio, un porcentaje menor de los niños se encontraban en nivel de procesos de la motricidad gruesa, y ningún estudiante estaba en nivel de logro, lo que demuestra que los niños presentan dificultades de coordinación y equilibrio motriz.

En este trabajo se realizó diez sesiones de aprendizaje aplicando los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya-Puno,2021., donde en la sesión 1 la pluralidad se encontraba en nivel inicio en comparación con la sesión 10 donde hubo una ascendencia al nivel logrado, demostrando la eficacia de la estrategia de juegos motores.

Luego de evaluar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos motores en los niños de cinco años a través del post test en la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos ,Carabaya - puno, 2021. el resultado fue que la mayoría de los niños se encuentra en el nivel logro y solo un pequeño porcentaje de niños se encuentran en el nivel de inicio de tal manera que la aplicación de los juegos motores tiene un efecto significativo para mejorar la motricidad gruesa.

6.2. ASPECTOS COMPLEMENTARIOS:

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológica:

Se recomienda que las docentes hagan uso de la estrategia juegos motores ya que como se pudo demostrar contribuye en la mejora del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa; así también utilizar materiales que cuenta la institución o datados por el ministerio de educación, con la finalidad de facilitar el buen desarrollo de la motricidad gruesa de los niños para su mejor desarrollo de capacidad y aprendizaje.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda tomar como base los resultados obtenidos en esta investigación y que se utilicen para practicar trabajos de motricidad gruesa, porque que es muy importante en su desarrollo integral de los niños, esto se refiere a los diferentes movimientos que realiza los niños ya sea con extremidades inferiores o superiores y el desarrollo motor grueso tiene que trabajarse de manera constante. En este sentido las docentes responsables deben involucrarse y asumir un verdadero trabajo para que se logre un mayor nivel en su desarrollo de aprendizaje.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se recomienda a toda la institución educativa trabajar los juegos motores con más prioridad para mejorar la motricidad gruesa y alcanzar un nivel satisfactorio en los niños de cinco años de nivel inicial.

Se recomienda investigar el tema de la motricidad gruesa en los diferentes contextos rural y urbano, así de esta manera se podrá contribuir a la mejora de la coordinación, equilibrio de los niños en etapa de educación inicial

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Aguilar, J. (2018). Planeación Educativa Y Diseño Curricular. In *Asociación Nacional de docentes Universitarios*. file:///C:/Users/usuario/Downloads/evaluación doc.pdf
- Araya, E. (2017). *Cuaderno de Psicomotricidad Educativa N° 1*.
https://www.mineduc.cl/wpcontent/uploads/sites/19/2021/09/LIBRO_LA_OBSERVACION.pdf
- Ardana, T. (2009). *Psicomotricidad y educación infantil*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6324703>
- Arzola, S. (2018). *Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes - I.E. 31542 - Ocopilla - Huancayo*.
<https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/4438/Ordo%c3%bluz%20Arango.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baena Extremera, A., & Ruiz Montero, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Carrera, Manzano*, 38(38), 73–86.
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/49796/SS3-002-Fernandez-Revelles-AB-2017-Reglas-de-Juegos-Motores.pdf?sequence=6>
- Baeza, M. (2013). La Psicomotricidad y La Evolución Psicomotriz De 0 a 6 Años. *Desarrollo Cognitivo y Motor. Técnico Superior En Educación Infantil.*, 132–138.
<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448183843.pdf>
- Berruezo, P. (2003). *El contenido de la Psicomotricidad*. 2000, 1–34.
<https://www.redalyc.org/pdf/274/27414780003.pdf>
- Calderon, L. (2014). *Calderón, Leticia G. La evaluación de valores y actitudes en el ciclo básico de secundaria en el caso de dos instituciones educativas de la ciudad de Paraná*. file:///C:/Users/usuario/Downloads/evaluación doc.pdf
- Constante, M. (2017). La Psicomotricidad Gruesa En Un Cibv Del Cantón. *Boletín Virtual*, 6(2266), 176–184. https://redib.org/Record/oai_articulo1641042-la-psicomotricidad-gruesa-en-ni%C3%B1os-de-12-a-18-meses-en-un-cibv-del-cant%C3%B3n-latacunga

- Díaz, E. (2010). *Aprendizaje motor . Las Habilidades Motrices Básicas : Coordinación y Equilibrio*. 1–5. <https://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>
- Dipas, B. (2014). Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa Bachiller : *El Método Singapur Para La Enseñanza Del Concepto De Número En Los Estudiantes De Primer Grado De Educación Primaria Del Colegio “San Francisco De Asís De Arequipa”*., 1503, 1–45.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4853/EDdimabc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Echevarria, H. (2016). *Los diseños de investigación cuantitativa en psicología y educación*.
<http://www.unirioeditora.com.ar/producto/los-disenos-investigacion-cuantitativa-psicologia-educacion/>
- Estela, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 frutillo bajo - bambamarca*. 1–97.
http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1286/1/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf
- Fernández, P., & Díaz, P. (2002). La investigación cualitativa y la investigación cuantitativa. *Investigación Educativa*, 7(11), 72–91.
<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/8162>
- Garaigordobil, M. (1999). Evaluación del desarrollo psicomotor y sus relaciones con la inteligencia verbal y no verbal Assesment of psychomotor skills development and its relationship with verbal and no verbal inteligenge. *Riped*, 8(2), 11–34.
http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/psicomotri.PDF
- García, J., & Berruezo, P. (2013). *Psicomotricidad y educacion infantil*.
<https://editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478691753.pdf>
- Guerra, M. (2020). El Constructivismo En La Educación Y El Aporte De La Teoría Sociocultural De Vygotsky Para Comprender La Construcción Del Conocimiento En El Ser Humano. *Sustainability (Switzerland)*, 4(1), 1–9.
<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887->

9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-
z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://sersec.org/journals/in
dex.php/IJAST/article

Hernaandez, R. (2014). *Metodologia De La Investigacion*. 68–70.

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 11).

<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Hernandez R. (2009). *Metodologia De La Investigación* (Mcgraw - Hill (Ed.); 6ta Edicio).
Mcgraw-Hill.

https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Huertas, R. (2017). Tesis El uso del juego “Mira como me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E 240 Carlitos en la ciudad de La Merced-Junín, durante el periodo. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN “Enrique Guzmán y Valle,”* 1–90.

<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2491/TD CE 1943 S1 - Salazar Llerena.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

López, E. (2018). “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS.” *Universidad Técnica De Ambato Facultad De Ciencias De La Salud Carrera De Estimulación Temprana*, 115. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27992>

Maganto, C. (2008). Desarrollo Fisico y Psicomotor En La Etapa Infantil. *Gazzetta Medica Italiana Archivio per Le Scienze Mediche*, 167(5), 213–220.

