



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 055
“INFANCIA DE JESÚS”, TUMBES, 2022.**

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

AUTORA

**BALDERA SIESQUEN, MARIA MARIBEL
ORCID: 0000-0002-3336-5415**

ASESORA

**DRA. LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
ORCID ID: 0000-0002- 8575- 9467**

CHIMBOTE – PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0073-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **18:25** horas del día **10** de **Enero** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 055 "INFANCIA DE JESÚS", TUMBES, 2022.**

Presentada Por :
(2107181041) **BALDERA SIESQUEN MARIA MARIBEL**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **18**, 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:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
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: JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 055 "INFANCIA DE JESÚS", TUMBES, 2022. Del (de la) estudiante BALDERA SIESQUEN MARIA MARIBEL, asesorado por LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% 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, 19 de Marzo del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado especialmente a mi querida hija Angielina, ya que es mi fortaleza para seguir adelante, el cual es mi inspiración y motivación de hacer mi sueño hecho realidad.

A mi esposo, por su apoyo el cual me motiva a seguir adelante y culminar con las metas trazadas y convertirme en una profesional.

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco a Dios por darme salud, sabiduría para así poder lograr mis objetivos trazados y culminar con gran satisfacción.

Así mismo mi más sincero agradecimiento a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote y a las autoridades que encaminan esta universidad, en especial a los maestros al impartirnos conocimientos que he ido adquiriendo durante estos años.

Finalmente agradezco a la directora De la I. E N°055 Infancia de Jesús- Tumbes, el cual me permitió realizar el proyecto de investigación y a la docente de aula por brindarme su apoyo incondicional durante la ejecución del proyecto.

Índice general

Carátula	
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de Tablas.....	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abtrac	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1 Antecedentes	4
.2.2. Bases teóricas	10
2.2.1. El Juego:.....	10
2.2.1.1. Definición.	10
2.2.1.2. Teorías sobre el juego.	11
2.2.1.3. Juegos motores.....	13
2.2.1.4. Importancia de juegos motores.	13
2.2.1.5. Clasificación de juegos.	13
2.2.1.6. Dimensiones del juego.....	15
2.2.1.7. Tipos de juegos motores:	15
2.2.1.8. Funciones y características del juego:	17
2.2.1.9. El juego como estrategia.....	17
2.2.2. Motricidad.....	18
2.2.2.1. Definición	18
2.2.2.2. Motricidad gruesa	18
2.2.2.3. Teorías de la motricidad gruesa.	19
2.2.2.4. Importancia de la motricidad gruesa.....	21
2.2.2.5. Características de Motricidad gruesa:.....	21
2.2.2.6. Motricidad y juego	22
2.2.2.7. Desarrollo de la Motricidad gruesa en los infantes:.....	22
2.2.2.8. características en el desarrollo motor en niños de cinco años.	24
2.2.2.9. Dimensiones de la motricidad gruesa	24

2.3. Hipótesis.....	28
III. METODOLOGÍA.....	30
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación	30
3.2. Población y muestra:	31
3.2.1. Población.....	31
3.2.2. Muestra.....	31
3.2.3. Técnica de muestreo:	31
3.3 Variables. Definición y operacionalización	32
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:.....	33
Técnica de recolección de datos	33
Instrumento.	34
Validez.	35
Confiabilidad.	35
3.5 Método de análisis de datos	35
3.6. Aspectos Éticos:	36
IV. RESULTADOS	38
4.1 Resultados	38
4.2 Análisis de resultados.....	44
V. CONCLUSIONES.....	49
5.1. Conclusiones.....	49
VI. RECOMENDACIONES	50
6.1. Recomendaciones	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
Anexos.....	61
Anexo 01 Matriz de consistencia	61
Anexo 02 Instrumento de recolección de información	63
Anexo 03 Validez del instrumento.....	65
Anexo 04 Confiabilidad del instrumento	80
Anexo 05 Formato de Consentimiento informado.....	83
Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información.....	85
Anexo 07 Evidencias de ejecución.....	87

Lista de Tablas

Tabla 1. Población muestral de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial.	31
Tabla 2. Operacionalización de la variable e indicadores	32
Tabla 3. Escala valorativa.....	34
Tabla 4. Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el pre test.....	38
Tabla 5. Aplicación de los juegos motores como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa.	39
Tabla 6. Nivel de motricidad gruesa durante el pos tes.....	40
Tabla 7. Comparación del pre tes con el pos tes	41
Tabla 8. Prueba de normalidad del pretest y posts test.....	42
Tabla 9. Estadísticas de muestras relacionadas.....	43
Tabla 10. Prueba T Student de muestras relacionadas.....	43

Lista de figuras

Figura 1. Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el pre test	38
Figura 2. Aplicación de los juegos motores como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa.	39
Figura 3. Nivel de la motricidad gruesa en los niños durante el post test	40
Figura 4. Comparación del pre test con el post test.....	42

Resumen

Esta investigación partió del problema ¿De qué manera los juegos motores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022? al haber identificado que tenían dificultades en su motricidad gruesa al realizar movimientos coordinados, mantenerse en equilibrio, en la investigación se propuso como objetivo general determinar si los Juegos motores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa mencionada, así mismo el estudio correspondió a una investigación de tipo cuantitativa, nivel tipo explicativo, diseño pre experimental con pre test y post test, la muestra estuvo conformada por 10 niños en un solo grupo y la técnica que se utilizó fue mediante la observación, como instrumento tuvo la guía de observación para medir el nivel de motricidad gruesa aplicándose 12 talleres de psicomotricidad. En los resultados se evidenció que el 40% de los niños se encontraron en un nivel de inicio antes de aplicar la propuesta experimental, situación que fue revertida después de su aplicación donde se demostró que el 60% logró un nivel de logro. Asimismo, en la prueba de hipótesis se constató que la aplicación de la estrategia mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa, con un nivel de significancia de 5% 0,05 ($p < ,05$), el cual se concluyó que la estrategia aplicada “juegos motores” si mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa.

Palabras clave: coordinación, juegos motores, lateralidad, motricidad gruesa.

