



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE  
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA  
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°1748 DEL  
DISTRITO DE MAZAMARI – JUNÍN, 2023.**

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

**AUTORA**

**LOPEZ RUBEN, MILCA ELI**

**ORCID: 0009-0003-2174-9432**

**ASESORA**

**TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS**

**ORCID: 0000-0002-0509-9914**

**CHIMBOTE, PERÚ**

**2023**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0273-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **09:00** horas del día **19** de **Agosto** del **2023** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**TAMAYO LY CARLA CRISTINA** Presidente  
**DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO** Miembro  
**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO** Miembro  
**Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°1748 DEL DISTRITO DE MAZAMARI - JUNÍN, 2023.**

**Presentada Por :**  
(1607091002) **LOPEZ RUBEN MILCA ELI**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **17**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**TAMAYO LY CARLA CRISTINA**  
Presidente

**DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO**  
Miembro

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**  
Miembro

**Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°1748 DEL DISTRITO DE MAZAMARI - JUNÍN, 2023. Del (de la) estudiante LOPEZ RUBEN MILCA ELI, asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 04% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 05 de Setiembre del 2023

---

Mg. Roxana Torres Guzmán  
Responsable de Integridad Científica

## **Agradecimiento**

Primeramente, me gustaría agradecerte a ti Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado.

A la UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE, por darme la oportunidad de estudiar y ser una profesional.

## **Dedicatoria**

A mi Todopoderoso, por permitirme existir.

A mi familia, porque sin ellos, no soy nada.

A mis tutores que me acompañaron en esta valiosa carrera.

## Índice General

Carátula.....	i
Jurado.....	ii
Agradecimiento .....	iv
Dedicatoria.....	v
Índice General.....	vi
Lista de Tablas.....	viii
Lista de figuras .....	ix
Resumen .....	x
Abstract.....	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes .....	6
2.1.1. Antecedente Internacionales .....	6
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	8
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales .....	10
2.2. Bases teóricas.....	12
2.2.1. El juego como estrategia .....	12
2.2.1.1. Concepto del juego como estrategia.....	12
2.2.1.2. Enfoque lingüístico del juego como estrategia .....	13
2.2.1.3. Teoría del juego como estrategia .....	14
2.2.1.4. Características del juego como estrategia .....	15
2.2.1.5. Clasificación del cuento como estrategia .....	16
2.2.1.6. El juego como estrategia didáctica en niños de 5 años .....	17
2.2.1.7. Importancia del juego como estrategia.....	17
2.2.1.8. Funciones del juego como estrategia: .....	18
2.2.1.9. Dimensiones del juego como estrategia .....	19
2.2.2. Motricidad gruesa.....	20
2.2.2.1 Definiciones de motricidad gruesa.....	20
2.2.2.2. Enfoques de la motricidad gruesa: .....	21
2.2.2.3. Teoría de la motricidad gruesa .....	22
2.2.2.4. Características de la motricidad gruesa: .....	22

2.2.2.5. Clasificación de la motricidad gruesa: .....	24
2.2.2.6. Estrategias de la motricidad gruesa .....	26
2.2.2.7. Importancia de la motricidad gruesa .....	26
2.2.2.8. Funciones de la motricidad gruesa en niños de 5 años .....	27
2.2.2.9. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	28
2.2.2.10. Relación entre el juego como estrategia y motricidad gruesa:.....	31
2.3. Hipótesis .....	31
III. METODOLOGIA.....	32
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	32
3.2. Población y muestra.....	33
3.3. Variables. Definición y operacionalización de las variables .....	35
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de información.....	39
3.5 Aspectos éticos.....	43
IV. RESULTADOS .....	46
V. CONCLUSIONES .....	58
VI. RECOMENDACIONES .....	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	61
ANEXO .....	68
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	68
Anexo 2: Instrumento de recolección e información.....	69
Anexo 3: Validaciones.....	70
Anexo 4: Confiabilidad del instrumento .....	75
Anexo 5: Consentimiento informado.....	42
Anexo 6: Permiso del director .....	44
Anexo 7: Sesiones de aprendizaje.....	46

## Lista de Tablas

Tabla 1. Distribución de la población en estudio según sexo .....	33
Tabla 2. Distribución de la muestra en estudio según sexo .....	35
Tabla 3. Matriz de operacionalización de variables .....	37
Tabla 4. Puntuación del instrumento lista de cotejo de la variable motricidad gruesa .....	39
Tabla 5. Baremo del instrumento lista de cotejo de motricidad gruesa .....	40
Tabla 6. Validación por juicio de expertos .....	41
Tabla 7. Niveles de confiabilidad .....	42
Tabla 8. Pre test de la variable motricidad gruesa .....	46
Tabla 9. Sesiones de aprendizaje en relación al juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa .....	48
Tabla 10. Post test de la variable motricidad gruesa .....	50
Tabla 11. Nivel de aprendizaje de la motricidad gruesa en los niños de cinco años a través de un pre y post test .....	52
Tabla 12. Prueba de normalidad .....	54
Tabla 13. Prueba de rangos de Wilcoxon .....	55
Tabla 14. Estadístico de prueba .....	55



## Lista de figuras

Figura 1. Pre test de la variable motricidad gruesa .....	46
Figura 2. Sesiones de aprendizaje en relación al juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa .....	49
Figura 3. Post test de la variable motricidad gruesa .....	50
Figura 4. Nivel de aprendizaje de la motricidad gruesa en los niños de cinco años a través de un pre y post test .....	52

## Resumen

En la actualidad, se ha observado que los niños de 5 años carecen de la suficiente coordinación y equilibrio en los movimientos corporales y posturas en las siguientes situaciones: saltar con un pie, saltar con los pies juntos, etc. Terminan absorbiendo la respuesta de frustración de estar en el espacio y son incapaces de concentrarse mientras realizan actividades. Por tal razón, esta investigación tuvo como objetivo la influencia del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023. La metodología empleada fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fueron 52 estudiantes del nivel inicial, y la muestra, conformada por 14 estudiantes de 5 años. La técnica que se utilizó fue la observación, mientras que el instrumento fue la lista de cotejo, la misma que fue validada por juicio de expertos y cuya confiabilidad fue dada por el estadístico KR-20 de Richardson. En cuanto a los resultados, en el pre test el 71% de niños empezaron con el nivel proceso, el cual fue mejorando a través de la intervención de los juegos como estrategia, donde el post test el 86% de los niños obtuvieron un nivel de logro esperado. y con un nivel de significancia de 0,031 siendo esta menor a  $p < 0,05$ , comprobándose la hipótesis alterna. Concluyendo que el juego como estrategia como estrategia no desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años.

***Palabras clave:*** dominio corporal, equilibrio, juego, motricidad gruesa.

## **Abstract**

At present, it has been observed that 5-year-old children lack sufficient coordination and balance in body movements and postures in the following situations: jumping with one foot, jumping with feet together, etc. They end up absorbing the frustration response of being in space and are unable to concentrate while performing activities. For this reason, this research aimed at the influence of the game as a strategy for the development of gross motor skills in 5-year-old children of the Bilingual Educational Institution No. 1748 of the Mazamari District - Junín, 2023. The methodology used was type applied, explanatory level and pre-experimental design. The population was 51 students of the initial level, and the sample, made up of 14 students of 5 years. The technique used was observation, while the instrument was the checklist, which was validated by expert judgment and whose reliability was given by Richardson's KR-20 statistic. Regarding the results, in the pre-test 71% of the children started with the process level, which was improved through the intervention of games as a strategy, where the post-test 86% of the children obtained a level of expected achievement. and with a significance level of 0.031, this being less than  $p < 0.05$ , verifying the alternative hypothesis. Concluding that the game as a strategy as a strategy does not develop the gross motor skills of 5-year-old boys and girls.

**Keywords:** body control, balance, game, gross motor skills.

## I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La motricidad tiene un papel importante dentro del desarrollo del menor durante los primeros años de existencia, debido a que tiene una influencia directa sobre el desarrollo de sentimientos, inteligencia y socialidad; no obstante, a partir de los últimos decenios, se ha observado ciertas dificultades en el desarrollo de habilidades motoras en los menores (Cobos, 2020). Las complicaciones en el desarrollo de habilidades motoras, manifestadas en una gran parte de infantes entre 0 y 6 años, han sido a partir de los primeros años del siglo veinte una inquietud para los especialistas, sin poder explicar con precisión médica (Plata y Guerra, 2019). El progreso motor en la educación inicial tiene como objetivo afianzar los logros de maduración relacionados al control del cuerpo, dentro de los que se encuentran las acciones previas que posibilitan diferentes maneras de actuar (Gil y Salvador, 2020).

Los estudios internacionales, según la Organización Mundial de la Salud, indican que el sesenta por ciento de los infantes tienen poca motivación con respecto al desarrollo de su intelecto y físico, además, de acuerdo a la misma fuente, el retrasamiento de la motricidad en los niños menores de cinco años constituye uno de los aspectos más importantes como dificultades para el desarrollo de la humanidad (OMS, 2019). En el presente Dragu et al (2019) exponen que la actividad lúdica es una actividad donde el desplazamiento tiene una alta importancia. En consecuencia, uno de los propósitos centrales de los juegos de propulsión es progresar en las habilidades de propulsión. Sin embargo, adicionalmente asimismo persiguen otras metas como es estimular un desarrollo físico en buena salud, colaborar en el desarrollo de la inteligencia, socializar o bien facilitar la integración.

En investigaciones realizadas a nivel nacional, podemos encontrar que existen muchas áreas asociadas al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, entre ellas el hecho de que las instituciones educativas no están adecuadamente preparadas para ampliar la psicomotricidad de los niños, reflejando: se descuida y no siempre se le presta suficiente atención al desarrollo de la motricidad gruesa (MINEDU, 2019). En consecuencia, una de las mayores influencias en el desarrollo de la enfermedad es la falta de ejercicio, por lo que las instituciones de educación primaria buscan promover la actividad física, reduciendo así el sobrepeso y contribuyendo a prevenir las enfermedades que puedan derivarse. se indujo proponiendo un cambio de metodología. Hacer ejercicio no solo tiene beneficios positivos para la salud, sino que, como veremos más adelante, también tiene importantes beneficios.

Además, el MINEDU (2020) señaló que el desarrollo motor y aprender a cuidarse para mantener una buena salud física y mental son aspectos importantes en la formación integral de los niños. El movimiento humano, es decir, la motricidad, no se trata solo de moverse y moverse., sino de explorar, experimentar, comunicar y aprender. En particular, es contraproducente que los padres se centren más en la etapa inicial del rendimiento académico antes de dar prioridad a las habilidades motoras, creyendo que el rendimiento educativo de un niño en esta etapa es más beneficioso que el desarrollo de las habilidades motoras finas y gruesas. Ante esta problemática, sería útil medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, lo que sugeriría alternativas para mejorar esta variable, ya que la motricidad gruesa se considera crítica y fundamental en el desarrollo integral de un niño.

A nivel local, esta realidad no es ajena a lo que se observa en la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023, porque durante el proceso de

observación se constató que los niños y niñas carecen de la suficiente coordinación y equilibrio en los movimientos corporales y posturas en las siguientes situaciones: saltar con un pie, saltar con los pies juntos, etc. Terminan absorbiendo la respuesta de frustración de estar en el espacio y son incapaces de concentrarse mientras realizan actividades. Asimismo, se ha observado que algunos niños tienen dificultad con los juegos que implican mantener el equilibrio, como ponerse de puntillas, mantener los pies juntos o realizar ejercicios con un solo pie. Más allá de eso, es notoria la falta de recursos didácticos que faciliten un correcto desarrollo motor, y más si no se cuenta con suficientes áreas de juego. Después de todas las dificultades observadas, surge este estudio porque es importante que los niños desarrollen desde temprana edad una actividad motora programada que les permita desarrollar toda la motricidad gruesa.

Por esta razón es que se formuló el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera influye el juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023?

Esta investigación se justifica porque la esencia del juego está presente en los seres humanos, especialmente en los niños, por lo tanto, es durante las primeras etapas del desarrollo humano que se utiliza esta ventaja para guiar el desarrollo de sus habilidades (principalmente la motricidad gruesa), es un importante base para un mejor proceso de aprendizaje y adaptación al medio social. Además, el propósito subyacente es encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego, donde cada actividad está diseñada para motivar y estimular activamente todo el sistema motor grueso del niño en transición, de hecho, son herramientas para que los maestros logren dichos objetivos, porque se

sabe que, en las instituciones educativas, los maestros de preescolar realizan muchas actividades interesantes con los niños.

Este estudio es sólido a nivel teórico porque se utilizó la teoría sociocultural de Vygotsky (1924) para tratar las variables del juego, ya que el niño construye su conocimiento y sus hechos sociales y culturales personales a través del juego. Por otro lado, para las variables de motricidad gruesa se utilizó la teoría psicobiológica de Wallon (1987), que establece que el desarrollo del niño va a depender del movimiento. Ambas teorías servirán de apoyo para este estudio. De nuevo, se basó en fuentes fiables basadas en teorías de vanguardia que abordan cuestiones lúdicas como la estrategia y la motricidad gruesa, que permiten afirmar que cualquier actividad relacionada con el juego permitirá al niño coordinar los grandes grupos musculares que intervienen. en el control postural, el equilibrio y los mecanismos de desplazamiento.

A nivel práctico esto es plausible, ya que se derivaría de problemas reales observados en niños de 5 años de edad de la mencionada institución educativa, y se pusieron en práctica estrategias lúdicas, tal como se describe para las estrategias de apoyo a las preguntas de motricidad gruesa , beneficiando así directamente a los estudiantes, quienes verán un mejor aprendizaje en la motricidad gruesa, y por otro lado, beneficiando al docente con el uso de estrategias basadas en juegos (Wallon, 1987). Asimismo, el juego como estrategia a través de la cual se potenciará la práctica pedagógica a través de intervenciones diferentes, innovadoras y creativas, resultando en la adquisición de habilidades de los niños, resultados beneficiosos a partir del juego, refuerzo de esquemas corporales, causa y efecto. reacción (Wallon, 1987).

A nivel metodológico el estudio validará y elaborará una lista de cotejo para medir el desarrollo de la motricidad gruesa, la cual fue validada por tres expertos en la materia; la

estadística de confiabilidad de Kuder Richardson para obtener su confiabilidad, recientemente aplicada a muestras, el mismo instrumento también puede ser utilizado en futuras investigaciones. Nuevamente, es crucial tomar en cuenta que para que un instrumento sea aplicable debe lograr un puntaje válido y asegurar validez de experto y tener un puntaje confiable que permita la aplicación de reportes en muestras reales (Hernández, 2018).

Considerando a partir de este enunciado el siguiente objetivo general: Determinar la influencia del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023. de esta manera se desprenden los objetivos específicos de: Evaluar el nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación del juego como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito de Mazamari – Junín, 2023, aplicar un programa de juegos como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito de Mazamari – Junín, 2023, evaluar el nivel de motricidad gruesa después de la aplicación del juego como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023.



## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Antecedente Internacionales

Abad (2019) en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad de Quito – Ecuador, titulada: El juego y la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Lucía Franco de Castro de la Parroquia de Conocoto, Quito, Ecuador; tuvo como objetivo: Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Lucia Franco. El estudio tuvo una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, trabajado con una muestra de 51 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo de la variable dependiente a través de 7 la técnica de observación; teniendo como resultados que la psicomotricidad gruesa se encuentra en bajo nivel a 68 %, luego, gracias al juego se mejoró a un nivel alto con 82 %. Entonces, se concluye que el programa del juego tiene relevancia para mejorar la psicomotricidad gruesa, lo cual respalda la eficacia del programa empleado en la presente investigación.

Alvear (2019) en su tesis de licenciatura realizada en la universidad de Guayaquil – Ecuador, titulada El juego y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe Albert Einstein de la ciudad de Riobamba. Ecuador. Tuvo como objetivo determinar la incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe Albert Einstein de la ciudad de Riobamba. En el estudio se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel

explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, trabajado con una muestra de 37 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo de la variable dependiente a través de la técnica de observación, teniendo como resultados que la psicomotricidad gruesa se encuentra en bajo nivel a 87%, luego gracias al juego se mejoró, a un nivel alto con 92%. Donde concluyó que el programa del juego tiene relevancia estadística para la mejora de la psicomotricidad gruesa.

Díaz et al. (2019) en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad de Carabobo - Venezuela titulada: La motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún-Córdoba, estudio que tuvo como objetivo conocer el nivel de motricidad gruesa de los niños de edad preescolar; trabajándose un tipo de metodología cuantitativa de nivel descriptivo y diseño no experimental. En esta investigación la población total fue 18 estudiantes, de esta manera uso la misma cantidad para la muestra en la que integran 6 niñas y 12 niños. Su instrumento fue dos encuestas uso una para los padres y otra con los docentes del salón. Los resultados de dichas encuestas fue que los niños no tienen dificultades motoras, es decir se ubican en nivel de logro con un 89%. Finalmente se llegó a la conclusión que los niveles de motricidad gruesa, se encuentran en nivel logro en los niños de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún-Córdoba.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Atoche (2020) en sus tesis de licenciatura presentada en Chimbote, titulada: El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N.º 1648 Carlota Ernestina del distrito de Chimbote, Año 2020. Tuvo como objetivo general: Determinar si la aplicación del taller de psicomotricidad mejora el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N.º 1648 Carlota Ernestina del distrito de Chimbote, año 2020 trabajada en una población de dos aulas cuya muestra de trabajo estuvo conformada por 15 niños para el cual se empleó la técnica de la prueba o examen mediante los instrumentos de prueba de entrada o pre test y prueba de salida o post test. En cuanto a los resultados obtenidos en el pre test expresan que la mayoría de los niño/as 5 años presenta dificultades para la coordinación de motricidad gruesa en sus movimientos, lo cual se evidencia en el prest test. La aplicación de los talleres de psicomotricidad se realizó a través de 10 sesiones, cuyos resultados después de la aplicación de las sesiones en promedio reflejaron el aumento en el desarrollo de la motricidad gruesa. Los resultados obtenidos en el pos test evidencian que la mayoría de los niños y niñas tienen un buen logro en el desarrollo motor grueso. En conclusión, los resultados muestran que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños(as) de 5 años de edad.

Arzola (2019) En su tesis de licenciatura, presentada en Universidad César Vallejo, Lima titulada: La motricidad gruesa en el nivel inicial Institución Educativa 2051- Carabayllo, 2019. La presente investigación tuvo como objetivo principal conocer el nivel de motricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa

2051- Carabayllo, 2019. Se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, no experimental. La población total fue 30 niños. El instrumento se manejó con la prueba de confiabilidad a través del estadístico KR-20. Se elaboró el análisis de confiabilidad con la prueba piloto de 10 estudiantes teniendo como resultado 0.812 señalando que este instrumento es totalmente confiable. Con respecto a los resultados, el nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años, resultó efectiva ya que los niños se ubican en nivel logro un 62%. Finalmente, se llegó a la conclusión que los niños tienen buenas actividades motoras.

Ramírez (2022) en su tesis de licenciatura, llevado a cabo en la ciudad de Ayacucho, titulada: El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús. Teniendo por intención corroborar la cooperación del juego en la mejora de psicomotricidad gruesa en la escuela antes indicada. Fue de enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, tipo aplicada y diseño pre experimental; la muestra estuvo constituida por 25 colegiales a quienes se les aplicó la lista de cotejo bajo la técnica de observación. Con los resultados 64 % en nivel inicio, luego se aplicó el juego en 10 sesiones y mejoró significativamente a 88 % en logro. Entonces se concluyó que el programa de juego tiene relevancia para mejorar la psicomotricidad gruesa.

### 2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Solórzano (2019) en su tesis determino que el programa de Juegos Lúdicos para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños/niñas de tres años de la I.E.-81015 Carlos Uceda Meza, Trujillo, 2018. La población fue de 22 niños/as y la muestra fue la misma de la población por ser pequeña. Los datos fueron recogidos a través de un test de psicomotricidad, cuyo valor de confiabilidad fue de 0,779 indicando un nivel de confiabilidad bueno mediante el estadístico de fiabilidad alfa de Cronbach; respecto a la validez del instrumento, fue revisado por tres expertos de educación inicial, quienes coincidieron que el instrumento es aplicable. En cuanto a las conclusiones en el pre-test de psicomotricidad gruesa en cuanto a coordinación tiempo y ritmo, equilibrio se ubican en el nivel bueno con el 82% ,64% y 59%, además se logró en el pre test una media aritmética de 26 puntos situándose en el nivel regular, en el post-test de 37 ubicándose en el nivel buena, y obteniendo una ganancia de 11 puntos. Al aplicar la T de Student al grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia estandarizada de 0.05, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, esto es el programa de juegos lúdicos, para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños/as de tres años en la institución educativa N°81015, Carlos Uceda Meza, Trujillo, 2018.

Acero (2019) realizó su estudio de licenciatura en ULADECH, Satipo – Junín, titulada Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019. Su objetivo fue determinar la relación que existe entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 3000154 de la Provincia de Satipo – 2019. Su

diseño de investigación fue correlacional, la población de estudio fue de 118 estudiantes y la muestra fue de 20 estudiantes. Sus conclusiones fueron: Teniendo como guía objetivo general: después de haber hecho el trabajo estadístico el trabajo ha concluido que El coeficiente hallado  $r= 0,715$  que cuantificó la relación entre la variable Juego y motricidad gruesa, se determinó que ambas variables se relacionaron de manera positiva fuerte ha concluido que donde los estudiantes practicaron el juego se notó una relación fuerte con la práctica de la motricidad gruesa en un 51.12%.

Plúa (2019), realizó su tesis de licenciatura en ULADECH, titulada: Estrategias Lúdicas y su influencia en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, de la I.E. Cnel. José Joaquín Inclán – Junín, 2019. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial, cuyo objetivo fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la Motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Cnel. José Joaquín Inclán de Junín. En el estudio se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, trabajado con una muestra de 24 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo de la variable dependiente a través de la técnica de observación, teniendo como resultados que la motricidad gruesa se encuentra en inicio a 79%, luego gracias a la aplicación del programa de estrategias lúdicas se mejoró la motricidad gruesa, a un nivel logro con 89 %. Se concluyó que el programa de estrategias lúdicas tuvo relevancia para mejorar la motricidad gruesa lo que corrobora la eficacia que tienen los juegos sobre la psicomotricidad gruesa.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego como estrategia**

#### **2.2.1.1. Concepto del juego como estrategia**

El juego es la actividad natural del niño y es para él una verdadera necesidad. Por eso, todos los métodos de educación infantil que tratan de aprovechar aquella tendencia espontánea para que sirva de vehículo al estudio y al trabajo educativo, para desarrollar, actividades psicomotrices. (Moyles, 1990). Los juegos incluyen muchas situaciones, sentimientos o pensamientos, con significados muy diferentes, observamos muchas situaciones donde juegan tanto niños como adultos, los humanos necesitamos jugar, y jugarlo por diversión, entretenimiento, pasar el rato, aprender algo nuevo, estas razones dependen de cada individuo y su origen social (Rodríguez, 2019). El juego es la principal actividad de los niños y niñas, y aunque los adultos no juegan mucho, ellos también lo necesitan. Según Trueba (2020), el juego facilita el entendimiento mutuo, la comunicación y el sentido de unión entre los grupos intermedios (especialmente aquellos que son tímidos) a través de la interacción (Caba, 2019).

Caba (2019) sostiene que, para niños y niñas, el juego es una forma innata de explorar el mundo y conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas y emociones. Son ejercicios de resolución creativa de problemas por derecho propio. Para un niño la vida es una aventura divertida y creativa, desde que nace siente la necesidad de conocer el mundo exterior y al mismo tiempo comprender a los extraños que enfrenta fuera del vientre de su madre. Debe desarrollar una estrategia que pueda adaptarse a países extranjeros lo antes posible. Lograrlo no es fácil al

principio, pues en la etapa de su evolución no ha encontrado las herramientas necesarias, por lo que compensa esta frustración durmiendo largas horas, que le resultan más placenteras (Caba, 2019).

A medida que pasa el tiempo y el niño crece, comienza a conectarse con el mundo exterior a través de los primeros juegos, a expresar el vínculo materno, a mantener un estado de calma y a generar creatividad humana. El juego es una estrategia metodológica utilizada en la educación inicial con gran aplicabilidad, además es una actividad humana natural y cobra especial importancia en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y comprender la realidad que les rodea (Rodríguez, 2019). En conclusión, un juego es cualquier situación en la que los individuos tienen que tomar decisiones estratégicas y el resultado final depende de las decisiones de todos, cualquier problema de decisión donde el rendimiento (obtenido por una persona) depende no solo de sus propias decisiones sino también de las de otras personas que participan en la decisión del juego (Rodríguez, 2019).

#### **2.2.1.2. Enfoque lingüístico del juego como estrategia**

Según Vygotsky (1924), el juego surge para reproducir el contacto con otras personas. La esencia, el origen y el trasfondo de los juegos son fenómenos sociales, ya través de los juegos se presentan escenas que trascienden los instintos personales y las pulsaciones internas. Para este teórico, el cambio evolutivo en los humanos tiene dos vías: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más dependiente de los tipos socioculturales (integrando las formas organizativas típicas de las culturas) y grupos sociales). Por tanto, Vygotsky (1924), nos dice que el juego es una actividad característica de la infancia, un factor



importante en la adaptación afectiva y social de los niños, un elemento básico del equilibrio emocional, del desarrollo y del aprendizaje, y debe ser uno de los ejes básicos del desarrollo infantil. Actividades en el jardín de infantes.

Finalmente, Vygotsky (1924) concibe el juego como una actividad social en la que, a través de la cooperación con otros niños y niñas, se adquiere un papel complementario. El autor también se enfoca principalmente en el juego simbólico, notando cómo un niño o una niña en la imaginación transforma ciertos objetos en otros objetos que tienen diferentes significados para él, por ejemplo, cuando corre con una escoba como si fuera un caballo, a través de esta manera del manejo de las cosas, se aportan las habilidades simbólicas del niño o la niña.

### **2.2.1.3. Teoría del juego como estrategia**

#### **a) Teoría Sociocultural del juego**

Vygotsky (1924) nos dice que el juego surge para reproducir la esencia, base e historia del contacto con los demás, fenómenos deportivos o sociales, y brindar, a través del juego, escenarios más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para Vygotsky, los juegos son dispositivos y recursos sociales y culturales que tienen la función de favorecer el progreso mental de los niños y favorecen la mejora de capacidades como el interés o la memoria. Decimos que sus principios son constructivistas porque el niño construye su conocimiento y sus hechos sociales y culturales personales a través del juego. Jugar con otros jóvenes amplía su capacidad de aprender la verdad sobre su entorno social natural.

Vygotsky (1924) también analizó el refinamiento evolutivo del juego en la infancia, enfatizando etapas amplias: Etapa I: de 2 a 3 años, los niños juegan con objetos y se adaptan a las formas en que su entorno social inmediato les brinda; a su vez, también existe un grado de mejora en la primera etapa: en la primera etapa aprenden de forma lúdica, en la segunda etapa aprenden a sustituir simbólicamente las características de dicho aparato. Segundo párrafo: el período de la vendimia de los 3 a los 6 años, representa imitativamente el mundo de los adultos a través de un juego de drama social; ahora las personas están cada vez más interesadas en el mundo de los adultos, imitativamente lo construyen, lo componen. De esta manera, superan sus egos y los personajes toman un giro interesante (Vygotsky,1924).

#### **2.2.1.4. Características del juego como estrategia**

Diaz (2019) nos dice que entre las características del juego podemos mencionar las siguientes:

- Esta es una actividad espontánea y libre.
  - Parte de la misma práctica.
  - El jugador se preocupa por el resultado de sus actividades.
  - Permite la creación de personajes, que permiten reproducciones fantasiosas de escenas e imágenes del mundo real.
  - Favorece el desarrollo de la espontaneidad y la libertad.
  - Permite la expresión de actitudes lúdicas con necesidades psicobiológicas
- Prepárate para el futuro.

- Fomenta la capacidad de fantasear sobre la realidad ya que los niños y niñas hacen de héroes, villanos, papá, mamá e imitan lo que observan.
- Es evolucionado porque primero controla el cuerpo y luego gestiona las relaciones sociales y su entorno.
- Socialice, es divertido, agradable, voluntario y, lo más importante, no es obligatorio.

#### **2.2.1.5. Clasificación del juego como estrategia**

Díaz (2019) categoriza los juegos según la calidad de su desarrollo, tales como:

1. Juegos sensoriales: Desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por la pasividad, especialmente por promover el dominio de uno o más sentidos.
2. Juegos deportivos: encuentra la madurez de los movimientos de tu hijo.
3. Juego de desarrollo anatómico: estimula el desarrollo de los músculos y las articulaciones de los niños.
4. Juegos organizados: Refuerzan los canales sociales y emocionales. Pueden tener enseñanzas ocultas.
5. Juegos predeportivos: Incluye todos los juegos destinados al desarrollo de habilidades específicas para los diferentes deportes.
6. Competición deportiva: su finalidad es desarrollar los principios básicos y las reglas de un deporte, así como la competición y ganar y perder.

### **2.2.1.6. El juego como estrategia didáctica en niños de 5 años**

#### **El juego como herramienta lúdico-didáctica**

Piaget (1966) nos dice que desarrollar el juego como estrategia de aprendizaje permite a los niños crear su propio conocimiento a través de la experimentación y la exploración. Los niños no necesitan que nadie les explique los beneficios o procedimientos del aprendizaje a través del juego porque sucede de forma natural. Si los adultos utilizamos estos momentos para orientar su juego hacia un objetivo o propósito determinado, como una fecha, un concepto, un dato, un número o una letra, estos quedarán almacenados permanentemente en su memoria. Mejor aún, si le damos continuidad y relevancia a su entorno o contexto, será una experiencia maravillosa y memorable (Piaget, 1966). El aprendizaje no tiene que ser aburrido, sino que tiene que ser algo que vaya de la mano con el juego y la diversión para tener un mayor impacto en la memoria de un niño.