<http://examendocente.com/01-inicial/Inicial/01%20personal-social/02%20Desarrollo%20psicomotor%20y%20cuidado%20del%20cuerpo.pdf>

Mamani, J. (2016). Nivel De Psicomotricidad En Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial 314 Del Distrito De Juliaca, Provincia De San Román, Región Puno, Año 2016. *Tesis*, 0–3.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1674/PSICOMOTRICIDAD_PSICOMOTRIZ_EDUCATIVA_ARIAS_LAFITTE_MARISOL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Marsal.A (2015). *Problemas de motricidad-.Revista Netmons Disponible.*

<https://es.scribd.com/document/263872342/Problemas-de-Motricidad-Causas-y-Tratamientos-NetMoms>

Martinez, M. (2019). *Los juegos libres como medio didáctico en la educación inicial Trabajo.*

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1424/MÓNICA MARTÍNEZ CUBA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Matagalpa, F. (2001). El arte de planificar. Planificación didáctica educativa desde la cooperación genuina. In *Interciencia UNAN-Managua* (Vol. 26, Issue 6).

[file:///C:/Users/usuario/Downloads/LIBRO-El-arte-de-planificar \(1\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/LIBRO-El-arte-de-planificar%20(1).pdf)

Matos, P. (2005). Planificación y ejecución de la investigación en equipo : un constructo.

Revista@unica.Edu.ve Universidad Católica Cecilio Acosta Venezuela Matos, 6, 102–122. <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118766006.pdf>

Mendoza, A. (2017). *Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. 2.*

<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821586002/3821586002.pdf>

Ministerio de educacion, M. (2016). *Curriculo Nacional.*

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

Mora, J. (2021). *Universidad Central Del Ecuador Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación Carrera Ciencias Sociales.*

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22864>

Navarro, V. (2009). *Los Juegos Motores En La Educación.* 1–17.

http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000656_docu1.pdf

Ojeda, M. (2014). *Desarrollo Infantil y Estimulacion Temprana* (Primera Ed).

<http://201.159.223.180/handle/3317/3005>

- Pacheco, G. (2015). Psicomotricidad en Educación Inicial. In *Formación Académica*.
<http://educa.minedu.gob.bo/assets/uploads/files/cont/esfm/esfm22-b5ny.pdf>
- Palomino, K. (2018). *Aplicación Del Juego Como Estrategia Para El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas De 5 Años De La I.E.I. 685 María Magdalena Pazzi - 2016. 051, 363543*.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/15365/Palomino_Candia_Karen_Miraya.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Parras, M. (n.d.). *El Juego En El Medio Escolar* (p. 2015).
<file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996.pdf>
- Piaget, J. (1987). Alvarado, A. (2014). *El juego según Jean Piaget y Lev Vygotsky. Recuperado de Internet. 1. La teoría del juego según Jean Piaget Lic. Ada Alvarado Paucar*.
https://scholar.google.com.pe/scholar?q=Motricidad+gruesa+según+Piaget&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart
- Pineda, E., & García, V. (2012). Impacto de la aplicación de una nueva estrategia de estimulación de la motricidad gruesa en niños cubanos con síndrome Down. *Revista Cubana de Genética Comunitaria*, 6(1), 44–49. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=52567>
- Pineda, X. (2019). *Universidad andina*.
http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/handle/UANCV/3110/T036_72608983_T.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Quiros, M. (2012). *Psicomotricidad Guia De Evaluacion e Intervencion* (Primera ed).
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicomotricidad-guia-de-evaluacion-e-intervencion.pdf>
- Rondinel, G. (2018). Guía De Observación Como Instrumentos De Evaluación Para Evidenciar Logros De Aprendizaje En Estudiantes Con Discapacidad Intelectual Moderada Del Segundo Grado Del Centro De Educación Básica Especial “Divino Niño Jesús” - Ugel Huanta - . *Estrategias Creativas Para Estudiantes Del Iv Ciclo En El Nivel Primario*, 26.

[https://www.google.com/search?sxsrf=ALiCzsa78kcaupO5y9IOSpmu5r18nU3_Pg:1663644204697&source=univ&tbm=isch&q=Rondinel,+G.+\(2018\).+Gu%C3%ADa+De+Observaci%C3%B3](https://www.google.com/search?sxsrf=ALiCzsa78kcaupO5y9IOSpmu5r18nU3_Pg:1663644204697&source=univ&tbm=isch&q=Rondinel,+G.+(2018).+Gu%C3%ADa+De+Observaci%C3%B3)

Rosales, A. (2008). *Evaluación Como Proceso De Aprendizaje* (2008th ed.). 11 - noviembre 2010. file:///C:/Users/usuario/Downloads/evaluar p5sd7553.pdf

Ruiz, A., & Ruiz, I. (2017). *Madurez Psicomotriz En El Desarrollo De La Motricidad Fina*. <http://142.93.18.15:8080/jspui/handle/123456789/89>

Suller, C. (2018). Evaluación de la enseñanza-aprendizaje en el aula y percepción del estudiante de educación superior. In *Lex* (Vol. 16, Issue 22). <https://doi.org/10.21503/lex.v16i22.1661>

Torres, Mariela. (2016). Indirect Immunofluorescence Technique to Study xpression of Toll-Like Receptor 4 in Chronic Periodontitis. *Indian Journal of Dental Research*, 27(3), 283–287. <https://doi.org/10.4103/0970-9290.186230>

Torres, Monica. (2020). La Reflexión De La Práctica Docente. *Chakiñan, Revista De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 10, 87–101. <https://doi.org/10.37135/chk.002.10.06>

ULADECH. (2019). Código de Ética para la Investigación. *Manual*, 6. <https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2019/codig>

Valles, N. (2006). *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.: Vol. I* (Issue 120). http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBO_LICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA_EL APRENDIZAJE_PUCUHUAYLA_ESPINOZA_MIRKO_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vique, K. (2017). Motricidad Gruesa En El Desarrollo Del Esquema Corporal De Los/As Niños Y Niñas De 4 A 5 Años Del Centro Infantil “Adela Pinargote”, Período 2017. *Ekp*, 13. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12438/1/T-UCÉ-0010-1494.pdf>

Anexos

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.




FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: El presente instrumento contribuye a determinar cómo los juegos motores contribuirán a mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 80, distrito de Usicayos, Carabaya-Puno, 2021, el cual presenta una escala de estimación para poder determinar los niveles de motricidad gruesa alcanzadas por los niños


Estudiante:Género: (F) (M)

N°	ITEMS	MARCAR		
		INICIO	PROCESO	LOGRO
		1	2	3
DIMENSIÓN 1. EQUILIBRIO MOTOR GRUESO				
01	Pueden mantener el equilibrio sobre el pie derecho			
02	Pueden mantener el equilibrio sobre el pie izquierdo			
03	Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse.			
04	Arman juegos lúdicos de bloques de tres a cinco pisos			
05	Salta en un solo pie sobre el cuadrado pintado.			
DIMENSIÓN 2-COORDINACIÓN MOTORA GRUESO				
06	Al desfilarse Coordina los brazos y los pies			
07	Realiza actividades al saltar con la soga, progresivamente con una velocidad más alta			
08	Coordina óculo manual al lanzar un globo hacia arriba sin hacer caer al piso.			
09	Coordina óculo podal al patear, al lanzar la pelota al arco			
10	Coordina de manera adecuada los brazos y los pies al realizar el gateo a una distancia de diez metros			
DIMENSIÓN 3. HABILIDADES MOTRICES				
11	Traslada agua con vaso a una distancia de 10 metros sin derramar			
12	Corre en zigzag sin hacer caer los conos			
13	Lanza con precisión una pelota a una caja			
14	Realiza carrera en línea recta de 20 metros sin salirse			
15	Recorta con la mano izquierda una silueta			