Abtrac

This research was based on the problem: How do motor games develop gross motor skills in five-year-old children of the Educational Institution N°055 "Infancia de Jesús", Tumbes, 2022? Having identified that they had difficulties in their gross motor skills when performing coordinated movements and keeping their balance, the general objective of the research was to determine if motor games develop gross motor skills in five-year-old children at the above-mentioned educational institution, The sample consisted of 10 children in a single group and the technique used was observation. The observation guide was used as an instrument to measure the level of gross motor skills and 12 psychomotor workshops were applied. The results showed that 40% of the children were at a starting level before applying the experimental proposal, a situation that was reversed after its application where it was demonstrated that 60% achieved a level of achievement. Likewise, in the hypothesis test it was found that the application of the strategy significantly improves the development of gross motor skills, with a significance level of 5% 0.05 ($p < .05$), which concluded that the applied strategy "motor games" does significantly improve the development of gross motor skills.

Key words: coordination, motor games, laterality, gross motor skills.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Gutiérrez (2021) manifiesta que desde nuestros inicios la motricidad gruesa es el dominio del ser humano que tiene para poder ejercitar sobre su propio cuerpo realizando movimientos, ya que el desarrollo motor es la etapa que se va construyendo desde la infancia involucrando las articulaciones y los músculos de modo voluntario

Entonces podemos decir que la motricidad gruesa es muy importante en nuestra vida, que debe ser estimulada y así pueda armonizar los diferentes desplazamientos que realice. En diferentes países del mundo se ha manifestado varios cambios en la educación de modo que las estrategias metodológicas se han forzado en optar un enfoque nuevo que respondan a las necesidades que manifiestan los estudiantes hoy en día.

Para Vega y Cutipa (2021) manifestaron que sus movimientos coordinados son deficientes, que la mayoría de los estudiantes presentan serios problemas para la coordinación de sus movimientos, como también en su lateralidad, el equilibrio, la carrera, el salto, porque los niños no están lo suficientemente estimulados para producir un buen desarrollo motor grueso y tienen un escaso interés por aprender. Por lo tanto, es necesario trabajar de manera efectiva mediante el uso de métodos y estrategias relevantes que permitan el desarrollo de las habilidades motoras para asegurar una verdadera tolerancia educativa y permitir que los niños alcancen todas sus expectativas.

En cuanto a las investigaciones realizadas en el ámbito internacional: Para Tuquerres y Vaca (2021) en su investigación observaron que existen dificultad en la motricidad gruesa en los niños que aún no tienen bien definidas su coordinación, equilibrio y lateralidad por falta de actividades que favorezcan el desarrollo motor grueso. También percibieron que pocos docentes no utilizan el juego como método de desarrollo en el campo motriz. Por ello, propusieron que deben usarse los juegos como método de estrategia para que puedan fortalecerse y tener un buen crecimiento en su motricidad. Así mismo Pinargote et al. (2019) ellos indican que aún se percibe limitación en su motricidad en los niños, siendo así que proponen una serie de actividades de acorde con su edad para que así puedan ser aplicadas en el nivel de la educación inicial y poder ayudar al infante tener una mejor motricidad logrando dominar su cuerpo permitiéndole firmeza hasta su adultez. En lo que respecta la etapa del desarrollo de los niños es muy importante que deben tener interacción en el desarrollo corporal, capacidad de comunicación y conocimiento para poderse desenvolver en su entorno.

En cuanto a nivel nacional. Bedón (2019) en su investigación hace referencia que se siguen presentando dificultad sobre la motricidad del niño, siendo la etapa más importante que tiene el infante en sus primeros años de vida donde debe tener estimulación constante, permitiendo la evolución del cerebro y así permitir la conexión entre sus habilidades, capacidad y destrezas

Campos (2019) menciona que el ser humano desde que se encuentra en el vientre de la madre está en constante movimiento para que cuando el nazca pueda vivenciar la experiencia de la motricidad. Por ello se considera que la motricidad gruesa son aquellas actividades que desarrolla el niño con los movimientos con las partes gruesa de su cuerpo es decir cabeza, torso y piernas, de acuerdo a su edad, de esta manera los niños van desarrollando sus habilidades motrices ya sea para el deporte, gimnasia, es así que le ayudará en su esquema corporal.

En el nivel local García (2021) indicó que hay un alto porcentaje de estudiantes que tienen problemas con la motricidad gruesa, en los niños de 5 años de la I.E. P Belén, es por ello que recomienda los juegos cooperativos como estrategia para su mejoramiento en su desarrollo motriz y así lograr un aprendizaje significativo. es por ello que requieren de aplicación y métodos para el desarrollo de su motricidad que se le debe ayudar al niño, teniendo más interés a este problema ya que podrían ser afectados e en sus aprendizajes a futuro en su adultez. Siendo así que aún siguen existiendo problemas de la motricidad gruesa y sin hacer ajeno a ello, la I.E. N°055 Infancia de Jesús –Tumbes, se ha observado que existe problema en cuanto a su motricidad gruesa, donde los niños tienen dificultades en realizar movimientos coordinados, en su desplazamiento y mantenerse en equilibrio. Es así que surgió el enunciado del problema. ¿De qué manera los Juegos motores desarrolla la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022?. Para dar respuesta al problema general, se planteó el objetivo general. Determinar si los Juegos motores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022. De la misma forma con los objetivos específicos siendo lo siguientes:

Evaluar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022. A través de un pre test.

Aplicar los juegos motores como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.

Evaluar la motricidad gruesa al aplicar los juegos motores en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022. A través de un post test.

La presente investigación brindará aporte científico con teorías que respaldan a las variables de estudio.