### **2.2.1.7. Importancia del juego como estrategia**

Bruner (1973) argumentó que la importancia del juego radica en que a través de él genera comportamientos en la vida cotidiana, por lo que constituye una de las principales actividades del juego. Jugar juegos durante largos períodos de tiempo le permite al niño desarrollar internamente las emociones y experiencias evocadas por sus interacciones con el entorno externo. El juego es bueno para los niños en edad preescolar, ya que lo utilizan para ejercitar las relaciones personales, socializar, gustos e intereses y, lo que es más importante, desarrollar sus habilidades. Ahora bien, Bruner (1973) el juego en los años preescolares no es solo un entretenimiento,

sino una forma de expresión a través de la cual los niños desarrollan su potencial, aprende sobre su entorno y desarrollan la coordinación motora (fina-gruesa) mientras interactúan con otros niños de su edad. Conocimiento de su cuerpo, conocimiento del lenguaje y conocimiento de la estructura de su mente, y los principios relacionados con el razonamiento, la comunicación y la información.

Las actividades en el jardín de infantes involucran a los niños física y emocionalmente en una variedad de juegos que benefician su desarrollo general y su personalidad. Magallanes (2020) dicen los niños que juegan aprenden cada vez mejor, el juego se convierte en la escuela de toda la vida del niño, porque es en conductas que, aunque nuevas, aún no se han convertido en habituales, es donde el juego se desarrolla y prepara para las actividades anteriores. Magallanes (2020) afirmó que el juego tiene valor intelectual porque los niños adquieren conceptos y desarrollan funciones psicomotoras como la cognición, la motricidad gruesa y fina y el desarrollo social a través del juego.

#### **2.2.1.8. Funciones del juego como estrategia:**

El autor Aizencang (2019) nos dice que para los niños de 4 y 5 años todo es un juego. A esta edad, los humanos se encuentran efectivamente en la etapa de homo luden (personas que juegan) porque el juego es una forma de vida para ellos. En su juego, los niños de 4 y 5 años presentan ideas que son importantes para sus vidas; juegan para explorar su mundo interior y el mundo exterior, y para controlar sus emociones. En el juego, aprenden a llevarse bien con los demás, descubren cómo es ser otra persona y aprenden a apreciar el significado positivo de dar y recibir. Los

juegos para niños de esta edad nos dicen mucho sobre sus intereses, sus pensamientos y su estado de desarrollo. (Aizencang, 2019).

#### **2.2.1.9. Dimensiones del juego como estrategia**

Moyles (1990) nos dice que el juego es un medio a través del cual los seres humanos y los animales exploran y aprenden partiendo de una variedad de experiencias en diferentes situaciones y con distintos propósitos, teniendo en cuenta las siguientes juegos:

##### **a) Juego funcional o de ejercicio:**

Moyles (1990) 0-5 años. Son etapas sensoriomotoras típicas. Incluyen acciones que se repiten para obtener resultados inmediatos. Los beneficios del juego funcional son: desarrollo sensorial, coordinación de movimiento y desplazamiento, desarrollo del equilibrio estático y dinámico, comprensión del mundo que rodea al niño, superación personal, interacción social con adultos de referencia, coordinación ojo-mano. Una forma de juego deportivo es el juego turbulento. Es un juego móvil que consiste en correr, saltar, perseguir, pelear, etc.

##### **b) Juego simbólico**

Moyles (1990) 2-7 años. etapa preoperacional. Incluye simular situaciones reales o imaginarias, crear o imitar personajes que no existen al momento de jugar. Los beneficios del juego simbólico son: comprensión y asimilación del entorno, aprendizaje de los roles establecidos en la sociedad adulta, desarrollo del lenguaje, imaginación y creatividad Desarrollo.

### **c) Juegos de construcción.**

Moyles (1990) afirma que un juego de construcción es un conjunto de partes de igual o diferente forma que se pueden combinar de muchas maneras para crear diferentes estructuras. Aparece en el primer año más o menos. Corre paralelo a otros tipos de juegos. Evoluciona a lo largo de los años. Los beneficios de construir juegos son: mejorar la creatividad, desarrollar la generosidad y compartir juegos.

## **2.2.2. Motricidad gruesa**

### **2.2.2.1 Definiciones de motricidad gruesa**

La motricidad gruesa es aquella relacionada con todos los movimientos que involucran grandes grupos musculares y, en general, se refiere a los movimientos de la mayor parte o de todo el cuerpo de un niño. Es la capacidad de controlar las partes voluminosas de nuestro cuerpo. 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 (Ruiz y Ruiz, 2017).

Para Corrales (2020). La zona motora gruesa se ocupa de los cambios en la posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. Las habilidades motoras finas se relacionan con movimientos finamente coordinados entre los ojos y las manos. La motricidad gruesa se define como la habilidad que va adquiriendo un niño para mover armónicamente los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad de movimiento. El ritmo de evolución varía

(pero siempre entre ciertos parámetros) dependiendo de la madurez del sistema nervioso, la carga genética, su temperamento subyacente y los estímulos ambientales (Corrales, 2020).

El seguimiento de la motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo general del niño. Las habilidades motoras gruesas incluyen movimientos musculares en las piernas, los brazos, la cabeza, el abdomen y la espalda. Esto permite: mirar hacia arriba, gatear, levantarse, girar, caminar, equilibrarse, etc. (Corrales, 2020).

Las habilidades motoras también incluyen la capacidad de un niño para moverse y navegar, explorar y comprender el mundo que lo rodea y tratar de usar todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y almacenar información sobre su entorno. Según MINEDU (2019) quien menciona que esta es una expresión de la materialidad que va mucho más allá de la reproducción y el carácter mecánico de los movimientos y gestos, como es más o menos consciente y deliberadamente además de la materialidad para activar estos rasgos. Se refiere a humanos, las habilidades motrices están en el contexto de hombres o mujeres, no en objetos o animales (MINEDU, 2019).

#### **2.2.2.2. Enfoques de la motricidad gruesa:**

Las habilidades motoras gruesas son el medio por el cual los humanos se expresan, se comunican y se relacionan con los demás a través del movimiento general del cuerpo. Nos ayuda a comprender a los niños a través del movimiento, en un perpetuo diálogo físico cuyo fin y papel fundamental es el desarrollo



armónico, integral y holístico de los niños, potenciando sus capacidades cognitivas, motrices, sociales y otras afectivo-emocionales (Comellas, 2020).

La motricidad gruesa engloba procesos mentales que ocurren y se expresan a través de vías motrices, el cuerpo como un todo, y son relaciones somato-mentales que pueden manifestarse a partir de procesos tanto conscientes como inconscientes en el cuerpo (Comellas, 2020).

### **2.2.2.3. Teoría de la motricidad gruesa**

Siguiendo a Wallon (1987) quien centró su atención en temas psicobiológicos crecientes, destacó la estrecha relación entre la actividad física y diferentes aspectos de la persona, incluidos los emocionales, dado que la motricidad y las emociones están relacionadas. completamente. Según este autor, con la generación de emociones, una actividad no es la respuesta directa del organismo a los estímulos ambientales, sino la plastificación de los órganos psicomotores antes de que se produzcan las condiciones externas. De estas consideraciones se puede inferir que la emoción se traduce en contracturas musculares de carácter tónico, dando como resultado postura, estado, movimiento, que es lo que tradicionalmente ha tratado el deporte. Wallon (1987) señaló que la intervención motriz es crucial para que el sentido moral pueda despertar los sentidos y con ello los verdaderos instintos.

### **2.2.2.4. Características de la motricidad gruesa:**

Según Wallon (1987) la motricidad gruesa son grandes movimientos de brazos, piernas, pies o de todo el cuerpo que se caracterizan por:

## **Disparar**

Aproveche la oportunidad habitual de cargar a su bebé, aplaudir lentamente y al mismo tiempo cantar una melodía sencilla al ritmo del bebé. Entonces trata de repetir nuestras acciones. Aquí puedes usar tus manos para corregir su posición e intentar que marque el ritmo poco a poco. Esto te ayuda a mejorar gradualmente tus habilidades motoras de la mano a la muñeca mientras te ahorras un poco el antebrazo (Wallon, 1987).

## **Escalar**

Su habilidad para escalar se puede ver en niños de entre dos y cuatro años. Tenemos que fomentar ese aspecto cuando quieren ampliar cosas como juguetes, muebles, personas o lo que sea. El consejo es animarlos siempre a escalar con cuidado, pero nunca desanimarlos (Wallon, 1987).

## **Equilibrio**

Trate de que se equilibren agarrándose primero de cualquier mueble o de una pared, luego equilibrándose solo sobre sus piernas y finalmente haciendo que se equilibre sobre un pie, una pierna. A partir de los 4 años, pueden sostenerse en un pie durante unos 15 segundos, pero esto es una guía y hemos aprendido que cada niño aprende a su propio ritmo (Wallon, 1987).

### **2.2.2.5. Clasificación de la motricidad gruesa:**

La motricidad gruesa se divide en diferentes niveles, que a su vez se desglosan por edades, según Comellas, (2020):

Antes de los dos años

Nivel 1: El niño es capaz de sentarse sin ayuda, gatear sobre manos y rodillas, ponerse de pie agarrándose de algo y caminar unos pasos apoyándose en muebles. Los niños de 18 meses a dos años pueden caminar sin dispositivos de asistencia para la movilidad (Comellas, 2020).

Nivel 2: Los niños pueden sentarse en el suelo, pero necesitan apoyo con las manos. Se arrastran sobre manos y rodillas. A veces pueden ponerse de pie agarrándose de cosas y caminar unos pasos agarrándose de muebles (Comellas, 2020).

Nivel 3: Los niños pueden sentarse en el suelo con soporte lumbar. se arrastran sobre sus vientres (Comellas, 2020).

Grado 4: El niño controla el cuello, pero necesita apoyo en el tronco para sentarse en el suelo, puede darse la vuelta sobre la espalda y, a veces, sobre el estómago (Comellas, 2020).

Grado 5: La discapacidad limita el movimiento voluntario controlado. Los niños necesitan ayuda para controlar el cuello y el torso para sentarse (Comellas, 2020).

Entre dos y cuatro años según Comellas, (2020):

Grado 1: el niño se sienta y se levanta sin ayuda. Pueden caminar.

Grado 2: El niño se sienta y se pone de pie sin ayuda. Pueden mantenerse de pie si se aferran a una superficie estable. Caminaron mientras se aferraban a los muebles y usaban un dispositivo de asistencia para la movilidad (Comellas, 2020).

Nivel 3: el niño gatea sobre el estómago o sobre las manos y las rodillas. Pueden ponerse de pie y agarrar algo para caminar una distancia corta. En ocasiones pueden caminar distancias cortas con la ayuda de un andador y bajo la supervisión de un adulto (Comellas, 2020).

Grado 4: El niño debe sentarse y necesita apoyo con las manos. Los niños necesitan equipo para sentarse, pararse, gatear boca abajo o gatear distancias cortas (Comellas, 2020).

Nivel 5: El niño requiere equipo adecuado para sentarse y pararse. Los niños no pueden moverse de forma independiente y algunos usan sillas de ruedas eléctricas (Comellas, 2020).

Entre cuatro y seis años, el autor Comellas, (2020) nos dice:

Nivel 1: El niño se sienta y se para sin apoyarse en las manos. Pueden caminar adentro y afuera y subir escaleras, comienzan a correr y saltar (Comellas, 2020).

Nivel 2: Los niños pueden sentarse en la silla. Pueden levantarse del suelo y ponerse de pie, pero necesitan una superficie para impulsarse. Pueden caminar distancias cortas sobre superficies estables y subir escaleras con la ayuda de pasamanos. no pueden correr ni saltar (Comellas, 2020).

#### **2.2.2.6. Estrategias de la motricidad gruesa**

Las habilidades motoras gruesas son el medio por el cual los humanos se expresan, se comunican y se relacionan con los demás a través del movimiento general del cuerpo. Nos ayuda a comprender a los niños a través del movimiento, en un perpetuo diálogo físico cuyo fin y papel fundamental es el desarrollo armónico, integral y holístico de los niños, potenciando sus capacidades cognitivas, motrices, sociales y demás afectivo-emocionales (Comellas, 2020). Las habilidades motoras gruesas abarcan procesos mentales que ocurren y se expresan a través de vías motoras, el cuerpo como un todo y la relación somato-mental entre los dos procesos conscientes e inconscientes que el cuerpo manifiesta. (Comeras, 2021)

#### **2.2.2.7. Importancia de la motricidad gruesa**

Gonzaga (2019) nos dice que jugar diferentes juegos para ayudar a las habilidades motoras de un bebé es crucial, ya que le permite al niño experimentar, descubrir y desarrollar los músculos del cuerpo a través del equilibrio, la fuerza, la velocidad, la coordinación y también ayuda al niño a sentirse seguro de sí mismo y de su entorno. desarrollar sus diferentes habilidades motoras (Comellas, 2020). Es importante recordar que al desarrollo físico de un bebé contribuye a su crecimiento y cambios físicos, una alimentación sana, y un ambiente limpio, amplio y acogedor, que le permita desarrollar diferentes actividades físicas como caminar, correr, saltar, brincar, sube, deja que tu cuerpo se mueva (Gonzaga, 2019).

#### **2.2.2.8. Funciones de la motricidad gruesa en niños de 5 años**

Según Gonzaga (2019) de 5 a 6 años es el final de la etapa preescolar. La continuación del curso de actividad motora desde el primer año de vida hasta esta edad debe asegurar que los niños pequeños adquieran las experiencias y conocimientos básicos que los preparan para la escuela y la vida.

Los niños y niñas de 5 a 6 años dominan todo tipo de movimientos motores, por lo que intentan realizar cualquier tarea motriz independientemente de sus posibilidades reales: trepan obstáculos de mayor altura, se deslizan por pendientes pronunciadas, les gusta mantenerse en equilibrio en lo alto y superficies estrechas, saltar desde lugares altos, etc. (Gonzaga, 2019).

Empezaron a distinguir los más diversos tipos de locomoción, combinando unas acciones con otras: correr y saltar obstáculos, correr y golpear una pelota, conducir objetos en diferentes planos, lanzar y atrapar objetos, etc. Muestran un gran interés por los resultados de sus acciones y un claro afán por realizarlas correctamente, aunque el objetivo de la instrucción a esta edad no son los resultados inmediatos y mucho menos su éxito en todo momento, ya que el logro hace referencia a la adaptación del niño a una nueva situación y adquirir la experiencia de ejercicio necesaria para regular sus movimientos (Gonzaga, 2019).

### 2.2.2.9. Dimensiones de la motricidad gruesa

Según Rigal (2006) nos dice que dentro de la educación motriz, se considera las siguientes dominios:

**a) Dominio corporal dinámico** Afirmó que el control corporal dinámico es la capacidad adquirida de controlar diferencial: Luna (2020) tes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Esto permite sincronizar el movimiento y el movimiento. Aspectos como la coordinación, la coordinación visomotora y la homeostasis forman parte del dominio dinámico del cuerpo.