Anexo 2: Validación del instrumento



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del informante	: CARIARENA AGUILAR ELIZABETH.
1.2. Grado Académico	: Magister en Educación : Gestión Educativa.
1.3. Profesión	: Lic. en PPHH Matemática - Física.
1.4. Institución donde labora	: I.E.E. Francisco Irazola.
1.5. Cargo que desempeña	: Sub Directora Pedagógica.
1.6. Denominación del instrumento	: Ficha de observación
1.7. Autor del instrumento	: Huisa Mayta, Delia Soledad
1.8. Carrera	: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1. EQUILIBRIO MOTOR GRUESO							
Pueden mantener el equilibrio sobre el pie derecho	X		X		X		
Pueden mantener el equilibrio sobre el pie izquierdo	X		X		X		
Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse.	X		X		X		
Arman juegos lúdicos de bloques de tres a cinco pisos	X		X		X		
Salta en un solo pie sobre el cuadrado pintado.	X		X		X		

Activar Windows
Ir a Configuración

DIMENSIÓN 2. COORDINACIÓN MOTORA GRUESO							
Al desfilarse Coordina los brazos y los pies	X		X		X		
Realiza actividades al saltar con la soga, progresivamente con una velocidad más alta	X		X		X		
Coordina óculo manual al lanzar un globo hacia arriba sin hacer caer al piso.	X		X		X		
Coordina óculo podal al patear, al lanzar la pelota al arco	X		X		X		
Coordina de manera adecuada los brazos y los pies al realizar el gáteo a una distancia de diez metros	X		X		X		
DIMENSIÓN 3. HABILIDADES MOTRICES							
Traslada agua con vaso a una distancia de 10 metros sin derramar	X		X		X		
Corre en zigzag sin hacer caer los conos	X		X		X		
Lanza con precisión una pelota a una caja	X		X		X		
Realiza carrera en línea recta de 20 metros sin salirse	X		X		X		
Recorta con la mano izquierda una silueta	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Elizabeth Camarena Aguilar
 Mg. Elizabeth Camarena Aguilar
 C.M. 1021288166
 SUB DIRECTORA

Firma y sello
 Apellidos y Nombres: CAMARENA AGUILAR ELIZABETH
 DNI N°: 21288166

Activar Windows
 Ir a Configuración



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante : LEON PALOMINO LUIS ANGEL
- 1.2. Grado Académico : Magister TECNOLOGIA EDUCATIVA
- 1.3. Profesión : LIC. PP-HH. Matemática Física. / Lic Gestor Educativa
- 1.4. Institución donde labora : I.E.I Daniel Alcides Carrión
- 1.5. Cargo que desempeña : Director
- 1.6. Denominación del instrumento : Ficha de observación
- 1.7. Autor del instrumento : Huisa Mayta, Delia Soledad
- 1.8. Carrera : Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1. EQUILIBRIO MOTOR GRUESO							
Pueden mantener el equilibrio sobre el pie derecho	X		X		X		
Pueden mantener el equilibrio sobre el pie izquierdo	X		X		X		
Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse.	X		X		X		
Arman juegos lúdicos de bloques de tres a cinco pisos	X		X		X		
Salta en un solo pie sobre el cuadrado pintado.	X		X		X		

Activar Windows
Ir a Configuración

DIMENSIÓN 2. COORDINACIÓN MOTORA GRUESO							
- Al desfilar Coordina los brazos y los pies	X		X		X		
Realiza actividades al saltar con la soga, progresivamente con una velocidad más alta	X		X		X		
Coordina óculo manual al lanzar un globo hacia arriba sin hacer caer al piso.	X		X		X		
Coordina óculo podal al patear, al lanzar la pelota al arco	X		X		X		
Coordina de manera adecuada los brazos y los pies al realizar el gateo a una distancia de diez metros	X		X		X		
DIMENSIÓN 3. HABILIDADES MOTRICES							
Traslada agua con vaso a una distancia de 10 metros sin derramar	X		X		X		
Corre en zigzag sin hacer caer los conos	X		X		X		
Lanza con precisión una pelota a una caja	X		X		X		
Realiza carrera en línea recta de 20 metros sin salirse	X		X		X		
Recorta con la mano izquierda una silueta	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Mg. Luis Angel Leon Palomino
DIRECTOR

Firma y sello

Apellidos y Nombres:

LEON PALOMINO LUU ANGEL

DNI N°: 21287966



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante : HIDALGO ALIAGA, EBER EDUARDO
 1.2. Grado Académico : MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA
 1.3. Profesión : DOCENTE EN CIENCIAS NATURALES
 1.4. Institución donde labora : I.E.I. "ANTONIO RAYMONDI" - SATIPO
 1.5. Cargo que desempeña : DIRECTOR
 1.6. Denominación del instrumento : Ficha de observación
 1.7. Autor del instrumento : Huisa Mayta, Delia Soledad
 1.8. Carrera : Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1. EQUILIBRIO MOTOR GRUESO							
Pueden mantener el equilibrio sobre el pie derecho	X		X		X		
Pueden mantener el equilibrio sobre el pie izquierdo	X		X		X		
Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse.	X		X		X		
Arman juegos lúdicos de bloques de tres a cinco pisos	X		X		X		
Salta en un solo pie sobre el cuadrado pintado.	X		X		X		

DIMENSIÓN 2. COORDINACIÓN MOTORA GRUESO							
Al desfilar Coordina los brazos y los pies	X		X		X		
Realiza actividades al saltar con la soga, progresivamente con una velocidad más alta	X		X		X		
Coordina óculo manual al lanzar un globo hacia arriba sin hacer caer al piso.	X		X		X		
Coordina óculo podal al patear, al lanzar la pelota al arco	X		X		X		
Coordina de manera adecuada los brazos y los pies al realizar el gateo a una distancia de diez metros	X		X		X		
DIMENSIÓN 3. HABILIDADES MOTRICES							
Traslada agua con vaso a una distancia de 10 metros sin derramar	X		X		X		
Corre en zigzag sin hacer caer los conos	X		X		X		
Lanza con precisión una pelota a una caja	X		X		X		
Realiza carrera en línea recta de 20 metros sin salirse	X		X		X		
Recorta con la mano izquierda una silueta	X		X		X		

Otras observaciones generales:


 Eber Eduardo Hidalgo Aliaga
 MAGISTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA
 DNI N°: 42191079


Firma y sello

Apellidos y Nombres:


HIDALGO ALIAGA, EBER EDUARDO

DNI N°: 42191079

Validación De La Variable Independiente



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES.