Desde un punto de vista teórico. Brindará un conjunto de teorías, conceptos y definiciones de la variable de la motricidad y llevarlos a la práctica para llenar los vacíos en el sistema de conocimiento de acuerdo con la secuencia lógica para en el futuro y poder ayudar a los niños de cinco años siendo que la estrategia aplicada sea útil en su desarrollo motor, los resultados de la investigación servirán como fuente de información para otros investigadores en el campo. En lo práctico, los resultados de la investigación proporcionarán un marco de guía para que los maestros del nivel inicial lleven a cabo un procedimiento de estrategias para el desarrollo motriz de los niños con el fin de dar solución y hacer frente a la problemática. Y en lo metodológico esta investigación se basó en procedimientos, técnica e instrumentos que se aplicaron para determinar de qué manera los juegos motores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución mencionada y así poder corroborar si las estrategias han dado resultados positivos, de tal manera que se puedan utilizar para otras investigaciones.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Para realizar esta investigación se consideró los siguientes antecedentes:

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Jumbo (2020) en su investigación titulada: La expresión corporal para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del nivel inicial II de la Escuela de Educación General Básica Daniel Rodas Bustamante de la Ciudad de Loja, Ecuador Periodo 2018-2019. Presentado para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial. Tuvo como objetivo general: Determinar la incidencia de la expresión corporal en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del Nivel Inicial II. La metodología que se utilizó fue tipo descriptivo, donde permitió realizar la descripción del problema que existe en el centro educativo. Los métodos utilizados fueron: científico, inductivo, deductivo, y analítico-sintético. Los instrumentos que se empleó para la recolección de información fueron: una encuesta aplicada a docentes de nivel inicial II, y la escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar. La muestra de estudio fue de 25 personas, 23 niños y 2 docentes. Los resultados obtenidos en el pre- test de la Escala de evaluación de Psicomotricidad: el 57% de los niños presentaron un nivel bajo de motricidad gruesa. Luego de la ejecución de la propuesta, se obtuvo una notable mejoría en los resultados: el 78% de los niños denota un nivel bueno en su motricidad gruesa, Por lo que se concluye, que la implementación de la propuesta basada en actividades de expresión corporal favorece el desarrollo de la motricidad gruesa.

Vilema (2020) en su trabajo denominado: Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Nueva Aurora”, en la ciudad de Quito- Ecuador, en el periodo 2018-2019. Presentado para obtener el título de licenciado en educación inicial. Teniendo como objetivo general: Analizar la influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Nueva Aurora” en el periodo 2018- 2019. El trabajo de investigación se enfocó en un nivel de tipo cuantitativo y cualitativo, con un diseño cuasi experimental; se fundamentó en el análisis de la información teórica de los diferentes aspectos que conforman el trabajo, metodología basada en el juego y juegos tradicionales.

Se sustentó en la aplicación de una entrevista a ocho (8) docentes de la Institución y cincuenta y cinco (55) niños y niñas del nivel inicial y la elaboración de un instrumento denominado lista de cotejo. Los datos alcanzados se organizaron en cuadros para su posterior análisis e interpretación, los resultados obtenidos permitieron diseñar una propuesta innovadora “Mi súper libro de los juegos tradicionales ecuatorianos”, basada en la aplicación de juegos tradicionales ecuatorianos organizado por regiones, de acuerdo a los indicadores manifiestan la presencia del desarrollo de la motricidad gruesa de niñas y niños de educación inicial. Concluyendo que los juegos tradicionales ecuatorianos si influyen en la mejora de la motricidad gruesa de los niños/niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Nueva Aurora.

Luna (2021) en su estudio titulado: El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Miguel Riofrio ubicada en la ciudad de Loja _ Ecuador, periodo 2019- 2020. Presentado para la obtención al título de licenciado en ciencia de la educación mención psicología infantil y parvulario. Para ello tuvo como objetivo general: Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años. En cuanto a su metodología fue de tipo no experimental con un enfoque de tipo mixta, también se empleó el nivel descriptivo, analítico, sintético, inductivo, deductivo, así mismo la técnica y el instrumento que utilizó fue la entrevista aplicada a la docente del nivel II y (EAD- 1) escala abreviada de desarrollo de Nelson Ortiz. Como muestra tuvo a 23 niños y una docente. En esta investigación se analizaron las variables como son el juego y motricidad gruesa. Los resultados que obtuvo que el 70% de los estudiantes presentaron dificultades para ejecutar distintas actividades motrices a través de su cuerpo, por ultimo concluye que se diseñó una alternativa de solución teniendo como nombre “ A mover el cuerpo” el cual se basó en el juego para los infantes y que sean aplicados por las docentes de la I.E con la finalidad de ayudar a fortalecer sus músculos grandes del cuerpo de los niños y así puedan tener un buen desarrollo motor no teniendo dificultades futuras.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Valles (2020) en su estudio “Los juegos motores para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 05 años en la I.E.I. N° 268 mi dulce Hogar,” distrito de Huicungo-Región San Martín. Propuesto para obtener el título de licenciado en educación inicial Tuvo como objetivo Determinar sí los Juegos motores desarrolla la

motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019. El estudio fu de tipo cuantitativo, nivel explicativo bajo un diseño pre experimental con pretest y post- test a un solo grupo. La población estuvo constituida por un total de 64 de niños y niñas de 3, 4,5, y la muestra corresponde a 19 estudiantes correspondientes a 05 años de la Institución Educativa Inicial. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados permitieron evidenciar que en las instituciones abordadas se da cumplimiento medianamente a los tipos de estrategias didácticas, para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas. Los resultados fueron los siguientes: Se comprobó mediante el pre test que el 73,7% de los niños se encontraron en un nivel de inicio; es decir nivel “C”, después de aplicar los juegos motrices, se aplicó el pos- test en el cual se obtuvo como resultado que el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Finalmente, se aprecia que $P < ,05$, donde se concluye que si existe una diferencia significativa entre el pre y post- test.