Dentro de esta dimensión se encuentran las siguientes acciones:

- Coordinación. Rigal (2006) menciona que la coordinación permite que el niño primero vincule y relacione patrones de movimiento de manera independiente, formando movimientos compuestos. Esto permite que ciertos tipos de estímulos desencadenen una serie de comportamientos automatizados. Al tratar de automatizar las respuestas motoras, se reducen los tiempos de reacción y ejecución, liberando la atención y potencialmente enfocando la atención en aspectos menos mecánicos y más relevantes de la acción. Un ejemplo es cuando un niño canta o piensa en otras cosas subiendo las escaleras. La coordinación visomotora es la parte de la coordinación general que involucra la coordinación de las manos y los pies con la percepción visual de objetos estáticos en movimiento (Hernández, 2006).
- Caminar. Gómez (2019) menciona: Esto significa el movimiento del cuerpo en el espacio. El desplazamiento es el proceso completo de ir de un punto en el

espacio a otro utilizando el movimiento total o parcial del cuerpo como medio. En el desplazamiento se pueden destacar algunos factores que son muy importantes desde el punto de vista educativo, como son el inicio del movimiento, la velocidad adecuada del desplazamiento, el cambio de dirección, la parada y la duración de la ejecución. Gómez (2006) los movimientos se dividen en frontal, posterior, lateral, oblicuo hacia delante, oblicuo hacia atrás, paso lateral. Por otra parte, estos pueden ser naturales, es decir, se dan por la necesidad de utilizar determinados objetos del entorno y aquellos objetos contruidos, los siendo estos últimos los objetos contruidos para el fin previsto y los que se derivan de los objetos naturales.

- Correr. Rigal (2006) afirma: Para correr es necesario adquirir y desarrollar los mismos factores y elementos que para caminar, sin embargo, cada uno debe sumar un poco más de tono muscular, velocidad, madurez y fuerza. A partir de los dos años, correr se convertirá en una actividad normal para tu hijo, incluso si tiene problemas para detenerse o girar. Luego, a los cuatro años, el dominio de la actividad motora le permitirá mejorar y controlar los componentes de la carrera, como arrancar, cambiar de dirección, acelerar y detenerse.

- Saltar. Gómez (2019) afirmó que el salto ocurre espontáneamente cuando ambos pies o solos dan un paso adelante. Una vez que el niño adquiere la capacidad física para correr, adquiere también la necesaria capacidad de salto, es decir, cuando empuja hacia arriba con un pie y toca con el otro pie mientras corre, se conforma con saltar bien los requisitos mínimos.



Saltar con los pies juntos una determinada longitud, con una fase muy corta de vuelo y cayendo sobre los dos pies, esta distancia recorrida en el salto progresa con la maduración física y el incremento de la fuerza muscular. La técnica del salto mejora al saltar tomando impulso con un pie y en carrera, esta mejora necesita de mayor fuerza y de una mayor coordinación neuromuscular (Gómez, 2019). El salto en altura aparece a partir de los dos años, donde el niño ejecuta un movimiento bastante tosco que consiste en levantar un pie antes que el otro. Luego a los tres años aparece el salto con los pies juntos a la vez.

- Trepar. Gómez (2019) afirma que: Escalar significa usar e integrar los brazos y las piernas para escalar en algún lugar, esto debe hacerse en un espacio que no represente un peligro para los niños, y se les deben presentar metas interesantes que los motiven a lograrlo. actividad. Actividad. La dominancia se da en las partes izquierda y derecha del cuerpo, todas a nivel de los ojos, manos y pies; factores como el tono muscular, el equilibrio, la coordinación y la precisión inciden en su apariencia; muestran músculos más fuertes y flexibles en un lado del cuerpo; agilidad Puede entenderse como: mejor dirección y precisión del movimiento. (Rigal, 2006)

**b) Dominio corporal estático:** Como lo menciona Mosa (2006), toda actividad motora que permite la interiorización de esquemas corporales, esta se basa principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación (Rigal, 2006)

En esta dimensión, se encuentran las siguientes acciones:

Equilibrio estático. Rigal (2006) afirma: El control del equilibrio estático es la capacidad de mantener una posición sin moverse, comienza al final del primer año de vida, cuando el niño es capaz de sostenerse por sí mismo. Empezó a dominar el autocontrol del equilibrio estático desde los cinco años y finalmente lo terminó a los nueve o 10 años.

#### **2.2.2.10. Relación entre el juego como estrategia y motricidad gruesa:**

El Método Lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente armonioso que sumerja a los estudiantes en el proceso de aprendizaje a través de actividades instructivas y recreativas, que pueden incluir contenido del curso, temas o mensajes. Para González (2021), un enfoque lúdico significa no solo jugar por diversión, sino también desarrollar actividades muy profundas y dignas de comprensión infantil, ya que esto incluye un método de enseñanza a través del juego de camuflaje. En cambio, Copo (2020) argumenta que el juego temprano debe ser un juego sensorial apropiado para una etapa particular del niño, especialmente de 3 años

### **2.3. Hipótesis**

H<sub>1</sub>: El Juego como estrategia desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023.

H<sub>0</sub>: El Juego como estrategia no desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023.

### III. METODOLOGIA

#### 3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

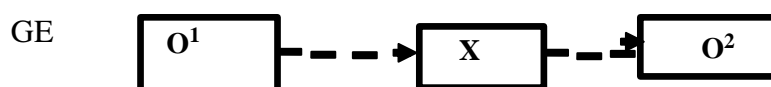
Se utilizó un tipo de investigación aplicada. Para Hernández et al., (2019) La investigación aplicada tiene por objetivo resolver un determinado problema o planteamiento específico, enfocándose en la búsqueda y consolidación del conocimiento para su aplicación y, por ende, para el enriquecimiento del desarrollo cultural y científico.

En el presente estudio se empleó el nivel explicativo. ya que se requiere realizar una evaluación del éxito de la intervención, tratamiento o la solución al problema. Es decir, en este nivel se interviene en las unidades de estudio o a la población de estudio, para lograr un resultado positivo y transformar positivamente la realidad (Lozano, 2019). Por lo tanto, se pretende intervenir en la variable motricidad gruesa a través del juego como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023.

El estudio fue de diseño pre experimental. Al respecto, Hernández et al. (2019) el diseño preexperimental consistirá en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición en una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables. Este proyecto fue de diseño pre- experimental porque se observaron los efectos de los juegos en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa antes mencionada.

El mencionado diseño se representará de la siguiente manera:

El mencionado diseño se representó de la siguiente manera:



Lo anterior significa en un grupo de 20 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023 (G), se aplicará una lista de cotejo de motricidad gruesa (O1), para identificar la problemática, luego se aplicó un programa centrado en la ejecución del juego como estrategia (X), finalmente se administrará una lista de cotejo de motricidad gruesa (O2) para determinar los efectos que ha producido el programa.

### 3.2. Población y muestra

La población estuvo constituida por los estudiantes de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023, que cuenta con tres aulas de nivel inicial de 3, 4 y 5 años haciendo un total de 51 niños y niñas, según se muestra en la tabla 1. Al respecto, Arias (2020) define población como un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Al respecto, Otzen (2019) considera que la población, se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

**Tabla 1**

*Distribución de la población en estudio según sexo*

<b>Grupos de nivel inicial / Edades</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
3 años	9	10	
4 años	10	9	
5 años	11	3	<b>52</b>
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>22</b>	

*Nota.* Nómina de matrícula de la I.E. 1748, Junio 2023

Considerando los siguientes criterios de inclusión y exclusión para elegir la muestra

### **Criterios de inclusión**

- Niños y niñas matriculados el presente año 2023.
- Niños y niñas que se encuentren en el aula de 5 años.
- Aquellos cuyos padres admitieron el estudio de sus hijos e hijas a través del consentimiento informado.

### **Criterios de exclusión**

- Niños y niñas que se ausentaron durante la evaluación.
- Aquellos que presenten necesidades educativas especiales.
- Estudiantes que se encuentren en las aulas correspondientes a 3 y 4 años.
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento autorizado para participar de la investigación.

La muestra estuvo constituida por el aula de 5 años del nivel inicial, que cuenta con 14 niños, distribuidos por sexo, en 11 varones y 3 mujeres (ver Tabla 2). De acuerdo con Hernández et al. (2019) la muestra es en esencia un subgrupo de la población, es decir, pertenecen al conjunto definido en sus características. La muestra es una parte de la población, la cual se selecciona con el propósito de obtener información, el cual debe ser representativo (Otzen, 2019).

**Tabla 2**

*Distribución de la muestra en estudio según sexo*

<b>Grupos de niños de 5 años</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>
5 años	11	3
<b>Total</b>		<b>14</b>

*Nota.* Nómina de matrícula de niños de 5 años, Junio 2023.

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participen en su estudio. Se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población. Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo en la que el proceso de recolección de muestras no brinda a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de selección, (Otzen, 2019)

### **3.3. Variables. Definición y operacionalización de las variables**

#### **Variable independiente: El juego motor**

El juego es una estrategia metodológica utilizada en educación inicial que tiene mucha aplicabilidad, también es una actividad natural del hombre y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y entender la realidad que les rodea (Rodríguez, 2019).

### **Variable dependiente: Motricidad Gruesa**

Para Magallanes (2020) la motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Es la capacidad para dominar los segmentos gruesos de nuestro cuerpo el área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

**Tabla 3.**

*Matriz de operacionalización de variables*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juego como estrategia	El juego es la actividad natural del niño y es para él una verdadera necesidad. Por eso, todos los métodos de educación infantil que tratan de aprovechar aquella tendencia espontánea para que sirva de vehículo al estudio y al trabajo educativo, para desarrollar, actividades psicomotrices. (Moyles, 1990).	Los juegos son acciones empleadas como estrategia para lograr que el niño proyecte sus emociones y deseos. Los juegos desarrollarán la motricidad gruesa a través de los juegos funcionales, simbólicos y de construcción.	<b>Juegos funcionales</b>	Juega con el cuerpo.	Se desplaza por el espacio, al ritmo de una música.	Lista de cotejo
			Juega con objetos.	Juega con botellas, saltando los obstáculos.		
			Juega, saltando desde el sofá hacia una dirección específica.	Juega imitando al avión, desplazándose con su cuerpo.		
			Imita diversos elementos y animales.	Imita a un sapo, desplazándose hacia adelante y hacia atrás.		
			<b>Juegos simbólicos</b>	Imagina.	Imagina que su abdomen es un globo, que sube y baja mediante inhala y exhala.	
			<b>Juegos de construcción</b>		Construye una torre de papel, mientras se sienta relajado en el suelo.	
					Manipula cajas de cartón, y construye casas.	
					Utiliza conos de papel para construir, mientras permanece relajado.	



<p>VD Motricidad gruesa</p>	<p>La motricidad gruesa es aquella relacionada con todos los movimientos que involucran grandes grupos musculares y, en general, se refiere a los movimientos de la mayor parte o de todo el cuerpo de un niño. Es la capacidad de controlar las partes voluminosas de nuestro cuerpo. 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 (Ruiz y Ruiz, 2017).</p>	<p>La motricidad gruesa son los movimientos gruesos del cuerpo, haciendo el dominio corporal dinámico y estático.</p>	<p><b>Dominio corporal dinámico</b></p>	<p>Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar.</p> <p>Se desplaza por varias direcciones.</p> <p>Mantiene el equilibrio.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los obstáculos.</li> <li>2. Salta con ambos pies juntos en su sitio.</li> <li>3. Salta desde una pequeña altura de 30 cm.</li> <li>4. Camina hacia diferentes direcciones atrás, adelante, derecha e izquierda.</li> <li>5. Se sostiene en un pie durante 20 según dos.</li> <li>6. Inhala y exhala correctamente.</li> <li>7. Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo.</li> <li>8. Posiciona su cuerpo hacia la derecha, mientras respira.</li> <li>9. Posiciona su cuerpo hacia la izquierda, acostado.</li> <li>10. Se siente en un soporte mientras estira sus piernas y se relaja.</li> </ol>
			<p><b>Dominio corporal estático</b></p>	<p>Relaja su cuerpo sobre un soporte cómodo.</p>	

*Nota:* Elaboración propia

### 3.4 Técnica e instrumentos de recolección de información

En cuanto a la técnica de investigación, se utilizó la observación. La observación permitirá al investigador conocer a través de la observación los fenómenos estudiados en este sentido Ríos (2019) señala que la observación consiste en el registro sistemático válido y confiable del comportamiento o conductas manifiestas. Para Velásquez (2019) menciona que la técnica de observación es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz.

Se trabajará con la lista de cotejo. Con respecto a este instrumento el autor Rojas (2019) fundamenta que la lista de cotejo es un conjunto de preguntas sobre los hechos o aspectos que interesan en una evaluación, en una investigación o en cualquier actividad que requiera la búsqueda de información. La lista de cotejo, para la variable motricidad gruesa, estará compuesta por dos dimensiones y nueve ítems, los cuales permitirán analizar y obtener datos precisos sobre las variables del estudio en la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023. Cabe señalar que este instrumento se aplicará a una muestra total de 20 niños y niñas de 5 años del nivel inicial. Los instrumentos tendrán la siguiente estructura, así como los siguientes niveles:

**Tabla 4**

*Puntuación del instrumento lista de cotejo de la variable motricidad gruesa*

Niveles	Puntuación
Nivel en inicio	1
Nivel en proceso	2
Nivel en logro	3
Nivel logro esperado	4

*Nota.* Calificación de la lista de cotejo, Junio 2023

El baremo de esta lista de cotejo para la variable: motricidad gruesa, estuvo dividido en 04 niveles y cada nivel tiene un rango de calificación: Inicio, Proceso, Logro y logro destacado.

**Tabla 5**

*Baremo del instrumento lista de cotejo de motricidad gruesa*

<b>Dimensiones</b>	<b>Inicio</b>	<b>Proceso</b>	<b>Logro esperado</b>	<b>Logro Destacado</b>
Dominio corporal dinámico	0 – 2	3 - 4	5 - 6	7-8
Dominio corporal elástico	0 – 2	3 - 4	5 - 6	7-8

*Nota. Elaboración propia*

### **Validez del Instrumento**

De acuerdo con Quezada y Salcedo (2019) la validez está referida al grado en que un instrumento de recolección de datos mide lo que pretende medir. señala que la validez, se determina antes de aplicar el instrumento. De allí que un test puede ser válido para un grupo o contexto determinado, pero no para otros. La validación por juicio de expertos es una técnica basada en la correspondencia teórica entre los ítems del instrumento y el concepto del evento, y busca corroborar si existe consenso, o por lo menos un porcentaje aceptable de acuerdo, entre el investigador y los expertos, con respecto a la pertenencia de cada ítem a las respectivas sinergias del evento; por eso no requiere de aplicación a una muestra piloto (Hurtado, 2021).

En tal sentido la validez de los instrumentos fue sometida a juicio de expertos antes de ser aplicados para recibir los aportes necesarios a la investigación, en cuanto a contenido, criterio y constructo. Los jueces de expertos con grados de: Psicopedagogía y Educación los cuales se mencionan a continuación y quienes revisarán el instrumento considerándolo aceptable para la variable a medir en el grupo de edad de los niños. La validez lógica o aparente se refiere al grado en que un cuestionario mide lo que quiere medir a juicio de los expertos y de los propios sujetos se requieren de dos (3) expertos (profesionales).