1.1. Apellidos y nombres del informante : HIDALGO ALIAGA, Eber Eduardo
 1.2. Grado Académico : MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA
 1.3. Profesión : DOCENTE EN CIENCIAS NATURALES
 1.4. Institución donde labora : I.E.I "ANTONIO RAYMONDI" - SATIPO
 1.5. Cargo que desempeña : DIRECTOR
 1.6. Denominación del instrumento : Ficha de observación
 1.7. Autor del instrumento : Huisa Mayta Delia Soledad
 1.8. Carrera : Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:
 Ítems correspondientes al Instrumento 2

N.º de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1: PLANIFICAR							
Planifica las actividades en sesiones utilizando los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa.	X		X		X		
La docente se guía en la planificación teniendo en cuenta el currículo nacional y en el propósito de aprendizaje.	X		X		X		

Experto 02:

La docente elige los espacios y materiales a considerar.	X		X		X	
La docente realiza acuerdos de convivencia para las sesiones de aprendizaje.	X		X		X	
La docente explica a los niños las reglas de cada juego.	X		X		X	
DIMENSIÓN 2: EJECUTAR						
se Ejecuta las actividades para desarrollar el equilibrio en los niños.	X		X		X	
desarrolla actividades para promover la coordinación óculo manual y óculo podal.	X		X		X	
promueve en las sesiones las habilidades motrices en los niños.	X		X		X	
Desarrolla actividades propuesta por la docente.	X		X		X	
Orienta a que los niños se desplacen durante el juego.	X		X		X	
La docente promueve motivación permanente.	X		X		X	
DIMENSIÓN 3: EVALUAR						
se evalúa permanentemente las actividades realizadas en las sesiones de aprendizaje.	X		X		X	
se registra las actividades desarrolladas en el cuaderno de campo.	X		X		X	
Las actividades son evaluadas mediante el instrumento validado ficha de observación.	X		X		X	
Se valora los resultados con respecto al propósito de la sesión.	X		X		X	
Los niños demuestran el progreso de las competencias planificadas.	X		X		X	

Otras observaciones generales:


 Eber Eduardo Hidalgo Aliaga
 MINISTERIO PÚBLICO DE EDUCACIÓN
 DRE 42191079

Firma

Apellidos y Nombres: HIDALGO ALIAGA EBER EDUARDO

DNI N°: 42191079



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES.

- | | |
|---|---|
| 1.1. Apellidos y nombres del informante | : LEON PALOMINO LUIS ANGEL |
| 1.2. Grado Académico | : Mg. TECNOLOGIA EDUCATIVA |
| 1.3. Profesión | : KRPP-NN MATEMATICA FISICA / LIC GESTION EDUCATIVA |
| 1.4. Institución donde labora | : I.E.I DONIEL ALCIDES CARRION |
| 1.5. Cargo que desempeña | : DIRECTOR |
| 1.6. Denominación del instrumento | : Ficha de observación |
| 1.7. Autor del instrumento | : Huisa Mayta Delia Soledad |
| 1.8. Carrera | : Educación Inicial |

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N.º de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1: PLANIFICAR							
Planifica las actividades en sesiones utilizando los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa.	X		X		X		
La docente se guía en la planificación teniendo en cuenta el currículo nacional y en el propósito de aprendizaje.	X		X		X		

La docente elige los espacios y materiales a considerar.	X		X		X		
La docente realiza acuerdos de convivencia para las sesiones de aprendizaje.	X		X		X		
La docente explica a los niños las reglas de cada juego.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: EJECUTAR							
se Ejecuta las actividades para desarrollar el equilibrio en los niños.	X		X		X		
desarrolla actividades para promover la coordinación óculo manual y óculo podal.	X		X		X		
promueve en las sesiones las habilidades motrices en los niños.	X		X		X		
Desarrolla actividades propuesta por la docente.	X		X		X		
Orienta a que los niños se desplacen durante el juego.	X		X		X		
La docente promueve motivación permanente.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: EVALUAR							
se evalúa permanentemente las actividades realizadas en las sesiones de aprendizaje.	X		X		X		
se registra las actividades desarrolladas en el cuaderno de campo.	X		X		X		
Las actividades son evaluadas mediante el instrumento validado ficha de observación.	X		X		X		
Se valora los resultados con respecto al propósito de la sesión.	X		X		X		
Los niños demuestran el progreso de las competencias planificadas.	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Mg. Leon Angel Palomino
DIRECTOR

Firma
LEON PALOMINO LUZ ANGEL
Apellidos y Nombres:

DNI N°: 21287966



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES.

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1.1. Apellidos y nombres del informante | : CANARENA AGUILAR ELIZABETH. |
| 1.2. Grado Académico | : Mg. en Educación Gestión Educativa. |
| 1.3. Profesión | : Lic. en PPH Matemática - Física. |
| 1.4. Institución donde labora | : Francisco Irazola. |
| 1.5. Cargo que desempeña | : Sub directora Pedagógica. |
| 1.6. Denominación del instrumento | : Ficha de observación |
| 1.7. Autor del instrumento | : Huisa Mayta Delia Soledad |
| 1.8. Carrera | : Educación Inicial |

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N.º de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1: PLANIFICAR							
Planifica las actividades en sesiones utilizando los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa.	×		×		×		
La docente se guía en la planificación teniendo en cuenta el currículo nacional y en el propósito de aprendizaje.	×		×		×		

La docente elige los espacios y materiales a considerar.	X		X		X	
La docente realiza acuerdos de convivencia para las sesiones de aprendizaje.	X		X		X	
La docente explica a los niños las reglas de cada juego.	X		X		X	
DIMENSIÓN 2: EJECUTAR						
se Ejecuta las actividades para desarrollar el equilibrio en los niños.	X		X		X	
desarrolla actividades para promover la coordinación óculo manual y óculo podal.	X		X		X	
promueve en las sesiones las habilidades motrices en los niños.	X		X		X	
Desarrolla actividades propuesta por la docente.	X		X		X	
Orienta a que los niños se desplacen durante el juego.	X		X		X	
La docente promueve motivación permanente.	X		X		X	
DIMENSIÓN 3: EVALUAR						
se evalúa permanentemente las actividades realizadas en las sesiones de aprendizaje.	X		X		X	
se registra las actividades desarrolladas en el cuaderno de campo.	X		X		X	
Las actividades son evaluadas mediante el instrumento validado ficha de observación.	X		X		X	
Se valora los resultados con respecto al propósito de la sesión.	X		X		X	
Los niños demuestran el progreso de las competencias planificadas.	X		X		X	

Otras observaciones generales:



Mg. Elizabeth Camarena Aguilar
C.M. 1021288166
SUB DIRECTORA


Firma

Apellidos y Nombres: CAMARENA AGUILAR ELIZABETH.

DNI N°: 21288166

Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos:

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN U ORGANIZACIÓN QUE AUTORIZA LA EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN SOLICITUD ENVIADA ALA DIRECTORA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

SOLICITO: Consentimiento para realizar el proyecto de investigación

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 113 DE ASILLO.