Niquen (2021) en su trabajo denominado: Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de las instituciones públicas del nivel inicial del distrito de Reque, Expuesto para obtener el título de licenciado en educación inicial el cual tuvo como objetivo general: Diseñar un programa de juegos motores que permita desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de las instituciones públicas del nivel inicial del distrito de Reque. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, nivel descriptivo bajo un diseño no experimental. La población muestral está conformada por las 14 docentes siendo seleccionadas de manera no probabilística accidental, del nivel inicial de tres años de las instituciones educativas públicas de Reque. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento una encuesta virtual elaborado por la misma autora de la investigación. En base a los resultados, se optó por diseñar un programa de juegos motores denominado “moviéndome aprendo” en el que mediante diversos talleres los niños de manera lúdica y divertida lograrán de manera progresiva desarrollar la motricidad gruesa. Teniendo como resultados los siguientes: en relación a la dimensión coordinación dinámica general cuyos indicadores han sido: caminar y marchar, los niños presentan un nivel de riesgo muy alto estando muy próximos a acercarse al nivel de

retraso con una mínima diferencia de 1.7, lo que demuestra que los niños aún presentan dificultades para caminar hacia atrás sin voltear, marchar mostrando coordinación en el momento de alternar sus piernas y brazos y marchar siguiendo una direccionalidad, para la dimensión coordinación dinámica general 42.0% en el nivel retraso, el 43.7% en riesgo y solo el 14.3% en el nivel normal. En la dimensión tono muscular, el 50.0% de la frecuencia de las actividades se ubica en el nivel retraso, 28.6% en riesgo y 21.4% en el nivel normal. Por último, para la dimensión control postural, el 40.0% se ubica en retraso, 34.5% en el nivel de riesgo y el 25.5% para el nivel normal. Con estos resultados, se logra evidenciar que los niños tienen muchas dificultades en cuanto al desarrollo de las diferentes dimensiones de la motricidad gruesa por lo que las docentes de aula no realizan de manera frecuente actividades que potencien a esta. Concluyéndose que, mencionado programa educativo contribuirá con el desarrollo de cada una de las dimensiones de la misma mediante saltos, marcha, juegos para correr.

Manihuari (2021) en su investigación titulada. “El juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 601600 Urarinas - Loreto, Año 2021. Presentado para la obtención al título de licenciada en educación inicial. Por tanto, su objetivo general fue: Establecer la incidencia del juego infantil en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años de edad. En su estudio la metodología que se empleó fue de nivel descriptivo explicativo y un diseño no experimental de corte transversal, correlacional casual, donde tuvo una población muestral conformada por 11 estudiantes. Para el recojo de la información se realizó mediante la técnica de la observación, utilizó como instrumento la ficha de observación para el juego infantil y el tes de motricidad gruesa (siendo del autor Ozeretsky) construido con 10 ítems, para ello se realizó mediante tablas y gráficos cuyos resultados fueron que en el juego infantil se encontraron en un nivel no logrado a 63,6% así mismo en el tes motricidad gruesa 63,6% siendo bajo, donde indicó que no tenían espacios adecuados para desarrollar estas actividades con relación a su motricidad, para su contratación fue aplicado el coeficiente de correlación spearman, valor de $r_s = 0,795$ donde de mostró una correlación positiva alta teniendo que $p_valor = 0,000 < 0,05$. Rechazando la hipótesis nula, por último, concluye que: El juego infantil repercutan favorablemente en el desenvolvimiento en cuanto su motricidad gruesa en los niños de esta edad.

Valladolid (2020) en su investigación de estudio titulado: El juego para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020.Siendo así que se obtuvo como objetivo general: Determinar de qué manera el juego contribuye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años. La metodología que se empleó fue tipo cuantitativo, nivel descriptivo con un diseño pre- experimental, La población muestral estuvo conformada por 18 niños. Para el recojo de la información se utilizó el instrumento la lista de cotejo y la técnica de la observación, para el procesamiento de datos se utilizó Excel 2016 y SPSS v. 26.0.

De acuerdo a los hallazgos encontrados se determinó que, si existe una diferencia significativa en cuanto a la aplicación del juego obtenidos en el pre test con el logro del post test, los niños y niñas han demostrado un mayor y mejor nivel al realizar dichas actividades, donde disminuyó en nivel de inicio de 72 % a 11 %, se mantuvo igual en el nivel proceso 17 %, y aumento en el nivel logrado del 11 % a 72 %. Asimismo, la prueba de Wilconxon, obtuvo que: $p\text{-valor} \leq \alpha$, $(0.000 \leq 0.05)$; por tanto, se aceptó la hipótesis, que existen diferencias significativas en las dimensiones de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años obtenidos antes y después del juego. Se concluyó que el juego si mejora la psicomotricidad gruesa en los niños, dado que, la mayoría de los estudiantes de 4 años, más del 70 % demostraron esmero en las actividades realizadas mediante el juego.

2.1.3. Antecedentes Locales o Regionales

Lapo (2019) en su investigación titulada, Estrategias lúdicas basadas en el enfoque psicomotriz mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I, E, 205 Sol Radiante de Aguas Verdes. Tumbes 2019. Presentado para obtener el grado de bachiller en educación, este tema se basó porque en aula no contaban con estrategias para realizar las actividades motrices para el logro de un buen rendimiento, por lo tanto, se tuvo como objetivo general: Determinar las estrategias lúdicas basadas en el enfoque psicomotor que mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I, E, Sol Radiante Aguas Verdes, Tumbes 2019, La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativo, nivel correlacional y con un diseño pre experimental .La población muestral fue de 22 niños teniendo como resultados favorables en la aplicación en el postes en cuanto a las dimensiones dominio corporal con un 86% de logro, equilibrio 86%, de logro, tono muscular 82% logrado y de respiración con un 82% logrado. Finalmente llegó

a la conclusión que para responder a la problemática que se presentan es muy importantes que las docentes utilicen estrategias basándose en el enfoque psicomotor porque si ayudan en la mejora del proceso de su motricidad gruesa en los niños de pre escolar.