**Tabla 6**

*Validación por juicio de expertos*

<b>Experto</b>	<b>Validez</b>
Mg. Harold R. Olivos García	Aplicable
Mg. Karen J. Flores Pardo	Aplicable
Lic. Andrea Adrianzén Peña	Aplicable

*Nota:* Elaboración propia

### **Confiabilidad del Instrumento**

Para Hernández y Mendoza (2019), la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales. La confiabilidad de los componentes del instrumento se obtiene mediante correlación que presentación sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado. Para la confiabilidad se tuvo en cuenta una prueba piloto con estudiantes de la misma edad que la muestra de este estudio, la misma que fue evaluada mediante la prueba estadística KR-20 de Richardson, la misma que arrojó un valor de 0.921\*, lo que indica que el

instrumento presenta una confiabilidad alta. Ñaupas et al (2020) la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales. El criterio de confiabilidad del instrumento, produce valores que oscilan entre uno y cero. Su fórmula determina el grado de consistencia y precisión; la escala de valores que determina la confiabilidad está dada por los siguientes valores.

**Tabla 7**

*Niveles de confiabilidad*

<b>Valores</b>	<b>Nivel</b>
De -1 a 0	No es confiable
De 0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
De 0,5 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta confiabilidad

**Nota.** Elaboración propia

### 3.5. Método de análisis de datos

Se trabajó con el siguiente plan de análisis para la recolección de datos, el cual se realizará de la siguiente manera:

Se coordinó el permiso con la dirección de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023, firmando un consentimiento informado para la aplicación de instrumentos lista de cotejo a los estudiantes, luego nos proporcionarán un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de

aula para así no interrumpir sus sesiones de clases. Luego de obtenidos los permisos para la aplicación del instrumento de recolección de datos en la de la Institución Educativa, los datos recogidos a través de la escala de verificación, se analizaron mediante procedimientos estadísticos, apoyándose en hoja de cálculo Microsoft Excel 2019 y software estadístico SPSS 25.

En un inicio se aplicará un Pre – test para observar el aprendizaje de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años. Luego se aplicará un Post test para observar la mejora del aprendizaje de la motricidad gruesa, a raíz de la aplicación de la estrategia del juego. Se realizó el análisis de frecuencias, calculando frecuencias absolutas y relativas por cada una de las dimensiones, las mismas que se representaron a través de tablas de distribución de frecuencias y de figuras o gráficos de columnas, las que se elaboraron de acuerdo a los objetivos de investigación. Tercero, se realizó el análisis cuantitativo, mediante estadísticos descriptivos y la comparación de medias con la prueba estadística T de Student para muestras relacionadas, siempre y cuando los datos tengan una distribución normal.

### **3.5 Aspectos éticos**

En la presente investigación se trabajó con los principios éticos aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0865-2022-CU-ULADECH católica, de fecha 22 de agosto del 2022 (ULADECH, 2022):

Protección de la persona. - El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión. Este principio no sólo

implica que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino que también deben protegerse sus derechos fundamentales si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

Libre participación y derecho a estar informado. - Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

Beneficencia y no-maleficencia. - Toda investigación debe tener un balance riesgo-beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios. Se declara el cuidado en todo momento para disminuir posibles efectos adversos y maximizar los beneficios de los participantes o involucrados en la investigación científica.

Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad. - Toda investigación debe respetar la dignidad de los animales, el cuidado del medio ambiente y las plantas, por encima de los fines científicos; y se deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y tomar medidas para evitar daños.

Justicia. - El investigador debe anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Así como, ejercer un juicio razonable y asegurarse que las limitaciones

de su conocimiento o capacidades, o sesgos, no den lugar a prácticas injustas. El investigador está obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación, y pueden acceder a los resultados del proyecto de investigación.

Integridad científica. - El investigador (estudiantes, egresado, docentes, no docente) tiene que evitar el engaño en todos los aspectos de la investigación; evaluar y declarar los daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, el investigador debe proceder con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, fuentes y datos.



## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados

#### 4.1.1. Resultados descriptivos

Evaluar el nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación del juego como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito de Mazamari – Junín, 2023.

**Tabla 8**

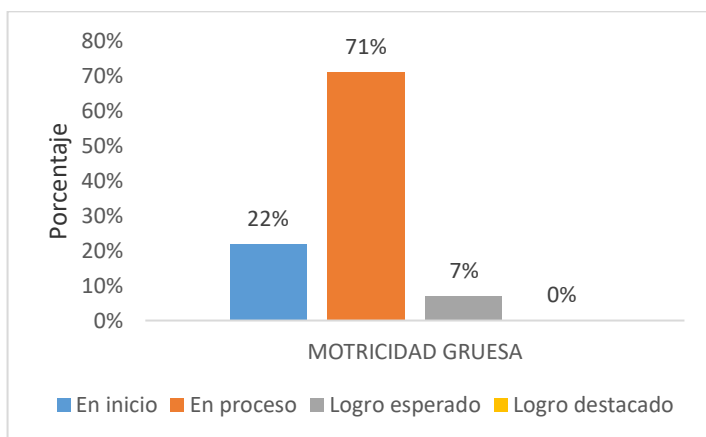
*Pre test de la variable motricidad gruesa*

Nivel de aprendizaje	Fi	%
En inicio	3	22%
En proceso	10	71%
Logro esperado	1	7%
Logro destacado	0	0%
Total	14	100%

*Nota: Lista de cotejo, Junio 2023*

**Figura 1**

*Pre test de la variable motricidad gruesa*



*Nota: Tabla 8*

Se puede observar en relación a la evaluación del pre test de la motricidad fina que el 71% se encontraban en nivel proceso, seguido del 22% en nivel inicio y el 7% en nivel logro esperado. Observándose que los niños se encuentran en camino de poder controlar su dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, esto debido a que no se le ha estimulado desde temprana edad.

Aplicar un programa de juegos como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito de Mazamari – Junín, 2023.

**Tabla 9**

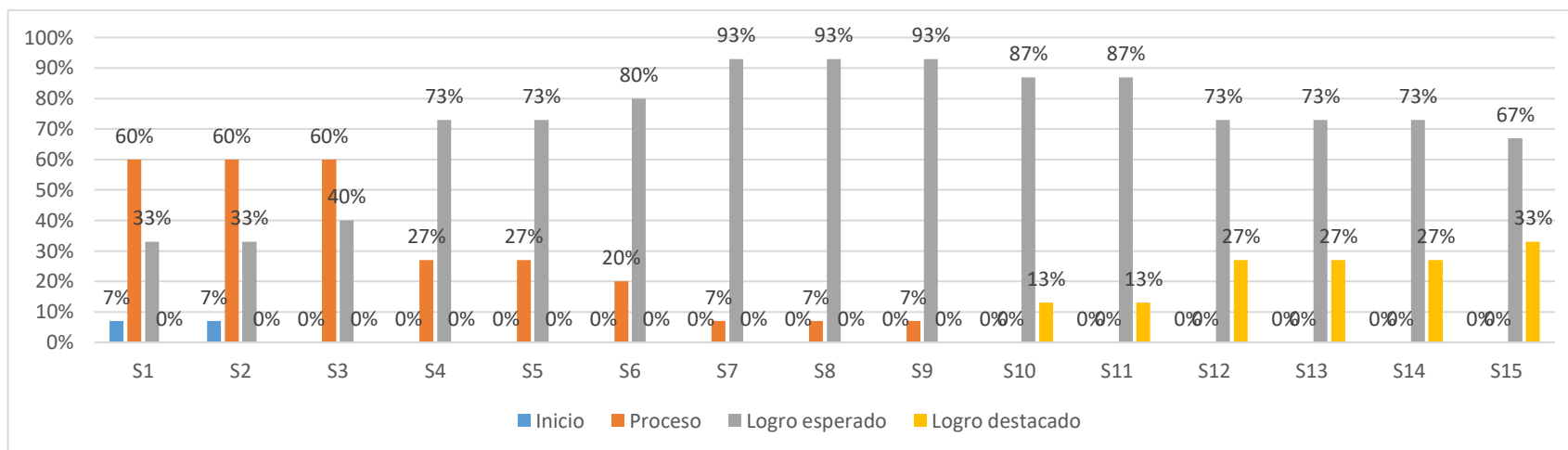
*Sesiones de aprendizaje en relación al juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa*

Nivel de logro	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10		S11		S12		S13		S14		S15	
	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	13%	2	13%	3	27%	3	27%	3	27%	4	33%
Logro esperado	4	33%	4	33%	5	40%	1	73%	1	73%	1	80%	1	93%	1	93%	1	93%	1	87%	1	87%	1	73%	1	73%	1	73%	1	67%
Proceso	9	60%	9	60%	9	60%	3	27%	3	27%	2	20%	1	7%	1	7%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Inicio	1	7%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	1	100	1	100	1	100	1	100	1	100	1	100	1	100	1	100	1	100	1	100	1	100	1	100	1	100	1	100	1	100
	4	%	4	%	4	%	4	%	4	%	4	%	4	%	4	%	4	%	4	%	4	%	4	%	4	%	4	%	4	%

**Nota:** Aplicación de sesiones de aprendizaje en relación al juego como estrategia, Junio 2023

**Figura 2**

*iones de aprendizaje en relación al juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa*



**Nota:** tabla 9

Se puede evidenciar en relación a la aplicación de los juegos como estrategia, y se muestra que en la primera sesión el 60% de los estudiantes se encontraban en nivel proceso, el 33% en logro esperado y el 7% en inicio; estos resultados fueron mejorando significativamente a lo largo de la aplicación de las sesiones, demostrando ya en la última sesión un nivel de logro esperado en el post test con un 67%, y en logro destacado el 33%; quedando registrado efectivamente, la mejora del aprendizaje de la motricidad gruesa mediante la intervención pedagógica de los juegos como estrategia.

Evaluar el nivel de motricidad gruesa después de la aplicación del juego como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023.

**Tabla 10**

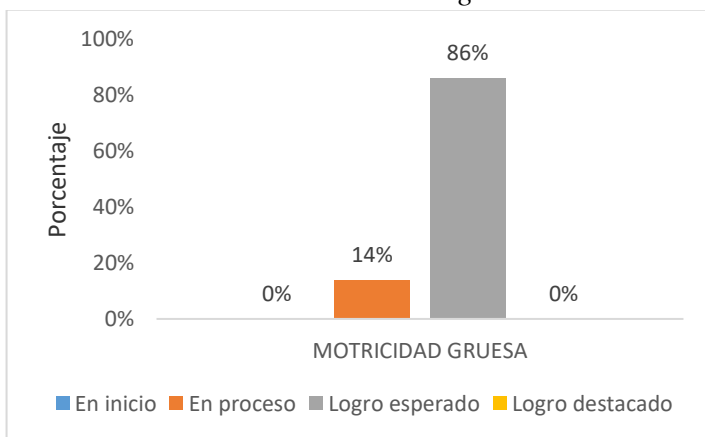
*Post test de la variable motricidad gruesa*

Nivel de aprendizaje	Fi	%
En inicio	0	0%
En proceso	2	14%
Logro esperado	12	86%
Logro destacado	0	0%
Total	14	100%

*Nota: Lista de cotejo, Junio 2023*

**Figura 3**

*Post test de la variable motricidad gruesa*



*Nota: Tabla 10*

Se puede observar en relación a la evaluación del post test del aprendizaje de la motricidad gruesa que el 86% se encontraban en nivel de logro esperado, seguido del 14% en proceso. Observándose que los niños mejoraron al momento de controlar su dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, y esto es debido a que se les ha estimulado con los juegos como estrategia.

## Resultados Inferencial

**Tabla 12**

*Prueba de normalidad*

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Diferencia	,921	14	,031

Entonces se concluyó que si la prueba  $P < 0,05$ , se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si  $P < 0,05$  no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 12, existe una sig. 0,031. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

### **Hipótesis general:**

H1: El Juego como estrategia desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023.

H0: El Juego como estrategia no desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023.

**Tabla 13***Prueba de rangos de Wilcoxon*

<b>Rangos</b>				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test - Pre test	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	12 <sup>b</sup>	11,00	89,00
	Empates	2 <sup>c</sup>		
	Total	14		

a. Post test &lt; Pre test

b. Post test &gt; Pre test

c. Post test = Pre test

Tabla 14

*Estadístico de prueba*

<b>Estadísticos de prueba</b>	
	Post test - Pre test
Z	-3,027 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener  $p = 0,001$  y como  $p < 0,05$ , se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de juego como estrategia en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis de investigación  $H_1$ . Frente a este resultado se concluye que el juego como estrategia desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023.



## DISCUSIÓN

En esta investigación, al determinar la influencia del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023, se pudo encontrar que, en el pre test el 71% de niños empezaron con el nivel proceso, el cual fue mejorando a través de la intervención de los juegos como estrategia, donde el post test el 86% de los niños obtuvieron un nivel de logro esperado. Además, al obtener  $p= 0,001$  y como  $p<0,05$ , se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de juego como estrategia en las sesiones de aprendizaje. Esto quiere decir que los niños lograron superar sus dificultades al momento de controlar su dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, y esto debido a que se intervino con la estrategia de los juegos. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de que el juego como estrategia desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023. Estos resultados son corroborados por Abad (2019) en su tesis donde obtuvo como resultados que la psicomotricidad gruesa se encuentra en bajo nivel a 68 %, luego, gracias al juego se mejoró a un nivel alto con 82 %. Entonces, se concluye que el programa del juego tiene relevancia para mejorar la psicomotricidad gruesa, lo cual respalda la eficacia del programa empleado en la presente investigación. Así también, según Brunner (1973) el juego es bueno para los niños en edad preescolar, ya que lo utilizan para ejercitar las relaciones personales, socializar, gustos e intereses y, lo que es más importante, desarrollar sus habilidades. Ahora bien. En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar los resultados esta investigación permitió recopilar información sobre el valor que tiene el juego como estrategia en el campo educativo, demostrando que, si ayuda a mejorar los aprendizajes en los

estudiantes y contribuye en su motivación al momento de trabajar en aula, especialmente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

En esta investigación, al evaluar el nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación del juego como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito de Mazamari – Junín, 2023, se pudo encontrar que el 71% se encontraban en nivel proceso, seguido del 22% en nivel inicio y el 7% en nivel logro esperado. Esto quiere decir que los niños se encuentran en camino de poder controlar su dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, esto debido a que no se le ha estimulado desde temprana edad. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de que el juego como estrategia desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023. Estos resultados son corroborados por Alvear (2019) quien en su tesis obtuvo como resultados que la psicomotricidad gruesa se encuentra en bajo nivel a 87%. Así también, Según Comellas (2020) las habilidades motoras gruesas son el medio por el cual los humanos se expresan, se comunican y se relacionan con los demás a través del movimiento general del cuerpo. Nos ayuda a comprender a los niños a través del movimiento, en un perpetuo diálogo físico cuyo fin y papel fundamental es el desarrollo armónico, integral y holístico de los niños, potenciando sus capacidades cognitivas, motrices, sociales y demás afectivo-emocionales. En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar los resultados esta investigación permitió recopilar información sobre el valor que tiene el juego como estrategia en el campo educativo, demostrando que, si ayuda a mejorar los aprendizajes en los estudiantes y contribuye en su motivación al momento de trabajar en aula, especialmente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