Yo, HUISA MAYTA DELIA SOLEAD identificado con código de estudiantes 6907181177, de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, ante Ud. me presento y expongo lo siguiente:


Que, por mediante el presente reconocer el trabajo que está realizando en dirigir a la comunidad educativa Inicial "N 080 del Distrito de Uicayos con atención del trabajo remoto con la estrategia aprendo en casa, y al mismo tiempo solicitar consentimiento para realizar el proyecto de tesis título "LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 080, DISTRITO DE USICAYOS, CARABAYA - PUNO, 2021"y aportar como estudiantes para mejorar y lograr el propósito de este proyecto tesis es: Determinar cómo los juegos motores contribuirán a mejorar la motricidad gruesa en los niños de la Institución que Usted dirige.

- Adjunto el oficio para Usted señora directora
- Adjunto la carta de presentación para la usted señora directora


POR LO EXPUESTO:

Ruego a Ud. Señora Directora acceder a mi solicitud por ser justo y de ley.

Uicayos, 06 de setiembre del 2021



.....
Huisa Mayta Delia Soledad
DNI. N° 70458974
Código de Estudiante 6907181177



Recibido
07/09/2021
9:00 am
Prof. Mary Judith Tambores Machaca
DIRECTORA (e)

Escaneado con CamScanner

Evidencia De Oficio Enviada A La Directora



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Chimbote, 6 de setiembre del 2021

OFICIO N° 001-2021-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Prof. Mary Judith Trmbillo Machaca
Director de la I.E I N° 080 de Usicayos
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **HUISA MAYTA, Delia Soledad**, con código de matrícula N° 6907181177, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera presencial y virtual, el proyecto de tesis titulado "**LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 080, DISTRITO DE USICAYOS, CARABAYA - PUNO, 2021**" durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin de culminar satisfactoriamente su ejecución de tesis el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
[Firma]
Pon. Dr. Segundo Arturo Díaz Flores
Director



Recibido
07/09/2021
9:00 am
[Firma]
Mary Judith Trmbillo Machaca
DIRECTORA (e)

Cc/
Archivo

Urb. Buenos Aires As Zona Semirrbana Mz
F Lt 2a-2b - Nuevo Chimbote, Perú
Cel: 950084289
www.uladech.edu.pe

Evidencia De Respuesta De Eceptacion Con El Oficio De La Directora



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO
INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 080 USICAYOS



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Chimbote, 8 de setiembre del 2021

OFICIO N° 020-2021/IEI N°80/U.

SEÑOR : Dr. SEGUNDO A. DIAZ FLORES
 DIRECTOR DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

ASUNTO : Autoriza a la estudiante para la ejecución del proyecto de investigación

De mi consideración:

Es grato de dirigirme a su autoridad con la finalidad de expresarles un saludo cordial y afectuoso con la finalidad de poner en su conocimiento de los documentos recepcionado OFICIO N.º 001-2021-EPE-ULADECH CATÓLICA y Carta s/nº - 2021-ULADECH CATÓLICA, en mi dirección de la Institución Educativa en donde se ha coordinado con la docente de aula de 5 años y se **AUTORIZA** a la estudiante **HUISA MAYTA, Delia Soledad**, con código de matrícula N° 6907181177, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, para que pueda ejecutar de manera presencial y virtual, su proyecto de investigación titulado "LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 080, DISTRITO DE USICAYOS, CARABAYA - PUNO, 2021" durante los meses de setiembre a diciembre del presente año.

Sin otro particular es propicia la ocasión para reiterarles las distinguidas consideraciones de nuestra estima personal.

Atentamente,



Mary Justa Yumbito Marchaco
 Prof. Mary Justa Yumbito Marchaco
 DIRECTORA (a)

Anexo 4: Formatos de consentimiento informado

02): Los Registros Del Consentimiento Informado Suscrito O Aprobado Por Los Participantes.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CONSENTIMIENTO DE INFORMACION A LOS PADRES Y MADRES DE FAMILIA DE LA I.E.I.°N 80 DEL DISTRITO DE USICAYOS DE LA PROVINCIA DE CARABAYA DEPARTAMENTO DE PUNO

Señor(a) padre de familia, Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que la Alumna **Delia Soleada Huisa Mayta** con código: 6907181177 estudiante de la facultad de educación y humanidades, de la carrera profesional de Educación Inicial se encuentran realizando la investigación de Tesis II en donde, se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: titula. “LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 80, DISTRITO DE USICAYOS, CARABAYA - PUNO, 2021”. Es por ello que acudo a usted solicitando permiso para poder iniciar la recolección de datos e información mediante una guía de observación se aplicara a los niños y niñas donde se evaluara el beneficio que brinda la motricidad gruesa. Toda la información que se obtenga de los análisis será CONFIDENCIAL y el nombre de los niños será mantenido en RESERVA absoluta, una vez recaudada y evaluada la información los resultados serán dados a conocer para que se sepa cómo han sido evaluados sus niños, por ello sólo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información, siendo guardada en una base de datos protegidas con contraseñas. Cabe resaltar que el nombre del niño no será expuesto en ningún informe.

.....

Firma del padre/madre o apoderado

Anexo:5: base de datos

Base de datos de respecto al objetivo específico: Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°080 de distrito de Usicayos, Carabaya- Puno, 2021.

PRE TEST MOTRICIDAD GRUESA																
N DE ORDEN	ITEMS															RESULTADO DE PRE TEST
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
NIÑO 1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	17
NIÑO 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	16
NIÑO 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 6	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	19
NIÑO 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 9	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
NIÑO 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 11	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	17
NIÑO 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 13	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NIÑO 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	16
NIÑO 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 16	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	19
NIÑO 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 19	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
NIÑO 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 22	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
	26	23	23	23	27	23	26	24	26	24	24	26	24	26	26	170

Base de datos del tercer objetivo específico: Evaluar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos motores en los niños de cinco años a través del post test en la Institución Educativa Inicial N°80 del distrito de Usicayos, Carabaya - puno, 2021.

POS TEST MOTRICIDAD GRUESA																
N DE ORDEN	ITEMS															POS TEST
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
NIÑO 1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	18
NIÑO 2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	41
NIÑO 3	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
NIÑO 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NIÑO 5	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	40
NIÑO 6	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	42
NIÑO 7	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	41
NIÑO 8	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	37
NIÑO 9	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
NIÑO 10	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	40
NIÑO 11	2	3	3	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	2	3	38
NIÑO 12	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	38
NIÑO 13	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	39
NIÑO 14	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	40
NIÑO 15	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	41
NIÑO 16	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	35
NIÑO 17	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	31
NIÑO 18	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	32
NIÑO 19	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1	1	2	34
NIÑO 20	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	38
NIÑO 21	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
NIÑO 22	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
	49	49	52	51	51	48	48	52	53	52	54	54	54	51	55	351

Anexo 6: Sesiones De Aprendizaje Aplicadas Empleando La Estrategia Juegos

Motores.