Torres (2021) en su estudio titulado “Nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 206 Fe y Alegría de la Villa Uña de Gato, Distrito Papayal, Provincia Zarumilla, Departamento Tumbes - 2020. Presentado para la obtención al grado de bachiller en educación inicial, para ello se plantío como objetivo general: Determinar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 206 Fe y Alegría_ Tumbes. La metodología que empleó fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental. Cuya población fue de 40 niños de tres, cuatro y cinco, centrándose a un grupo de la población, donde la muestra fue (5 niñas y 5 niños) siendo un total de 10 estudiantes por tanto se utilizó la técnica de observación y como instrumento fue la guía de observación. Para la tabulación se realizó a través del programa de Excel y para los cuadros y gráficos mediante el programa del Word. Obtuvo como resultados que el 100% de los niños se encontraron en un nivel de proceso en su desarrollo de su motricidad. Por lo tanto, concluyó que deben realizarse con más frecuencia talleres con actividades de juegos para así ayudarle al niño a desarrollar su motricidad en su totalidad

Moreno (2018) en su investigación titulada: Aplicación de estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito la Cruz, de la región Tumbes 2018, Presentado para obtención al título de licenciado en educación inicial, el objetivo general de este estudio fue: Demostrar de qué manera la aplicación de estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N ° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito la Cruz, de la Región Tumbes 2018. Tuvo una investigación de tipo cuantitativo, nivel Explicativo bajo un diseño pre experimental. Su población muestral estuvo conformada por 20 niños de 05 años, para ello se utilizó la técnica de observación y como instrumento de evaluación la lista de cotejos. Se aplicaron sesiones de aprendizaje con estrategias didácticas para mejorar la motricidad gruesa en los niños. Los resultados obtenidos a través de la prueba de Wilcoxon siendo el valor de Z es -3,924b y el valor, y el valor de P es positivo $0,000 < 0.05$ por lo tanto se rechaza la H_0 por lo que se acepta el post test.

Concluyendo que la aplicación de estrategias didácticas Basadas en enfoque colaborativo mejora significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I. E.I. N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito la Cruz, de la Región Tumbes 2018.

.2.2. Bases teóricas

Para el presente estudio se hizo una búsqueda de información relacionada con las variables de estudio:

2.2.1. El Juego:

2.2.1.1. Definición.

Etimológicamente, la palabra "juego" proviene de dos palabras latinas: "iocus - iocari", el cual significa chistes, gracia, broma y "Lūdus, -i" significa jugo, asociado a la diversión siendo así a la recreación física y el placer de la alegría. Esto nos da entender que es una actividad vital que desarrolla el ser humano contribuyendo su desarrollo cognitivo, afectivo, físico, moral y social. Ya que esta actividad potencia la motivación y las emociones y le ayuda en su nivel psicomotor. (Gallardo y Gallardo , 2018)

Este autor manifiesta que el juego es un modo de interactuar con la realidad, siendo la mejor manera que tienen los niños para desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional, entonces se define como una actividad placentera, libre y espontánea que se realiza con la única finalidad de entretenerse y divertirse y comprender el mundo en que vive.

Entonces Sáez (2018) señaló que el juego es una acción para jugar a un juego, es decir, un conjunto de acciones para divertirse. Los infantes siempre están jugando en su entorno y de su cultura. No es exclusivo de la infancia, si no que se puede jugar a todas las edades, aunque la pedagogía tradicional no le presta mucha atención, hoy en día se considera ampliamente a una actividad básica del desarrollo humano en todos los aspectos físicos y deportivos, su práctica también fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas requeridas para la convivencia.

Costa (2019) confirma que el juego se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de manera que los docentes se suman para realizar su clase haciéndolas más dinámicas. A través del juego es el inicio crecientemente del cual es valioso para los niños, la forma lógica de instruirse y demostrar su capacidad de dichas habilidades ya que es la parte clave para el desarrollo de sus potencialidades hacia la vida adulta.

Entonces decimos que el juego es la actividad a la recreación que realizan los infantes siendo una diversión el cual lo disfrutan al máximo, en los últimos años los juegos sirven como estrategias para las docentes para un mayor aprendizaje en los niños especialmente en la educación inicial, impulsa a la participación a los niños y a la misma vez que se divierten.

2.2.1.2. Teorías sobre el juego.

Entendemos por juego al ejercicio que realizamos a través de ello partiendo de las funciones necesarias para la construcción de capacidades para toda la vida. Entonces desde muy pequeño nos preparamos para poder realizar actividades que se desempeñarán cuando sean grande. Piaget en teoría según planteó que el juego es importante durante el desarrollo del infante. Se refiere al desarrollo sensorio- motor, al juego de ejercicios, al juego simbólico de regla, de manera que son consecuencias directas a las transformaciones intelectuales, donde el juego es parte del desarrollo de nuevas estructuras mentales. También señala que el juego consiste en el dominio de la asimilación sobre la acomodación a la adaptación de su medio, a un equilibrio de ambos polos. Si la imitación obliga a modificar las propias estructuras intelectuales nos encontramos en el paradigma de la acomodación, el juego si se distorsiona en esa realidad externa a favor de la integridad entonces nos encontramos en el paradigma de la asimilación, por ello distingue 4 rangos de juegos los cuales son, juego de ejercicios, simbólicos, de reglas, y de construcción. (citado en Navarro,2016, p.81)

Juego de ejercicio; Corresponde a la necesidad de acción automática, aquí el niño supera sus dificultades para la adaptación de nuevas situaciones utilizando sus habilidades para obtener placer funcional al transcurso de su desarrollo.

Juego simbólico; Cual representan a una situación de sí mismo, cuando el niño juega con una tela como si fuera su capa entonces ahí está representando el juego simbólico, lo abstracto a lo ficticio

Juegos de reglas; Estos juegos se dan en grupos a treves de reglas.

Juegos de construcción; se da en forma secuencial y está presente en su desarrollo.

El cual están divididos en cuanto a lo cognitivo en 4 etapas: sensomotriz (de 0 a 2 años) preoperativa (2 a 6 años), operativa o concreta (6,7 hasta 11), operativo formal (de 11 a lo sucesivo).

Teoría Vygotsky

Para Vygotsky (citado en Santamaria. y. Santamaria, 2016) define el juego como una actividad social y señaló que, con la interacción con otros niños, estos pueden adquirir roles que se complementan. La capacidad de imaginación y representación simbólica de la realidad a través del juego simbólico, interactuar y comunicar entre el sujeto y su medio ambiente, y el lugar donde el infante convierte algunas cosas a su imaginación.