En esta investigación, al aplicar un programa de juegos como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito de Mazamari – Junín, 2023, se pudo encontrar que en la primera sesión el 60% de los estudiantes se encontraban en nivel proceso, el 33% en logro esperado y el 7% en inicio; estos resultados fueron mejorando significativamente a lo largo de la aplicación de las sesiones, demostrando ya en la última sesión un nivel de logro esperado en el post test con un 67%, y en logro destacado el 33%. Esto quiere decir que quedó registrado efectivamente, la mejora del aprendizaje de la motricidad gruesa mediante la intervención pedagógica de los juegos como estrategia. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de que el juego como estrategia desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023. Estos resultados son corroborados por Abad (2019) quien en su tesis obtuvo como resultados que la motricidad gruesa, luego, de aplicar el juego se mejoró a un nivel alto con 82%. Así también, Piaget (1966) nos dice que desarrollar el juego como estrategia de aprendizaje permite a los niños crear su propio conocimiento a través de la experimentación y la exploración. Los niños no necesitan que nadie les explique los beneficios o procedimientos del aprendizaje a través del juego porque sucede de forma natural. Si los adultos utilizamos estos momentos para orientar su juego hacia un objetivo o propósito determinado, como una fecha, un concepto, un dato, un número o una letra, estos quedarán almacenados permanentemente en su memoria. En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar los resultados esta investigación permitió recopilar información sobre el valor que tiene el juego como estrategia en el campo educativo, demostrando que, si ayuda a mejorar los aprendizajes en los estudiantes y contribuye en su motivación al momento de trabajar en aula, especialmente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

En esta investigación, al evaluar el nivel de motricidad gruesa después de la aplicación del juego como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023, se pudo encontrar que el 86% se encontraban en nivel de logro esperado, seguido del 14% en proceso. Esto quiere decir que los niños mejoraron al momento de controlar su dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, y esto es debido a que se les ha estimulado con los juegos como estrategia. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de que el juego como estrategia desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023. Estos resultados son corroborados por Ramírez (2022) quien en su tesis tuvo como resultado que de su muestra evaluada el 64% se ubicó en nivel inicio antes de aplicar los juegos, luego se aplicó el juego en 10 sesiones y mejoró significativamente a 88 % en logro. Entonces se concluyó que el programa de juego tiene relevancia para mejorar la psicomotricidad gruesa. Así también, según Bruner (1973) argumentó que la importancia del juego radica en que a través de él genera comportamientos en la vida cotidiana, por lo que constituye una de las principales actividades del juego. Jugar juegos durante largos períodos de tiempo le permite al niño desarrollar internamente las emociones y experiencias evocadas por sus interacciones con el entorno externo. En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar los resultados esta investigación permitió recopilar información sobre el valor que tiene el juego como estrategia en el campo educativo, demostrando que, si ayuda a mejorar los aprendizajes en los estudiantes y contribuye en su motivación al momento de trabajar en aula, especialmente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

## V. CONCLUSIONES

1. En esta tesis se determinó la influencia del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023. El cual se evidenció con la prueba de hipótesis no paramétrica de Wilcoxon donde se obtuvo que  $p= 0,001$  y como  $p<0,05$ , se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de juego como estrategia en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis de investigación  $H_1$ . Frente a este resultado se concluye que el juego como estrategia si desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023
2. En esta tesis se evaluó el nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación del juego como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito de Mazamari – Junín, 2023. Concluyendo que, en relación a la evaluación del pre test de la motricidad fina que el 71% se encontraban en nivel proceso, seguido del 22% en nivel inicio y el 7% en nivel logro esperado. Observándose que los niños se encuentran en camino de poder controlar su dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, esto debido a que no se le ha estimulado desde temprana edad.

3. En esta tesis, se aplicó un programa de juegos como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito de Mazamari – Junín, 2023. Concluyendo que, en la primera sesión el 60% de los estudiantes se encontraban en nivel proceso, el 33% en logro esperado y el 7% en inicio; estos resultados fueron mejorando significativamente a lo largo de la aplicación de las sesiones, demostrando ya en la última sesión un nivel de logro esperado en el post test con un 67%, y en logro destacado el 33%; quedando registrado efectivamente, la mejora del aprendizaje de la motricidad gruesa mediante la intervención pedagógica de los juegos como estrategia.
  
4. En esta tesis, se evaluó el nivel de motricidad gruesa después de la aplicación del juego como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023. Concluyendo que, en relación a la evaluación del post test del aprendizaje de la motricidad gruesa que el 86% se encontraban en nivel de logro esperado, seguido del 14% en proceso. Observándose que los niños mejoraron al momento de controlar su dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, y esto es debido a que se les ha estimulado con los juegos como estrategia.

## VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda propiciar la participación de los docentes dentro de la institución educativa en la generación de taller de reflexión en torno al juego como estrategia para la mejora de la motricidad gruesa.

Se Sugiere al director de la Institución Educativa que muestre a sus docentes, los hallazgos de la investigación antes de la aplicación del juego como estrategia, para que se implementen en las sesiones de aprendizaje del juego como estrategia, que fomente la posibilidad de desarrollar la motricidad gruesa.

Se recomienda a los docentes de la institución educativa aplicar estudios experimentales o cuasiexperimentales sobre las variables juego como estrategia y la motricidad gruesa con el fin de conocer la intervención pedagógica del juego como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Se Sugiere al director de la Institución Educativa que muestre a sus docentes, los hallazgos de la investigación después de la aplicación del juego como estrategia, para que se implementen en las sesiones de aprendizaje del juego como estrategia, que fomente la posibilidad de desarrollar la motricidad gruesa.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang, N. (2019). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial.  
<https://www.emanantial.com.ar/archivos/fragmentos/AizencangJAFragmento.pdf>
- Abad, N. (2019) Nivel de psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de inicial de la I.E. Divino Redentor - Piura, 2018 [Tesis de Bachiller. Universidad Católica los Ángeles Chimbote] <https://acortar.link/KcGv4T>
- Acero, E. (2019) Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución educativa inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo-2019 [Tesis de Titulación. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/9184>
- Alvear, S. (2019) El juego y su incidencia en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 5 años del instituto particular bilingüe Albert Einstein de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo, periodo 2016-2017.  
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/4405>
- Arias, J. y Calderón, D. (2018). Los juegos infantiles en los niños de 3 a 5 años de la I.E.P Gran Mariscal Luis José de Orbegoso Santa. Características del juego. Perú.  
<http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/2381>
- Arias, M. y Calderón, A. (2018). Los juegos infantiles y su influencia en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P Gran Mariscal Luis José de Orbegoso - Santa 2018.  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1312/JUEGOS\\_LUDICOS\\_RAMIREZ\\_CAMPOS\\_WENDY\\_CAROLINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1312/JUEGOS_LUDICOS_RAMIREZ_CAMPOS_WENDY_CAROLINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



- Atoche, S. y Midua, P. (2020) El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la IE N o 1648 Carlota Ernestina del distrito de Chimbote, año 2016. [Tesis de Titulación. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/1469>
- Arzola, S. (2019) Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo]  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola\\_USS.pdf?sequence](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.pdf?sequence)
- Bisquerra, M. (2020). El juego como herramienta de aprendizaje. Revista Digital Innovación y experiencias educativas. <https://www.csif.es/contenido/andalucia/educacion/24366>
- Bruner, J. (1973) Juego, pensamiento y lenguaje. Perspectivas, 16 (1), Pág. 79-85.  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>
- Caba, L. (2019). El juego en la etapa pre escolar para su aprendizaje.  
<https://www.csif.es/contenido/andalucia/educacion/24366>
- Comellas, T. (2020) La motricidad gruesa en niños de 5 años.  
<https://www.csif.es/contenido/andalucia/educacion/24366>.
- Comeras, (2021). La motricidad gruesa, estrategias para su desarrollo.  
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/27395?locale-attribute=en>

- Corrales, J. (2020). El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.I 061 del distrito de San Juan de Lurigancho. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/27395?locale-attribute=en>
- Copo, E. (2020). Argumenta que el juego temprano debe ser un juego sensorial. <https://es.slideshare.net/elisthar/gil-contreras-gmez-habilidades-motrices-en-la-infancia>
- Díaz, L. y Pavía, R. (2019). Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares. Revista Electrónica de Psicología Iztacala. <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num3/Vol14No3Art2.pdf>
- García, J. (2020). Clasificación de la motricidad gruesa en niños de inicial. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22804/MOTROCIDA GRUESA BRITO GOMEZ ELSA DELICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gil, J., y Salvador, C. (2020). Actividad física y Síndrome de Down: El juego motriz como recurso metodológico. Revista Digital de Educación Física, 6(33), 47-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5384101>
- Gómez, L. (2019). Etapa de la motricidad gruesa en etapa infantil. <https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/2096>
- Gonzaga, S. (2019). La motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años de edad en el programa creciendo con nuestros hijos (Cnh) San José De La Ciudad De Loja. Periodo Lectivo 2017-2018.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20996/1/ESTHEFANY%20GONZAGA.pdf>

González, E. y Silva, P. (2021). El juego infantil en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2016 – 2017 – Ecuador.

Hernández, H. (2006). Consideraciones sobre la clasificación de la motricidad gruesa. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/PSICOMOTRICIDAD%20-%20FISIOTERAPIA/CUALIDADES%20MOTRICES/Motricidad%20fina%20en%20la%20etapa%20infantil%20-%20Penton%20-%20art.pdf>

Hernández S. (2019). Metodología de la investigación. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Luna, O. (2020). Motricidad gruesa, dimensiones conocidas en la etapa escolar. <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

Magallanes, E. (2020). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 16. <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

- Ministerio de educación (2020). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.  
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>
- Moyles, J. (1990). El juego en la educación infantil y primaria. España: Morata.  
[https://www.google.com.pe/books/edition/El\\_juego\\_en\\_la\\_educaci%C3%B3n\\_infantil\\_y\\_pri/MUU5ROpjQoIC?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_en_la_educaci%C3%B3n_infantil_y_pri/MUU5ROpjQoIC?hl=es-419&gbpv=0)
- OMS. (2019). Desarrollo en la primera infancia como determinante social de la salud.  
[https://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/child/development/10facts/es/](https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/child/development/10facts/es/)
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. Int. J. Morphol., 35(1): 227-232
- Plúa, E. (2019) Estrategias Lúdicas y su influencia en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, de la I.E. Cnel. José Joaquín Inclán – Junín, 2019 [Tesis de titulación. Universidad Católica los ángeles de Chimbote] <https://acortar.link/FwjqnD>
- Piaget, J. (1966) Psicología del niño.  
<http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/psicologia-del-nino-.piaget-e-inhelder-.pdf>
- Plata, R. & Guerra, G. (2009). El niño con trastorno del desarrollo de la coordinación. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4830125.pdf>
- Ramírez, R. (2022) El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 Divino Niño Jesús, Morropón, Piura, 2020 [Tesis de titulación.

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28834>

Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria. España: INDE.

[https://www.google.com.pe/books/edition/Educaci%C3%B3n\\_motriz\\_y\\_educaci%C3%B3n\\_psicomotr/nTLBnz9WP5gC?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Educaci%C3%B3n_motriz_y_educaci%C3%B3n_psicomotr/nTLBnz9WP5gC?hl=es-419&gbpv=0)

Rodríguez, T. (2019). El juego como estrategia en niños de 5 años, Paidós. Libro Barcelona, 2019.

[https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo\\_Motor\\_Grueso\\_Del\\_Ni%C3%B1o\\_en\\_Eda/TfG4ytT8nCMC?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_Motor_Grueso_Del_Ni%C3%B1o_en_Eda/TfG4ytT8nCMC?hl=es-419&gbpv=0).

Ruiz, A. y Ruiz, I. (2017) Desarrollo Motor Grueso Del Niño en Edad Preescolar: Periodo de Educación Física en Jardines Infantiles. (n.d.). (n.p.): Editorial Universidad de Costa Rica

[https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo\\_Motor\\_Grueso\\_Del\\_Ni%C3%B1o\\_en\\_Eda/TfG4ytT8nCMC?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_Motor_Grueso_Del_Ni%C3%B1o_en_Eda/TfG4ytT8nCMC?hl=es-419&gbpv=0)

Solórzano, A. (2019) El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018 [Tesis de titulación.

Universidad César Vallejos]

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30192>

Trueba P. (2020). El juego facilita el entendimiento mutuo, la comunicación y el sentido de unión. <http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/psicologia-del-nino-.piaget-e-inhelder-.pdf>

ULADECH (2022) Código De Ética Para La Investigación. Versión Resolución N° 0865 2022-

Cu-Uladech católica, de fechas 22 de agosto del 2022.

<https://www.studocu.com/pe/document/universidad-privada-san-juan->

[bautista/mecanica-de-suelos/codigo-de-etica-para-la-investigacion-05/42978946](https://www.studocu.com/pe/document/universidad-privada-san-juan-bautista/mecanica-de-suelos/codigo-de-etica-para-la-investigacion-05/42978946)

Vygotsky, L. (1924). El juego surge para reproducir el contacto con otras personas.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2292996.pdf>

Wallon (1987), El juego como experiencia motora.

[https://www.unicef.org/spanish/publications/index\\_86269.html](https://www.unicef.org/spanish/publications/index_86269.html)

## ANEXO

### Anexo 1: Matriz de consistencia

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿De qué manera influye el juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Evaluar el nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación del juego como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023 Aplicar un programa de juegos como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023 Evaluar el nivel de motricidad gruesa después de la aplicación del juego como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023</p>	<p><b>H1:</b> El Juego como estrategia desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023.</p> <p><b>H0:</b> El Juego como estrategia no desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023.</p>	<p><b>Variable independiente:</b> <b>Juego como estrategia</b></p> <p>Juegos funcionales Juegos simbólicos Juegos de construcción</p> <p><b>Variable dependiente:</b> <b>Motricidad gruesa</b></p> <p>Coordinación corporal dinámica Coordinación corporal elástica</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> cuantitativo</p> <p><b>Nivel de investigación:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño de la investigación:</b> Pre-Experimental</p> <p><b>Población:</b> 52 alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa Bilingüe N°1748</p> <p><b>Muestra:</b> 14 niños y niñas de 5 años.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumento:</b> Lista de cotejo</p> <p><b>Método de análisis de datos:</b> SPSS 25 Microsoft Excel 2019</p>

**Anexo 2: Instrumento de recolección e información**

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR MOTRICIDAD GRUESA**

Código del estudiante: .....

Fecha: ..... Grado: ..... Sección: .....

<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>				
<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Dominio corporal dinámico	Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar	Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los obstáculos.		
		Salta con ambos pies juntos en su sitio.		
	Se desplaza por varias direcciones.	Salta desde una pequeña altura de 30 cm.		
		Camina hacia diferentes direcciones.		
	Mantiene el equilibrio	Se sostiene en un pie durante 20 segundos		
Dominio corporal estático	Relaja su cuerpo sobre un soporte cómodo	Inhala y exhala correctamente		
		Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo.		
		Posiciona su cuerpo hacia la derecha, mientras respira.		
		Posiciona su cuerpo hacia la izquierda, acostado.		
		Se siente en un soporte mientras estira sus piernas y se relaja.		