SESION DE APRENDIZAJE N° 01**TÍTULO: DESCUBRIENDO MI EQUILIBRIO DE MI CUERPO.****I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Área : Psicomotricidad
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Duración : 45 minutos
 1.4. Docente Responsable : Delia Soledad Huisa Mayta
 1.6. Enfoque Transversal : Búsqueda de excelencia

II. PROPOSITO DE LA SESION


Que el niño conozca su equilibrio a través de los juegos motores

III. CAPACIDAD INDICADORES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración sudoración	Ficha de observación

IV. SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA:

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDÁCTICA	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saberes Previos: Realizar preguntas a los niños ¿saben pararse con un solo pie? ¿qué es equilibrio? ➤ Explicación el título de la sesión y la importancia del equilibrio ➤ Motivación. - La docente presenta una canción sobre el calentamiento titulado la BATALLA DEL CALENTAMIENTO del cuerpo y los niños cantan libremente en el espacio del juego preparado ➤ Se desplazan libremente realizando movimientos corporales variados y volver a la calma. 	15	Humano Silbato
DESARROLLO	<p>Asamblea. - A los niños se invita a sentarse formando media luna y luego se comunica las reglas del juego y las normas de convivencia para el uso del material.</p> <p>Expresividad motriz. – A una distancia determinado se coloca los aros formando un círculo en donde cada niño debe ubicarse dentro del aro y al sonido del silbato todos tienen que pararse solo con el pie derecho durante 1 minuto manteniendo su equilibrio</p>	20	Silbato Cronometro aros

	 <p>Luego de realizar la actividad los niños trabajan ejercicios de relajación de los pies</p> <p>Como variante de la actividad realizan al sonido del silbato se paran con el pie izquierdo durante 1 minuto manteniendo su equilibrio</p>		
<p>FINAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sentados en grupos: realizan ejercicios de respiración, relajación y dialogan sobre la importancia del equilibrio - Orienta esta práctica dentro de su familia a través de la pregunta ¿Puedes realizar estos juegos los integrantes de la familia? 	<p>10</p>	<p>Humano</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO: ME DIVIERTO CAMINANDO SOBRE UNA CUERDA

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área : Psicomotricidad
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Duración : 45 minutos
 1.4. Docente Responsable : Delia Soledad Huisa Mayta
 1.6. Enfoque Transversal : Búsqueda de excelencia

II. PROPOSITO DE LA SESION

Que el niño conozca su equilibrio a través de los juegos motores


III. CAPACIDAD INDICADORES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS 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. Ejemplo: Un niño juega a	Ficha de observación

		<p>caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, Corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p>	
--	--	--	--

IV. SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA:

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDÁCTICA	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saberes Previos: Realizar preguntas a los niños ¿alguien sabe cómo caminar sobre la soga? ¿qué es equilibrio? ➤ Explicación el título de la sesión y la importancia del equilibrio ➤ Motivación se presenta una canción <p style="text-align: center;">Debajo del puente</p> <p style="text-align: center;">Debajo del puente hay una serpiente. ¿Verdad que sí? Tilín tilín ¿Verdad que no? Tolón tolón Si te mueves o te ríes te daré un abrazón.</p> <hr style="width: 30%; margin: auto;"/> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se desplazan libremente realizando movimientos corporales variados 	15	Humano Silbato
DESARROLLO	<p>Asamblea. - A los niños se invita a sentarse formando media luna y luego se comunica las reglas del juego y las normas de convivencia para el uso del material.</p> <p>Expresividad motriz. – Se forma 4 grupos de 5 integrantes y luego se extiende sogas al</p>	20	Silbato soga

	<p>piso de forma zic zag en una distancia de 5 metros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los grupos se organizan para de forma coordinada para caminar por encima de la soga sin caerse manteniendo su equilibrio al sonido del silbato inician el juego realizando 5 repeticiones cada grupo 		
<p>FINAL</p>	<p>- Sentados en grupos: realizan ejercicios de respiración, relajación y dialogan sobre la importancia del equilibrio</p> <p>VERBALIZACIÓN:</p> <p>- Se pregunta a cada niño ¿cómo les pareció el juego? ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron?</p>	<p>10</p>	<p>Humano</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO: DISFRUTO REALIZANDO JUEGOS LUDICOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área : Psicomotricidad
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Duración : 45 minutos
 1.4. Docente Responsable : Delia Soledad Huisa Mayta
 1.6. Enfoque Transversal : Búsqueda de excelencia

II. PROPOSITO DE LA SESION

Que el niño descubre la importancia de los juegos lúdicos


III. CAPACIDAD INDICADORES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus	Ficha de observación

		necesidades, intereses posibilidades.	Y	
--	--	---	---	--

IV. SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA:

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDÁCTICA	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saberes Previos: Realizar preguntas a los niños ¿saben armar bloques? ¿Qué es juegos lúdicos? ➤ Explicación el título de la sesión y la importancia del equilibrio ➤ Motivación. Se presenta el juego de “REY MANDA” POR EJEMPLO La docente indica a los niños para que se pongan en un círculo luego empezamos el juego el rey manda a que se pongan de coclillas, El rey manda levantar las manos el rey manda realizar cinco saltos. etc ➤ Se desplazan libremente realizando movimientos corporales variados y volver a la calma. 	15	Humano Silbato
DESARROLLO	Asamblea. se invita a los niños sentarse formando media luna y luego se comunica las reglas del juego y las normas de convivencia para el uso del material.	20	Silbato Cronometro conos

	<p>Expresividad motriz. – a cada niño se le entrega los materiales.</p> <p>Primero se indica que formen una torre de dos conos y una vez logrado se indica que formen una torre de 3 conos así sucesivamente, al último pedir que formen una torre de 5 conos</p> 		
<p>FINAL</p>	<p>Relajación</p> <p>Luego del juego realizado la respiración, por 30 segundos</p> <p>Hacemos un recuento de la actividad del juego lúdicos, nos sentamos en media luna y cada niño cuenta lo que más le gusto en el juego</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿les gusto el juego? ¿cómo se sintieron?</p>	<p>10</p>	<p>Humano</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO: EL JUEGO DE LA RAYOLA

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área : Psicomotricidad
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Duración : 45 minutos
 1.4. Docente Responsable : Delia Soledad Huisa Mayta
 1.6. Enfoque Transversal : Búsqueda de excelencia

II. PROPOSITO DE LA SESION


Que el niño descubre su habilidad al salta con un solo pie sobre el cuadrado pintado

III. CAPACIDAD INDICADORES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS 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.	Ficha de observación

IV. SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA:

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDÁCTICA	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saberes Previos: Realizar preguntas a los niños ¿Quién sabe saltar? ¿Cómo se salta? ➤ Explicación el título de la sesión y la importancia del salto ➤ Motivación. Se presenta el juego imitando al canguro <p>POR EJEMPLO</p> <p>La docente indica al sonido del silbato todos deben imitar al canguro de cómo se traslada de un lugar a otro y los niños de forma libre empiezan el juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se desplazan libremente realizando movimientos corporales variados y volver a la calma. 	15	Humano Silbato
DESARROLLO	<p>Asamblea. se invita a los niños sentarse formando media luna y luego se comunica las reglas del juego y las normas de convivencia para el uso del material.</p> <p>Expresividad motriz. – se pinta un juego de la rayola en 3 sitios y luego se explican las reglas de salto para que realicen la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forman tres grupos de igual cantidad integrantes conformado por los niños 	20	Silbato tiza