Por otro lado, Rousseau dijo: "El juego es la expresión de un niño y su felicidad. Se regula en el comportamiento y el ejercicio de la libertad". Es importante darse cuenta de que los juegos son herramientas que utilizan los docentes para intervenir en el aula, pero para niños y niñas es una forma de disfrutar y disfrutar la vida. En cambio, en su teoría de Freud, el infante se encuentra impotentes frente a las vigorosas fuerzas biológicas y generales sobre las cuales práctica muy poco sobre el dominio. Estas fuerzas incluyen la energía instintiva, los orígenes biológicos y las experiencias sociales de los niños, especialmente las que forman parte de la vida familiar. Se dice que el individuo ha pasado por una serie de etapas diferentes en el proceso de madurez. La etapa psicoanalítica se concentra en la zona inferior del cuerpo; es decir, a lo largo del proceso de desarrollo en diferentes partes del cuerpo son las principales fuentes de felicidad en diferentes edades, por lo que pasará de un lugar a otro. (citado en Santamaria. y. Santamaria, 2016)

Según Piaget manifestó que el juego representa la parte de la inteligencia de los niños porque está relacionado con la asimilación y la acomodación según la etapa evolutiva, lo dicho de Piaget está relacionado al constructivismo y al modelo a la pedagogía constructivista y vigente en el currículo al siglo XXI y que está vinculado en la educación peruana. mientras que Vygotsky nos dice que el juego nace como una necesidad al involucrarse en contactos con los demás. Donde existe representaciones a través del juego ya sean individuales como grupales, gracias a estas actividades sociales los niños van adquiriendo roles. Piaget afirma que los niños dan sentidos a las cosas Principalmente a través de su comportamiento en su medio ambiente, mientras que Vygotsky da énfasis al valor de la transformación cultural y social, al crecimiento que van los niños, guiándolos y ayudándolos en el proceso de aprendizaje.

Supongamos que el niño necesita actuar de forma eficaz e independiente, y tener la capacidad desarrollar un estado mental funcional superior al interactuar con otras

personas. Los niños tienen un papel positivo en el proceso de aprendizaje, no actúa solo adquieren conocimientos, habilidades y valores al jugar, porque los juegos son una actividad social y cooperadora. Desde la perspectiva de estas teorías, el juego puede entenderse como un espacio que se conecta a la situación de imaginación para proveer necesidades culturales (Vygotsky) y potenciar la lógica y la razón (Piaget) (citado en Chocce y Conde, 2018)

2.2.1.3. Juegos motores.

Navarro (2016) manifiesta que los juegos motores son una organización que engloba todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, compartiendo conductas motrices significativa y pueden satisfacer diferentes objetivos (recreativos, estimulación de grupos, culturales y deportivos). Entonces nos permiten especificar que los juegos tienen una intencionalidad educativa en la educación inicial.

Así mismo Rodríguez (2019) indica que los juegos motores es el resultado de una intervención acompañada de nuestras características personales y sobre todo corporales, por ello se dice que es clave para el desarrollo integral del niño, si queremos potenciar todos los ámbitos de la persona y formar ciudadanos plenos, no podemos obviar el valor indudable que posee los juegos en el desarrollo psicoevolutivo a lo largo de la etapa inicial y primaria.

2.2.1.4. Importancia de juegos motores.

Hoy en día el juego ha adquirido un valor muy importante ya que potencia las relaciones con el medio ambiente, les va ayudar es su autonomía, a la mejoras a su expresión lúdica y de movimiento, en otra palabras ayuda en el alumnado a sus sensaciones corporales para su evolución el general, de la misma forma teniendo en cuenta sus habilidades , equilibrio favoreciendo en su coordinación y sus capacidades motrices, para concluir el juego es la pieza clave en para la pedagogía siendo el recurso para posteriores aprendizajes. (Cobos, 2011)

2.2.1.5. Clasificación de juegos.

Para Espinoza (2018) en su investigación hace referencia a la clasificación de juegos que se presentan de acuerdo a las circunstancias, ya sean en el momento de estudio porque a través del juego los infantes se divierten espontáneamente utilizando su parte motora, el cual se encuentran en pleno desarrollo y así van a poder ejercitar sus músculos donde van logrando el dominio corporal ya sea con los diferentes movimientos. También

para promover los juegos es necesario diseñar, orientar y cuidar las actividades que realizan los infantes, teniendo en cuenta que es necesario adecuar el espacio según la situación o necesidades.

Juegos psicomotores: A través de este juego va ayudar al niño a desarrollar movimientos y adquirir habilidades teniendo conciencia de su esquema corporal a imagen de sí mismo relacionándose con el entorno.

Juegos básicos: Son juegos motores a la integración de juegos básicos o concurrentes, porque son aquellos que requieren de planificación ejecución donde sigue un conjunto de reglas.

Juegos de conocimiento corporal: Son aquellos juegos que revelan soltura del cuerpo al realizar actividades, y teniendo conocimiento con lo que están relacionados con el movimiento de sus extremidades.

Juegos sensoriales: Los juegos sensoriales se llevan a cabo utilizando órganos de los sentidos como (vista, tacto, el gusto y oído). Los juegos pueden variar según la naturaleza y aplicación del juego:

Juegos de física: Son aquellos juegos que están relacionados a la actividad que se realizan para un fin determinado; en este caso, están diseñados para promover el desarrollo motriz de los niños, estos juegos son muy importantes para favorecer el desarrollo de los movimientos físicos.

Juegos cognitivos: Se dice que existen diferentes juegos que son útiles para desarrollar la parte cognitiva ya son como, manipulativos, tableros, fichas, mayormente se encuentran en el juego de construcción.

Juegos sociales: Son juegos cooperativos realizados en conjunto, siendo así que le ayuda el niño a relacionarse con otros niños, teniendo en cuenta que ellos pasan por un proceso de adaptación.

Juegos afectivos o emocionales: Son juegos de rol donde pueden expresar sus emociones, dominarlos y solucionar conflictos. Ayuda a representar lo que ha vivido dramatizando.