*Nota.* elaboración propia



### Anexo 3: Validaciones

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES DIMENSIÓN 1. Dominio Corporal dinámico	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01.	Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los obstáculos.	x		x		x		
02.	Salta con ambos pies juntos en su sitio.	x		x		x		
03.	Salta desde una pequeña altura de 30 cm.	x		x		x		
04.	Camina hacia diferentes direcciones.	x		x		x		
05.	Se sostiene en un pie durante 20 segundos.	x		x		x		

N°	DIMENSIONES DIMENSIÓN 2. Dominio Corporal estático	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
06	Inhala y exhala correctamente	x		x		x		
07	Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo.	x		x		x		
08	Posiciona su cuerpo hacia la derecha, mientras respira.	x		x		x		
09	Posiciona su cuerpo hacia la izquierda, acostado.	x		x		x		
10	Se siente en un soporte mientras estira sus piernas y se relaja.	x		x		x		

*Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.*

**El instrumento, puede ser aplicable**

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable  (X)

Aplicable después de corregir  ( )

No aplicable  ( )

**Nombres y apellidos del juez evaluador: Flores Pardo Karen Jacqueline**

**DNI N°: 43875170**

**Especialidad:** Educación Inicial

**Correo electrónico:** [pardojacquelinef@gmail.com](mailto:pardojacquelinef@gmail.com)

**Fecha:** 16 de julio de 2023

  
 DIRECCIÓN GENERAL  
 Lima

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

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

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

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

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE  
MIDE EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA**

N°	DIMENSIONES DIMENSIÓN 1. Dominio Corporal dinámico	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01.	Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los obstáculos.	x		x		x		
02.	Salta con ambos pies juntos en su sitio.	x		x		x		
03.	Salta desde una pequeña altura de 30 cm.	x		x		x		
04.	Camina hacia diferentes direcciones.	x		x		x		
05.	Se sostiene en un pie durante 20 segundos.	x		x		x		

N°	DIMENSIONES DIMENSIÓN 2. Dominio Corporal estático	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
05	Inhala y exhala correctamente	x		x		x		
06	Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo.	x		x		x		
07	Posiciona su cuerpo hacia la derecha, mientras respira.	x		x		x		
08	Posiciona su cuerpo hacia la izquierda, acostado.	x		x		x		
09	Se sienta en un soporte mientras estira sus piernas y se relaja.	x		x		x		

*Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.*

*El instrumento, cuenta con suficiente consistencia para ser aplicable*

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable  (X)

Aplicable después de corregir  ( )

No aplicable  ( )

**Nombres y apellidos del juez evaluador: Valles Medina, Velu Marianella**

**DNI N°: 05958022**

**Especialidad:** Educación Inicial

**Correo electrónico:** [medinavelu@gmail.com](mailto:medinavelu@gmail.com)

**Fecha:** 16 de junio de 2023

  
 Valles Medina Velu Marianella  
 DNI N° 05958022

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

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

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

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE  
MIDE EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA**

N°	DIMENSIONES DIMENSIÓN 1. Dominio Corporal dinámico	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01.	Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los obstáculos.	x		x		x		
02.	Salta con ambos pies juntos en su sitio.	x		x		x		
03.	Salta desde una pequeña altura de 30 cm.	x		x		x		
04.	Camina hacia diferentes direcciones.	x		x		x		
05.	Se sostiene en un pie durante 20 segundos.	x		x		x		

N°	DIMENSIONES DIMENSIÓN 2. Dominio Corporal estático	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
05	Inhala y exhala correctamente	x		x		x		
06	Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo.	x		x		x		
07	Posiciona su cuerpo hacia la derecha, mientras respira.	x		x		x		
08	Posiciona su cuerpo hacia la izquierda, acostado.	x		x		x		
09	Se siente en un soporte mientras estira sus piernas y se relaja.	x		x		x		

*Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.*

***El instrumento, cuenta con suficiente consistencia para ser aplicable***

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ( )

No aplicable ( )

**Nombres y apellidos del juez evaluador: Sinarahua Crispín Carmen Patricia**

**DNI N°: 42575679**

**Especialidad:** Educación Inicial

**Correo electrónico:** [carmencrispin27@gmail.com](mailto:carmencrispin27@gmail.com)

**Fecha:** 16 de junio de 2023



*Carmen Patricia Sinarahua Crispín*  
CARMEN P. S. SINARAHUA CRISPÍN  
LICENCIADA EDUCACIÓN PRIMARIA

LIC. CARMEN P. SINARAHUA CRISPÍN  
PROFESORA  
DNI N° 42575679

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

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

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

#### Anexo 4: Confiabilidad del instrumento

1		MOTRICIDAD GRUESA									
2		Corporal Dinámico				Corporal Estático					TOTAL
3	CODIGO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	
4											
5	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
6	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	3	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7
8	4	0	0	0	1	0	0	0	1	1	3
9	6	0	1	0	1	1	0	0	0	0	3
10	7	1	0	1	0	0	1	1	1	1	6
11	8	0	1	0	0	1	0	1	0	0	3
12	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	10	1	1	0	1	1	0	0	0	1	5
14	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
15	12	1	0	1	1	0	1	1	0	1	6
16	13	0	1	0	0	1	0	1	0	0	3
17	14	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2
18	TOTALES	5	7	6	6	8	6	7	5	7	
19	p	0.333	0.5	0.4	0.4	0.53	0.4	0.47	0.33	0.47	
20	q	0.667	0.5	0.6	0.6	0.47	0.6	0.53	0.67	0.53	
21	p*q	0.222	0.2	0.2	0.2	0.25	0.24	0.25	0.22	0.25	

$\Sigma$	2.16
$\sigma^2$	7.6213018
k	9
kr20	0.8061568

**FIABILIDAD**  
**COEFICIENTE DE KUDER – RICHARDSON (KR20)**  
 Se utiliza para pruebas dicotómicas, es similar al coeficiente  $\alpha$  de Cronbach. Por ejemplo:  
 Si = 1  
 No = 0

$$Confiabilidad = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^k p_i q_i}{S_x^2} \right]$$

Coefficiente de Correlación Magnitud  
 0,70 a 1,00 Muy fuerte  
 0,50 a 0,69 Sustancial  
 0,30 a 0,49 Moderada  
 0,10 a 0,29 Baja  
 0,01 a 0,09 Despreciable

A partir de la magnitud moderada es confiable el instrumento

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de 0,806 siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de estudio

**Anexo 5: Consentimiento informado**

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**(PADRES)**

**(Ciencias Sociales)**

Título del estudio:

.....  
.....

Investigador (a): .....

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: .....  
..... Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

.....  
.....  
.....

**Procedimientos:**

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

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

**Beneficios:**

**Costos y/ o compensación:**

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

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

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

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

---

**Nombres y Apellidos**  
N° DNI  
Participante

---

**Fecha y Hora**

---

**Nombres y Apellidos**  
*Investigador*

---

**Fecha y Hora**



## Anexo 6: Permiso del director



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Mirador de Cañete, 27 de mayo del 2023.

Lic., Rosmery Torres Llanco

Directora de la I.E. B. N°1748 de la Provincia de Satipo, Mazamari

Asunto: Solicito permiso para aplicar "El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, en estudiantes de la Institución que Ud., preside.

Esperando que se encuentre bien, me presento, soy Milca Eli López Ruen con DNI 43927544, estudiante de la facultad de educación, de la Carrera profesional de educación Inicial. Con la investigación titulada "El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa bilingüe N°1748 del Distrito de Mazamari-Junin 2023", la cual deseo ejecutar, con los niños de 5 años, esperando su pronta respuesta, con el fin de mejorar los aprendizajes y mi formación como futura educadora del nivel inicial.

Esperando su pronta respuesta, me despido, con la esperanza de recibir una pronta información.

  
Milca Eli López Ruben  
DNI: 43927544



  
Lic. Rosmery Torres Llanco  
DNI N° 47760291  
DIRECTORA (e)



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Dirección Regional  
de Educación - Junín

UGEL  
Satipo



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

## AUTORIZACIÓN

Mirador de Cañete, 27 de mayo del 2023.

I.E.B.Nº: 1748 MIRADOR DE CAÑETE  
DIRECTORA: ROSMERY TORRES LLANCO  
DIRECCIÓN: C.N. MIRADOR DE CAÑETE

Asunto: Respuesta a la carta de presentación para la aplicación de instrumento tesis IV del estudio de Educación Inicial.

Estimado alumna López Ruben Milca Eli de la UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE de la carrera profesional de educación inicial reciba un saludo cordial de mi persona y la I.E.B MIRADOR DE CAÑETE.

Yo Rosmery TORRES LLANCO directora de la I.E.B MIRADOR DE CAÑETE por la presente autorizo que Ud. pueda ingresar a nuestro plantel de estudio y pueda aplicar vía presencial su instrumento de la tesis titulada **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°1748 DEL DISTRITO DE MAZAMARI – JUNÍN, 2023"** donde iniciara el 29 de mayo y culminara 07 de julio del presente año 2023; lo realizara en el aula de 5 años (sección única) que está a cargo de la docente Rosmery.

Se amerita la situación para expresarle su estima y alta consideración por su elección a nuestra Institución Educativa.

Cordialmente,

Atentamente:



  
Rosmery Torres Llanco  
Dir. N° 107/2023  
Firma de la Directora

## Anexo 7: Sesiones de aprendizaje

### SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 1

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
1.2. Sección : Única  
1.3. Grado/Edad : 5 años  
1.4. Temporalización : 45 minutos  
1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
1.6. Nombre de la Sesión : “CAMINANDO SOBRE LINEAS”

#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, 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.	Lista de cotejo

#### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente les dice a los niños que se paren, enciendan sus cámaras y activen sus micrófonos para que canten la canción “Si estas feliz tú puedes aplaudir”	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. <b>Actividad motriz (Saltamos con un pie)</b> El juego es en equipo, los niños formaran dos equipos, los cuales tendrán un numero de orden para que sigan la secuencia del juego.	Silbato Tiza Cinta	15 min.

	<p>Cuando la maestra toque el silbato, será la señal de que el primer estudiante de cada equipo tiene que salir saltando en un pie y saltara con su pie derecho por el camino de líneas que está a su lado derecho. (Líneas en el piso de 3 metros y hechas con ceniza, o cinta)</p> <p>Luego en mitad de camino, la maestra volverá a tocar 2 veces el silbato, el cual será la señal para que empiecen a saltar con el pie izquierdo, por el camino de líneas que está a su lado izquierdo y el siguiente niño salga saltando con su pie derecho por la línea derecha y así sucesivamente hasta el último niño de cada grupo.</p> <p>El equipo que logre saltar de manera correcta será el ganador del juego.</p>		
Relajación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para que empiecen a inhalar y a exhalar de manera lenta.</li> <li>- De esta manera los estudiantes descansan y aprovechan en hidratarse.</li> </ul>		10 min.
Expresión gráficoplástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	<p>La maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>- ¿Qué actividad hemos realizado hoy?</li> <li>- ¿Por dónde hemos hecho el recorrido?</li> <li>- ¿Les gusto la actividad del día de hoy?</li> <li>- ¿Qué les gusto más?</li> </ul>		5min

## Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítem</b>		Camina con un pie sobre las líneas manteniendo el equilibrio	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 2

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
1.2. Sección : Única  
1.3. Grado/Edad : 5 años  
1.4. Temporalización : 45 minutos  
1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “EL CIRCUITO DE LAS FIGURAS GEOMETRICAS”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, 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.	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente les pide a los y las niñas que se pongan de pie, enciendan sus cámaras y micrófonos para que realicen unos ejercicios de calentamiento.	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. <b>Actividad motriz (El circuito de las figuras geométricas)</b> El juego se realizará de manera individual, cada niño dibujará en el piso las figuras geométricas en el orden que le indicará la maestra (Cuadrado, círculo, triángulo, ovalo y rectángulo) El juego empezará cuando la profesora toque el	Silbato Tiza	20 min.

	silbato, esa será la señal donde todos los niños tienen que salir caminando alrededor del cuadrado, seguidamente en el círculo, darán dos giros en un pie, posteriormente volverán a caminar en el triángulo, y volverán a dar cinco giros en la figura del ovalo, para finalmente terminar caminando en el rectángulo. El niño que se caiga se ira retirando del juego.		
Relajación	- Al terminar el juego, la maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para reposar mientras inhalan y exhalan, y a la vez se hidratan.		5 min.
Expresión gráficoplástica	Los estudiantes realizan un dibujo acerca de la figura geométrica que más se les hizo difícil pasar, lo colorean y lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

### Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítem</b>		Camina y gira en el circuito manteniendo el equilibrio	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
<b>01</b>			
<b>02</b>			
<b>03</b>			
<b>04</b>			
<b>05</b>			
<b>06</b>			
<b>07</b>			
<b>08</b>			
<b>09</b>			
<b>10</b>			
<b>11</b>			
<b>12</b>			
<b>13</b>			
<b>14</b>			
<b>15</b>			



## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 3

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “EL RETO DE LA ALMOHADA”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, 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.	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente les indica a los y las niñas que enciendan su cámara y micrófono para que realicen ejercicios de calentamiento antes de empezar con el juego.	Celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. <b>Actividad motriz (Cargamos una nube sobre nuestra cabeza)</b> El juego se realizará de manera individual, cada niño dibujara una línea de 4 metros en el piso, también tendrán listo su almohada la cual será su nube imaginaria con la que cargaran en la cabeza. Una vez que la maestra toque el silbato todos los	Silbato Tiza Almohada	20 min.

	niños deberán salir caminando sobre la línea con la almohada en la cabeza, manteniendo el equilibrio sin dejar caer la almohada, ni a la ida ni al regreso. El o la niña que se le caiga la almohada tendrá 2 oportunidades para seguir su camino, a la tercera caída el niño o niña se retirara del juego.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para que descansen, y se hidraten.		5 min.
Expresión gráficoplástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, lo colorean y lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

### Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítem</b>		Camina por una línea con una almohada en la cabeza manteniendo el equilibrio	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 4

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “CAMINAMOS SOBRE UNA LINEA RECTA”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, 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.	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente pide a los niños y las niñas que enciendan su cámara y su micrófono para cantar una canción antes de empezar con el juego, “La alegría nos da alas”	Celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que trata el juego y da las indicaciones a los niños. <b>Actividad motriz (El avioncito)</b> El juego es de manera individual, pero primero jugara un grupo de 8 estudiantes y luego el siguiente grupo de 7 integrantes, al final los ganadores de cada grupo se enfrentarán.	Silbato Tiza	20 min.