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños realizan el juego de la rayola de forma ordenada en cada grupo saltando con un solo pie 		
<p>FINAL</p>	<p>Relajación</p> <p>Luego del juego realizado la respiración, por 30 segundos</p> <p>Hacemos un recuento de la actividad, nos sentamos en media luna y cada niño cuenta lo que más le gusto en el juego</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿les gusto el juego? ¿cómo se sintieron?</p> <p>-</p>	<p>10</p>	<p>Humano</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 05

TÍTULO: ME DIVIRTO REALIZANDO EL DISFILE

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área : Psicomotricidad
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Duración : 45 minutos
 1.4. Docente Responsable : Delia Soledad Huisa Mayta
 1.6. Enfoque Transversal : Búsqueda de excelencia

II. PROPOSITO DE LA SESION

- ✓ Que el niño descubre su habilidad y coordina los brazos y pies cuando realiza un desfile



III. CAPACIDAD INDICADORES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS 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	Ficha de observación

		al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	
--	--	--	--

IV. SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA:

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDÁCTICA	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saberes Previos: Realizar preguntas a los niños ¿alguien sabe desfilan? ¿Cómo se desfila? ➤ Explicación el título de la sesión y la importancia de la coordinación ➤ Motivación. Se presenta una canción de marcha soldado <p>POR EJEMPLO</p> <p style="padding-left: 40px;">Marcha soldada</p> <p style="padding-left: 40px;">Cabeza de papel</p> <p style="padding-left: 40px;">Quien no marcha perfecto</p> <p style="padding-left: 40px;">Va preso al cuartel</p> <p style="padding-left: 40px;">Cuartel prendió fuego</p> <p style="padding-left: 40px;">Francisco dio señal</p> <p style="padding-left: 40px;">Salven, salven salven</p> <p style="padding-left: 40px;">La bandera nacional</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se desplazan libremente realizando movimientos corporales variados y volver a la calma. 	15	<p>Humano</p> <p>Silbato</p> <p>Equipo de sonido</p>
DESARROLLO	Asamblea. se invita a los niños sentarse formando media luna y luego se	20	Silbato

	<p>comunica las reglas del juego y las normas de convivencia.</p> <p>Expresividad motriz. – luego se forma 4 columnas a los niños para iniciar la marcha, coordinando los brazos y los pies a una distancia de 20 metros</p> <p>Priemero levantando la rodilla</p>  <p>Segundo levantando el pie de forma recta</p> 		Equipo de sonido
FINAL	<p>Relajación</p> <p>Luego del juego realizado la respiración, por 30 segundos</p> <p>Hacemos un recuento de la actividad, nos sentamos en media luna y cada niño cuenta lo que más le gusto en el juego</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿les gusto el juego? ¿cómo se sintieron?</p>	10	Humano

SESION DE APRENDIZAJE N° 06

TÍTULO: COORDINANDO MIS MOVIMIENTOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área : Psicomotricidad
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Duración : 45 minutos
 1.4. Docente Responsable : Delia Soledad Huisa Mayta
 1.6. Enfoque Transversal : Búsqueda de excelencia

II. PROPOSITO DE LA SESION


- Demuestra con una correcta coordinación cuando realiza desplazamientos de sus movimientos.

III. CAPACIDAD INDICADORES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses Y posibilidades.	Ficha de observación

IV. SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA:

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDÁCTICA	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saberes Previos: Realizar preguntas a los niños ¿alguien sabe saltar con la sogá? ¿Qué juegos podemos realizar con a sigá? ➤ Explicación el título de la sesión y la importancia de la coordinación ➤ Motivación. Juego libre e individual • Saltar en un solo lugar como pueda de forma libre • Salto con los dos pies juntos aprovechando todo el espacio de forma libre • Salto como rana • Salto al ritmo del aplauso de la docente ➤ Calentamiento corporal se desplazan libremente realizando movimientos corporales 	15	Humano Silbato
DESARROLLO	<p>Asamblea. se invita a los niños sentarse formando media luna y luego se comunica las reglas del juego y las normas de convivencia.</p> <p>Expresividad motriz. – la actividad consiste en realizar diferente salto por encima de la sogá que estará ubicado de forma transversal</p>	20	Silbato Equipo de sonido

	<ul style="list-style-type: none"> • La docente indicara el nombre de los animales y los niños saltaran como canguros, ranas y conejos • Cada niño trabajara de forma individual con la sog a saltando para adelante y para atrás de forma normal • Luego la docente pedirá a los niños realizar de forma rápido el salto en la sog a 		
FINAL	<p>Relajación</p> <p>Luego del juego realizado la respiración, y recuperación por 30 segundos</p> <p>Hacemos un recuento de la actividad, nos sentamos en media luna y cada niño cuenta lo que más le gusto en el juego</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿les gusto el juego? ¿cómo se sintieron?</p>	10	Humano

SESION DE APRENDIZAJE N° 07

TÍTULO: REALIZANDO COORDINACION VIZO MOTRIZ

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área : Psicomotricidad
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Duración : 45 minutos
 1.4. Docente Responsable : Delia Soledad Huisa Mayta
 1.6. Enfoque Transversal : Búsqueda de excelencia

II. PROPOSITO DE LA SESION

Aplica la coordinación óculo manual y podal utilizando objetos

III. CAPACIDAD INDICADORES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o	Ficha de observación

		herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses Y posibilidades	
--	--	---	--

IV. SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA:

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDÁCTICA	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saberes Previos: Realizar preguntas a los niños ¿Qué parte de cuerpo participa cuando lanzamos un objeto hacia arriba y atrapamos? ¿Cuándo pateamos una pelota que partes del cuerpo participa? ➤ Explicación el título de la sesión y la importancia de la coordinación visomotoras ➤ Motivación. La docente presenta un video sobre vizomotriz Luego invita a los niños a salir al patio para realizar la actividad ➤ Calentamiento corporal se desplazan libremente realizando movimientos corporales 	15	Humano Tv DVD Silbato
DESARROLLO	Asamblea. se invita a los niños sentarse formando media luna y luego	20	Silbato Globos Pelotas

se comunica las reglas del juego y las normas de convivencia.

Expresividad motriz.

Trabajo de óculo manual La docente reparte los globos a cada niño para que lo llene con aire y amarrarlo. Los niños realizan el trabajo arrojando el globo hacia arriba y luego lo atrapan.

Los niños trabajan de forma individual golpeando el globo hacia arriba con la palma de la mano de forma continua sin hacer caer al piso.



Óculo podal los niños utilizarán la pelota para patear de una distancia de 5 metros del arco utilizando el pie derecho y luego el pie izquierdo realizando 5 repeticiones cada uno y anotar con precisión más intentos acertados.