Juegos simbólicos: Son juegos que permiten a los niños representar con objetos, acciones o escenas ficticias y pueden convertir la realidad a la fantasía. Según Piaget, nos dice que los juegos son trascendentales en la existencia de un niño, ya que le admite cambiar y absorber la realidad. Los juegos simbólicos pueden ser de imitación, tiende a imitar las

actividades de los adultos, independientemente de su coherencia en el contexto; va a imitar el escenario socioemocional, íntimo; y el interés por la historia, el juego se ha emergido en la etapa socializada.

2.2.1.6. Dimensiones del juego.

Dimensión motora

Esta dimensión está relacionada al movimiento y experimentación con el propio cuerpo donde permite ejercitar músculos gruesos y desarrollar habilidades físicas, tales como: (trepar, correr y otros movimientos espaciales) y también saltar sobre un pie, tirar una cuerda, lanzar una pelota, balancearse y los de tipo estático (girar, estirar, agacharse, etc.) permitiendo la adquisición de su esquema corporal y el manejo de su propio cuerpo así poder participar al exterior y relacionarse con los demás de su entorno. García y Rodríguez (2007)

Dimensión social.

Esta dimensión precisa que mediante los juegos permiten a los niños socializarse, deshacerse del egocentrismo, comprender el entorno social, aprender reglas de convivencia, el trabajo en equipo, la autonomía y la moral. El juego es el recurso principal que se caracteriza por la interacción con otras personas ya que comienzan a formar sus primeras relaciones con sus compañeros. Entonces se dice que jugar los conecta de una manera especial. En esta dimensión esta referida a la integración, cooperación, adaptación y igualdad de convivencia con la sociedad en la agrupación con grupos al que pertenece, permitiendo al ser humano convertirse en un ser activo en sus habilidades donde le servirá para toda la vida. García y Rodríguez (2007)

Dimensión intelectual.

A través de esta dimensión permite desarrollar la concentración, la memoria, la exploración, la curiosidad, la imaginación, la adquisición de conocimientos y la capacidad de resolución de problemas, por ello se dice que los juegos manipulativos son buenos para el desarrollo del pensamiento y el juego simbólico, comienza cuando están expuestos a objetos de su entorno del interés del niño tratar de resolver desafíos que requieren su participación intelectual con un fin en sí mismo. García y Rodríguez (2007)

2.2.1.7. Tipos de juegos motores:

Rodríguez (2019) indica una variedad de juegos en función a la dinámica del juego siendo estos como: juegos recreativos, tradicionales y predeportivos.

Juegos creativos: Es aquella actividad en el cual intervienen uno o más integrantes de tal manera que propone diversión. De este modo ayuda a relacionarla en el cumplimiento educativo y a la contribución mental contribuyendo al desarrollo de sus habilidades.

Juegos tradicionales: Estos juegos se dan sin la intervención de juguetes, donde el niño utiliza su propio cuerpo con los recursos que le proporciona la naturaleza como (flores, piedritas, ramas hojas etc.) También otros objetos como tablas, cuerdas.

Juegos pre deportivos: En este juego se destaca destrezas y habilidades que tiene el ser humano desarrollándose en el deporte como (desplazarse, lanzamientos, y recepciones) se les recomienda este juego a los niños para su preparación o los que practican algún deporte.

Juegos para desarrollar la motricidad.

Este autor que a través de estos juegos el niño logra dominar el espacio gracias a los movimientos de su cuerpo como caminar, gatear, arrastrarse etc. Los Juegos de ejercicios con objetos en el cual se manipula y se explora sensorialmente las cualidades de los objetos a lanzar, golpear. Juegos de ejercicios con personas: en este juego se establece la interacción mutua al sonreír, tocar, esconderse, etc. siendo los siguientes:

Jugar a representar: Esto sirve para desarrollar las habilidades motoras ásperas la cual se realiza con el cuerpo, estimulando la imaginación, y se les piden que actúen saltando como un conejo, que vuele como un avión etc.

Jugar a la estatua. Con este juego el niño va a poder desarrollar su equilibrio y coordinación

Jugar a saltar la rayuela: Con este juego los niños van a poder superar dificultades que tengan con su motricidad gruesa en el momento de saltar o brincar. Con esta actividad le ayudará al niño a que vaya perfeccionando su equilibrio saltando con los dos pies juntos.

Bailar al ritmo de la música: Aquí ayuda al niño a ser consiente del ritmo y, al mismo tiempo que mejoren sus habilidades motoras ásperas, a través de canciones que hablen de las nociones espaciales como adelante, atrás, ala derecha, a la izquierda. Y pueda mover el cuerpo de manera coordinada.

Juegos con obstáculos: Son una manera de lograr que su hijo se sienta motivado por alcanzar una meta. Esta actividad se da para ayudar a mejorar su equilibrio, como pasar por arriba, por abajo, saltar, brincar, marchar.

Columpiarse en el parque de juego: También ayuda a desarrollar el equilibrio, que coordine el desplazamiento, el peso del cuerpo de un lado a otro, movimiento de sus piernas hacia delante y atrás. En el parque de juegos incluyen lanzarse del tobogán y treparse en las barras.

2.2.1.8. Funciones y características del juego:

Así mismo Ruiz (2017) en su investigación indicó una serie de funciones y características que se llega a desarrollar con el juego, donde ayuda en el desarrollo y aprendizaje del niño, también le sirve en su nivel evolutivo y poder asociarse con los demás, a integración con el entorno expresando sus sentimientos a través de sus emociones teniendo seguridad en sí mismo.

✓ **El juego es divertido y placentero:** Donde el niño se divierte y disfruta de forma libre a través de sus movimientos.

✓ **El juego está vinculado con la creatividad:** Donde el niño busca la solución de dificultades, al progreso de su desarrollo cognitivo, social y emocional.

Estimula su desarrollo y aprendizaje: El juego se convierte en un arma poderosa para el aprendizaje ya que el niño se encuentra en pleno movimiento, siendo motivado con actividades lúdicas para así tener aprendizajes significativos.