	Cada estudiante dibujara una línea de 4 metros en el piso, el juego empezará cuando la maestra toque el silbato, cada niño o niña saldrá caminando por la línea recta, pero con los brazos estirados, haciendo ruido fingiendo que son un avioncito. Al final del juego sale un ganador de cada grupo y se enfrentan.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para descansar e hidratarse.		5 min.
Expresión gráficoplástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

### Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítem</b>		Camina con un pie delante del otro sobre la línea manteniendo el equilibrio	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
<b>01</b>			
<b>02</b>			
<b>03</b>			
<b>04</b>			
<b>05</b>			
<b>06</b>			
<b>07</b>			
<b>08</b>			
<b>09</b>			
<b>10</b>			
<b>11</b>			
<b>12</b>			
<b>13</b>			
<b>14</b>			
<b>15</b>			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 5

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “CAMINAMOS POR EL SENDERO DE COLORES”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, 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.	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente les pide a las y los estudiantes que enciendan su cámara y micrófono para empezar el calentamiento antes de empezar el juego, cantan y bailan la canción “El camino”	Grabadora Celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. <b>Actividad motriz (Caminamos por el sendero de colores)</b> En el piso cada estudiante dibujara una línea recta y encima de la línea dibujara un círculo de diferente color con crayolas, lo dibujaran de acuerdo al orden que, de la maestra, tres veces (Rojo, verde. Amarillo y azul), este juego será de manera individual, solo será un juego para que mejoren su motricidad gruesa. El juego empezara cuando la maestra toque el silbato, empezaran con dos pies en el color rojo, seguidamente la maestra gritara el color que sigue (verde) y ellos pondrán un pie delante, luego gritara el que sigue y ellos pondrán su otro pie en el círculo del color correspondiente y así	Silbato Tiza Crayolas	15 min.

	sucesivamente hasta terminar y volver con la misma secuencia de la caminata por la línea con los círculos de colores.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso para descansar y aprovechar a tomar agua.		10 min.
Expresión gráficoplástica	Los estudiantes dibujan el sendero por el cual caminaron y redactan su experiencia en el juego.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min



## Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítem</b>		Camina sobre la línea poniendo un pie del otro	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 6

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “JUGAMOS LA RAYUELA”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente saluda a las y los niños, les pide que enciendan su cámara y micrófono para que empiecen con la actividad motriz.	Celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que trataba el juego y da las indicaciones a los niños. <b>Actividad motriz (La rayuela)</b> Cada niño dibuja en el piso el juego de la rayuela, y escucharán de fondo la canción “cabeza, hombros, rodillas y pie” el juego se realizará de manera individual, pero se dividirán en dos grupos. Cuando la maestra cuente tres, los niños empezarán a jugar la rayuela, siguiendo las reglas	Silbato Tiza Grabadora	15 min.

	de la canción, por cada paso que den darán un aplauso, realizaran un movimiento rítmico y tocaran una parte de su cuerpo. Al terminar el juego, ellos gritaran Rayuela completa.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para descansar e hidratarse.		10 min.
Expresión gráficoplástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

### Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítem</b>		Golpea rítmicamente con un pie	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
14			
15			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 7

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “Papa caliente corporal”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente conversa con los estudiantes y encienden su cámara y micrófono para empezar con la actividad motriz.	celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. <b>Actividad motriz (Papa caliente)</b> El juego se jugará en equipos, se dividirán en dos grupos, cada niño dibujara en el piso 3 líneas horizontales, y 3 líneas verticales (cada una de un metro), dibujarán 3 veces, formando un camino, también tendrán lista una pelota la cual será la papa caliente. A la cuenta de tres de la profesora, saldrá un niño	Silbato Tiza Pelota	15 min.

	de cada grupo, dará un recorrido de ida y vuelta por las líneas con la pelota, cantando en conjunto con sus compañeros la “papa se quema” al final del juego se verá que equipo lo hizo en menos tiempo y será el ganador.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso en su silla para que descansen y tomen agua para que se hidraten.		10 min.
Expresión gráficoplástica	Los estudiantes realizan un dibujo para que lo pinten y lo presenten,	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

## Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems a mejorar</b>		Camina siguiendo las líneas e indicaciones	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 8

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “CAMINAMOS CON LAS PUNTAS DE NUESTROS PIES”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente saluda a los y las estudiantes, pide que enciendan sus cámaras y micrófonos para empezar con la actividad motriz,	Celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. <b>Actividad motriz (Encestamos las pelotas)</b> La actividad se realizará en grupos, se forman dos equipos, cada niño deberá de hacer dos líneas verticales, una línea vertical de 2 metros al lado derecho y otra línea vertical de dos metros al lado izquierdo y al final de cada línea dejando un espacio de un metro debe haber una caja.	Silbato Tiza Pelota Caja de cartón	20 min.



	El juego consiste en que cada niño de cada grupo deberá salir caminando con las puntas de sus pies por la línea recta, al terminar de caminar la línea, ellos deberán mantenerse en puntas para encestar la pelota en la caja, esto deberá de hacerlo con las dos rectas y deberá encestar la pelota en las dos cajas, a la hora que termine el niño o niña, automáticamente saldrá su siguiente compañero o compañera, para continuar la secuencia del juego hasta que este termine, el equipo que lo haga en menos tiempo será el ganador.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para que reposen y se hidraten.		5 min.
Expresión gráficoplástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

### Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítem</b>		Se desplaza con las puntas de sus pies (Izquierda y derecha)	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 9

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “GIRAMOS NUESTRO CUERPO”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente saluda y conversa con los estudiantes, encienden su cámara y micrófono para empezar con los calentamientos antes de empezar con la actividad motriz,	Celular	5 min.
Expresividad motriz	<p>La docente explica de que trata el juego y da las indicaciones a los niños.</p> <p><b>Actividad motriz (Giramos alrededor de los tarros)</b></p> <p>Los estudiantes harán un círculo grande, dejando un metro harán un triángulo y dejando un metro un cuadrado con tarros o botellas, el juego será de manera individual.</p> <p>El juego consiste en que cada niño tendrá que girar levantando los brazos dentro de cada figura geométrica por un minuto, empezaran por el</p>	Tiza Tarros Botellas Silbato	15 min.

	<p>circulo, luego que se termine el minuto la profesora tocara el silbato y dirá la figura en la que darán giros, en este caso dirá las figuras en desorden (cuadrado) donde también dará giros por un minuto posteriormente pasara a la siguiente figura que es el triángulo y también tendrá que girar su cuerpo, y así hasta terminar el recorrido de ida y vuelta por las figuras geométricas, el niño que deje caer algún tarro o botella durante el juego será eliminado del juego.</p>		
Relajación	- La maestra indica que se sienten para que reposen y se hidraten.		10 min.
Expresión gráficoplástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	<p>La maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>- ¿Qué actividad hemos realizado hoy?</li> <li>- ¿Por dónde hemos hecho el recorrido?</li> <li>- ¿Les gusto la actividad del día de hoy?</li> <li>- ¿Qué les gusto más?</li> </ul>		5min

## Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems a mejorar</b>		Gira alrededor de las figuras geométricas trazadas en el suelo	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 10

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “El gusanito de colores con nuestro cuerpo”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente los sienta en círculo y se ubica en el centro	Celular	5 min.
Expresividad motriz	<p>La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños.</p> <p><b>Actividad motriz (El gusanito de colores)</b></p> <p>Los estudiantes deberán dibujar en el suelo dos gusanitos de colores hechos de círculos, uno al lado derecho y el otro al lado izquierdo, el juego será de manera individual.</p> <p>El juego consiste en dar saltos en los círculos alternando el orden y la lateralidad, y por cada salto que realicen deberá gritar el color y el lado en el que se encuentra, el juego empezara cuando la maestra toque el silbato, será indicación de que deben salir saltando en el círculo derecho, luego</p>	Silbato Tiza crayolas	15 min.

	salтарan al segundo circulo del lado izquierdo y así sucesivamente hasta terminar el gusanito y volver a regresar haciendo lo mismo.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso para reposar e hidratarse		10 min.
Expresión gráficoplástica	Los estudiantes realizan un dibujo del gusanito de colores, lo colorean y lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

## Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítem</b>		Salta dentro del aro con los dos pies haciendo uso de su lateralidad	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
<b>01</b>			
<b>02</b>			
<b>03</b>			
<b>04</b>			
<b>05</b>			
<b>06</b>			
<b>07</b>			
<b>08</b>			
<b>09</b>			
<b>10</b>			
<b>11</b>			
<b>12</b>			
<b>13</b>			
<b>14</b>			
<b>15</b>			



## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 11

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “RECONOCEMOS NUESTRA LATERALIDAD”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	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.	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente los sienta en círculo, encienden su cámara y micrófono y realizan una dinámica de la canción “Soy un tallarín”.	Grabadora Celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. <b>Actividad motriz (Bailamos la canción</b>	Grabadora	15 min.

	<p><b>izquierda y derecha)</b>  Realizamos un juego en el cual los estudiantes realizan movimientos según lo que indica la canción, luego de haber bailado la canción la profesora les indicara que hagan una pausa, primero se paran de frente e indicaran las partes de su cuerpo que están al lado derecho e izquierdo, luego se voltearan dando la espalda y la maestra les pregunta si las partes del cuerpo siguen en el mismo lado al que ellos dijeron o cambio algo. Luego de hacer esto la profesora indicara que busquen las cosas que más se encuentran a su lado y las coloquen en el lado izquierdo y derecho de su cuerpo, una vez que de haber hecho esto, ellos deberán de describir las cosas que tienen en cada lado.</p>		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso para descansar e hidratarse, mientras dialogamos.		10 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, en este caso dibujaran su mano derecha y la pintaran de rojo y su mano izquierda la pintaran de azul, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

## Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems a mejorar</b>		Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 12

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “DESCUBRIMOS NUESTRO LADO DOMINANTE”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente saluda a los niños, encienden su cámara y micrófono para empezar con la actividad motriz.	Celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. <b>Actividad motriz (El circuito de la pelota)</b>	Silbato Tiza Tarros	15 min.

	<p>El juego se realizará en grupo, se formarán dos equipos, en el piso los estudiantes pondrán conos o tres tarros formando un camino de 3 metros, pero en curvas, al final dejando 2 metros pondrán una caja, también tendrán una pelota.</p> <p>El juego consiste en que cada niño de cada equipo deberá ir pateando con su lado dominante el balón alrededor del camino de curvas, al terminar el camino a dos metros habrá una caja, la cual será como un arco donde ellos tendrán que patear la pelota con fuerza con su lado dominante y tratar de meterla a la caja, cuando esto suceda ellos gritarán Gol, al terminar el juego se contará cuantos goles metió cada equipo, el equipo que tenga más goles será el ganador.</p>	<p>Caja de cartón Pelota</p>	
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso, descansan y se hidratan		10 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	<p>La maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>- ¿Qué actividad hemos realizado hoy?</li> <li>- ¿Por dónde hemos hecho el recorrido?</li> <li>- ¿Les gusto la actividad del día de hoy?</li> <li>- ¿Qué les gusto más?</li> </ul>		5min

## Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems a mejorar</b>		Patea el balón con el lado dominante	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 13

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “DANDO SALTOS GRANDES”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente saluda a los estudiantes, encienden sus cámaras y micrófonos para que empiecen el calentamiento antes de empezar con la actividad motriz.	Grabadora	5 min.

Expresividad motriz	<p>La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños.</p> <p><b>Actividad motriz (Esquivando obstáculos)</b></p> <p>El juego será de manera individual, los estudiantes deberán colocar 9 tarros de colores, de tres en tres como bloques, pondrán 4 bloques de estos.</p> <p>El juego empezara cuando la maestra toque el silbato, cada uno saldrá saltando el primer obstáculo, luego de esto gritaran obstáculo azul desbloqueado, luego saltaran al otro obstáculo y de igual forma gritaran obstáculo desbloqueado y dirán el color del obstáculo, y así sucesivamente hasta que terminen de cruzar los obstáculos de ida y de regreso.</p>	Silbato Tarros	15 min.
Relajación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra indica que se sienten en el piso para que reposen.</li> <li>- De esta manera los estudiantes empiezan a reposar e hidratarse.</li> </ul>		10 min.
Expresión gráfica plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	<p>La maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>- ¿Qué actividad hemos realizado hoy?</li> <li>- ¿Por dónde hemos hecho el recorrido?</li> <li>- ¿Les gusto la actividad del día de hoy?</li> <li>- ¿Qué les gusto más?</li> </ul>		5min



## Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems a mejorar</b>		Saltan de manera correcta manteniendo el equilibrio	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 14

### III. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “CORREMOS CON PUNTAS DE NUESTROS PIES”

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente saluda a los y las estudiantes, pide que enciendan sus cámaras y micrófonos para empezar con la actividad	Celular	5 min.

	motriz,		
Expresividad motriz	<p>La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños.</p> <p><b>Actividad motriz (Encestamos las pelotas)</b></p> <p>La actividad se realizará en grupos, se forman dos equipos, cada niño deberá de hacer dos líneas verticales, una línea vertical de 2 metros al lado derecho y otra línea vertical de dos metros al lado izquierdo y al final de cada línea dejando un espacio de un metro debe haber una caja.</p> <p>El juego consiste en que cada niño de cada grupo deberá salir caminando con las puntas de sus pies por la línea recta, al terminar de caminar la línea, ellos deberán mantenerse en puntas para encestar la pelota en la caja, esto deberá de hacerlo con las dos rectas y deberá encestar la pelota en las dos cajas, a la hora que termine el niño o niña, automáticamente saldrá su siguiente compañero o compañera, para continuar la secuencia del juego hasta que este termine, el equipo que lo haga en menos tiempo será el ganador.</p>	Silbato Tiza Pelota Caja de cartón	20 min.
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para que reposen y se hidraten.		5 min.
Expresión gráfica plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	<p>La maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>- ¿Qué actividad hemos realizado hoy?</li> <li>- ¿Por dónde hemos hecho el recorrido?</li> <li>- ¿Les gusto la actividad del día de hoy?</li> <li>- ¿Qué les gusto más?</li> </ul>		5min

## Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítem</b>		Se desplaza con las puntas de sus pies (Izquierda y derecha)	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 15

### III. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : Bilingüe N° 1748  
 1.2. Sección : Única  
 1.3. Grado/Edad : 5 años  
 1.4. Temporalización : 45 minutos  
 1.5. Practicante : Milca Eli López Rubén  
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “BAILAMOS CON NUESTRO CUERPO”

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	Lista de cotejo

### II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente saluda y conversa con los estudiantes, encienden su cámara y micrófono para empezar con los calentamientos antes de empezar con la actividad motriz,	Celular	5 min.

Expresividad motriz	<p>La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños.</p> <p><b>Actividad motriz (Giramos alrededor de los tarros)</b></p> <p>Los estudiantes harán un círculo grande, dejando un metro harán un triángulo y dejando un metro un cuadrado con tarros o botellas, el juego será de manera individual.</p> <p>El juego consiste en que cada niño tendrá que girar levantando los brazos dentro de cada figura geométrica por un minuto, empezaran por el círculo, luego que se termine el minuto la profesora tocará el silbato y dirá la figura en la que darán giros, en este caso dirá las figuras en desorden (cuadrado) donde también dará giros por un minuto posteriormente pasará a la siguiente figura que es el triángulo y también tendrá que girar su cuerpo, y así hasta terminar el recorrido de ida y vuelta por las figuras geométricas, el niño que deje caer algún tarro o botella durante el juego será eliminado del juego.</p>	Tiza Tarros Botellas Silbato	15 min.
Relajación	- La maestra indica que se sienten para que reposen y se hidraten.		10 min.
Expresión gráfica plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	<p>La maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>- ¿Qué actividad hemos realizado hoy?</li> <li>- ¿Por dónde hemos hecho el recorrido?</li> <li>- ¿Les gusto la actividad del día de hoy?</li> <li>- ¿Qué les gusto más?</li> </ul>		5min

## Instrumento de Evaluación

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>Competencia</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems a mejorar</b>		Gira alrededor de las figuras geométricas trazadas en el suelo	
<b>Niveles de logro =&gt;&gt;&gt;&gt;</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
<b>01</b>			
<b>02</b>			
<b>03</b>			
<b>04</b>			
<b>05</b>			
<b>06</b>			
<b>07</b>			
<b>08</b>			
<b>09</b>			
<b>10</b>			
<b>11</b>			
<b>12</b>			
<b>13</b>			
<b>14</b>			
<b>15</b>			