Participa activamente en los juegos planificados para aprender o forjar

Arco

	vínculos con sus compañeros para resolver conflictos y contribuir en su capacidad de autoformación		
FINAL	<p>Relajación</p> <p>Luego del juego realizado la respiración, y recuperación por 30 segundos</p> <p>Hacemos un recuento de la actividad, nos sentamos en media luna y cada niño cuenta lo que más le gusto en el juego</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿les gusto el juego? ¿cómo se sintieron?</p> <p>-</p>	10	Humano

SESION DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO: YO CONVINO MIS MOVIMIENTOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área : Psicomotricidad
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Duración : 45 minutos
 1.4. Docente Responsable : Delia Soledad Huisa Mayta
 1.6. Enfoque Transversal : Búsqueda de excelencia

II. PROPOSITO DE LA SESION

Los niños demuestran combinación de movimientos en varias acciones


III. CAPACIDAD INDICADORES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración sudoración	Ficha de observación

IV. SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA:

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDÁCTICA	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	➤ Saberes Previos: Realizar preguntas a los niños ¿Cómo	15	Humano Tv

	<p>podemos trasladar un vaso lleno con agua sin derramar ni una gota?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicación el título de la sesión y la importancia de la combinación de movimientos ➤ Motivación. La docente presenta un video sobre La combinación de movimientos. <p>Luego invita a los niños a salir al patio para realizar la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Calentamiento corporal se desplazan libremente realizando movimientos corporales 		<p>DVD Silbato</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Asamblea. se invita a los niños sentarse formando media luna y luego se comunica las reglas del juego y las normas de convivencia.</p> <p>Expresividad motriz.</p> <p>La docente reparte a cada niño un vaso</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños realizan la actividad de forma libre se desplazan en diferentes direcciones llevando el vaso simulando que tienes agua. ❖ Luego la docente echa agua hasta la mitad del vaso de cada niño para que se desplacen a diferentes direcciones hasta que toque la docente el silbato. ❖ Los niños se forman en 4 columnas y luego realizan una 	<p>20</p>	<p>Silbato Vasos Valde Agua</p>

	<p>carrera de 10 metros con vaso lleno de agua sin hacer derramar</p> 		
<p>FINAL</p>	<p>Relajación</p> <p>Luego del juego realizado la respiración, y recuperación por 30 segundos</p> <p>Hacemos un recuento de la actividad, nos sentamos en media luna y cada niño cuenta lo que más le gusto en el juego</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿les gusto el juego? ¿cómo se sintieron?</p>	<p>10</p>	<p>Humano</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 09

TÍTULO: ME DIVIERTO CORRIENDO

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área : Psicomotricidad
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Duración : 45 minutos
 1.4. Docente Responsable : Delia Soledad Huisa Mayta
 1.6. Enfoque Transversal : Búsqueda de excelencia

II. PROPOSITO DE LA SESION

Los niños demuestran combinación de movimientos en varias acciones

III. CAPACIDAD INDICADORES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:



COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS 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	Ficha de observación

		<p>cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, Corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos. su cuerpo.</p>	
--	--	---	--

IV. SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA:

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDÁCTICA	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saberes Previos: Realizar preguntas a los niños ¿para qué es bueno correr? ¿Cuándo corremos en zic zag que pasa? ➤ Explicación el título de la sesión y la importancia de la combinación de movimientos ➤ Motivación. Se presenta el juego “LA PAPA SE QUEMA” <p>Por ejemplo</p> <p>Se forma un círculo a los niños en donde la docente se pone en una</p>	15	Humano Silbato

	<p>posición de espalda del grupo y los niños inician a pasar de forma continua la pelotita de trapo en donde la docente indica diciendo lo siguiente la papa se quema, la papa se que, en un momento indicara la papa se quemó y para el juego en donde la pelota se queda el niño será sancionado con una canción.</p> <p>➤ Calentamiento corporal se desplazan libremente realizando movimientos corporales</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Asamblea. se invita a los niños sentarse formando media luna y luego se comunica las reglas del juego y las normas de convivencia.</p> <p>Expresividad motriz. Los niños inician a desplazarse en diferentes direcciones al escuchar un sonido del silbato y cuando escuchan dos sonidos de silbato se quedan en el lugar que están.</p> <p>Corren en zic zag la docente forma 4 grupos y coloca 10 conos en una línea recta a una distancias de 50 cm. Para que los niños se trasladen corriendo sin chocar ni hacer caer los conos</p>	<p>20</p>	<p>Silbato Conos Soga Metro</p>

	 <p>Realiza carrera en línea recta de 20 metros sin salirse</p> <p>La docente coloca sogas formando carriles de 20 metros y de 50cm de ancho para que realicen una carrera</p> 		
<p>FINAL</p>	<p>Relajación</p> <p>Luego del juego realizado la respiración, y recuperación por 30 segundos</p> <p>Hacemos un recuento de la actividad, nos sentamos en media luna y cada niño cuenta lo que más le gusto en el juego</p> <p>EVALUACIÓN.</p> <p>Aplicación de ficha observación sobre motricidad gruesa</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿les gusto el juego? ¿cómo se sintieron?</p>	<p>10</p>	<p>Humano</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

TÍTULO: ME GUSTA RECORTAR SILUETAS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área : Psicomotricidad
 1.2. Grado : 5 años
 1.3. Duración : 45 minutos
 1.4. Docente Responsable : Delia Soledad Huisa Mayta
 1.6. Enfoque Transversal : Búsqueda de excelencia

II. PROPOSITO DE LA SESION

Los niños demuestran combinación de movimientos en varias acciones


III. CAPACIDAD INDICADORES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos,	Ficha de observación

		materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses Y posibilidades.	
--	--	---	--

IV. SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA:

MOMENTOS DE LA SESION	SECUENCIA DIDÁCTICA	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saberes Previos: Realizar preguntas a los niños ¿saben recortar figuras? ¿con que material podemos recortar? ➤ Explicación el título de la sesión y la importancia de la combinación de movimientos ➤ Motivación. Se presenta la siguiente canción LOS DEDOS Dedo pulgar donde estas aquí estoy aquí estoy yo muy bien, dedo índice donde estas aquí estoy, aquí estoy yo bien, dedo medio donde estas aquí estoy, yo muy bien. Dedo anular donde de estas aquí estoy aquí estoy yo muy bien, dedo meñique donde estas aquí estoy ,aquí estoy yo muy bien 	15	
DESARROLLO	<p>Asamblea. Se recuerda las normas de convivencia</p>	20	Hoja en blanco

	<p>La docente indica a todo los niños sacar de su caja de materiales lo siguiente tijera,silicona o goma</p> <p>Expresividad motriz.</p> <p>La docente entrega un papel en blanco y una hoja impresa con siluetas.</p> <p>La docente pide a los niños corten con la mano izquierda , la hoja en blanco para que corten de forma libre de acuerdo a su imaginación</p> <p>Enseguida cortan la hoja entregada con siluetas para que corten con la mano izquierda.</p> 		<p>Tijera Dibujo de siluetas</p>
<p>FINAL</p>	<p>Hacemos un recuento de la actividad, Cada niño expone su trabajo realizado</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿qué imagen cortaron? ¿les gusto trabajar? ¿con que mano cortaron?</p> <p>-</p>	<p>10</p>	

INFORME DE TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 4%