Adaptación (afectivo – emocional): Los infantes pasan por cambios constantemente, en su sentimientos emocionales o sentimentales debido que se producen inseguridad ya que no son capaces de superarlos a diferencias de los adultos, entonces que atreves del juego ellos podrán ir asimilando sus temores.

Actividades lúdicas favoreciendo la comunicación: Teniendo en cuenta que para realizar esta actividad el juego es el instrumento fundamental porque ayuda a entablar relaciones comunicativas teniendo contacto con el adulto de manera que aprenden jugando.

2.2.1.9. El juego como estrategia.

Cusi (2018) indicó que las estrategias consisten en el conjunto de técnicas metodológicas orientadas en el proceso al logro de los aprendizajes. Dado que en la labor

docente realizan procesos a treves de la planificación, ejecución y evaluación para luego hacer los reajustes siendo un líder pedagógico incondicional, el cual insiste que “Las estrategias de aprendizaje, son la forma en que enseñamos y que nuestros estudiantes aprenden a aprender por sí mismos, son la forma de aprovechar al máximo sus posibilidades y potencialidades de una manera constructiva y eficiente”.

Para concluir las estrategias en el campo de la docencia se definen al conjunto de actividades o conductas o métodos pedagógicos que promueven formas de adquirir conocimientos, y se caracterizan por la suma de dos características, directa o indirectamente. De manera que son utilizadas por la docente en el proceso de aprendizaje para así tener una mejor coordinación en el conocimiento que brinda al estudiante poder satisfacer a la demanda del alumno y lograr el objetivo.

2.2.2. Motricidad.

2.2.2.1. Definición

Campos (2019) indica que el termino motricidad, de la conciencia como potencialidad del ejercicio por intervalo del organismo. En otras palabras, motricidad es la fase mediatizada de parte de las capacidades o ámbitos de la personalidad del sujeto. También se dice que es un componente esencial a la corporeidad de manera que argumenta y potencia que tiene la motricidad para atender ciertas realidades humanas y sociales y que en sí misma posee su misma esencialidad englobando todas las significaciones. Entonces esto nos quiere decir que hace referencia a la capacidad que tiene para generar el movimiento o desplazamiento, teniendo la facultad del sistema nervioso de provocar contracciones musculares.

2.2.2.2. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa se define como la habilidad que va adquiriendo el niño para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo. En general se refiere a los movimientos que el niño realiza con pequeños y grandes grupos musculares o de todo el cuerpo. Estos movimientos musculares le van a permitir al niño a coordinar, brazos, piernas interviniendo en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos. Fernández (2010).

Así mismo confirmaron Mena y Cardozo (2018) que motricidad gruesa es todo lo relacionado a la actividad de grandes grupos musculares y posturales de movimiento con

el cuerpo, siendo así que son acciones coordinadas en su desarrollo motor involucrando movimientos rítmicos, agilidad y flexibilidad.

Rodriguez (2020), consolida que la motricidad gruesa son acciones voluntarias de nuestro organismo que se realizan en su totalidad siendo coordinadas con los músculos grandes de nuestro cuerpo, siendo así que permite realizar acciones como: trepar, correr, lanzar la pelota, pararse, sentarse etc. Entonces este autor hace referencia que la mayor parte de nuestro cuerpo se relaciona con la actividad humana de nuestra vida cotidiana, siempre cuando corresponda a la actividad que está haciendo o que de demande de la motricidad fina de los músculos más pequeños, además se dice que es la habilidad que va adquiriendo el niño en forma armoniosa y la madurez del sistema nervioso para así poder mover su musculatura del cuerpo y manteniendo el equilibrio. En definitiva, se dice que el desarrollo va en dirección (céfalo – caudal) que corresponde principalmente el cuello luego el tronco siguiendo la cadera y terminando con las piernas.

2.2.2.3. Teorías de la motricidad gruesa.

Según Sanchez (2006) Piaget encamina su teoría en la epistemología al desarrollo de las capacidades cognitivas sobre una base orgánica, biológica y genética, descubre que cada individuo se desarrolla a su propio ritmo, también describe el proceso del desarrollo cognitivo desde la etapa neonatal, en la que denominan los mecanismos que son reflejos, hasta la etapa adulta. Caracterizadas por procesos consientes que regulan la conducta, los niños en la etapa sensomotora está centrada en el desarrollo del cuerpo del niño, las secundarias son aquellas que van dirigidas a las manipulaciones de objetos, y las terciarias se refiere con la exploración de su entorno. Entonces Piaget permitió al ser humano adaptarse al mundo considerando esquemas a estadios. Para la motricidad interviene en distintos niveles en las funciones cognitivas llevando a clasificar el desarrollo cognitivo en los siguientes estadios.

Sensomotriz (0-2 años). Este período se caracteriza por su apariencia de sus habilidades sensomotoras, perspectiva y del lenguaje, periodo en que se emergen las habilidades motoras y de manipulación. Cuando aprende a organizar la información sensorial, permite identificar objetos y manipulándolo atreves de su movimiento en su desarrollo, aquí es cuando gana el yo, espacio y tiempo.

Preoperacional (2-7 años). En esta etapa surge la imitación, el juego simbólico. Donde es la acción y el lenguaje, donde quiere decir que imitan algo sin que él esté presente.

Operaciones concretas (7-11 años). En este estadio el niño dispone del pensamiento de lo abstracto como realizar ordenamientos lógicos, como agrupaciones en esta etapa puede guiar la acción, pero normalmente no funciona independientemente.

Operaciones formales. (11-a más). Finalmente, en esta etapa ya puede operar independientemente, ósea a realizar ordenamientos mentales con mayor complejidad, esto quiere decir que el adolescente tiene pensamiento no de lo real sino también de lo posible al realizar juegos reglados.

Para **Wallon** en su teoría refiere a la orientación psicobiológica, en su pensamiento destacó la conducta motora en su evolución psicológica, el cual hace referencia que las habilidades motoras participan en el desarrollo temprano las funciones mentales del ser humano, teniendo dos componentes: (función tónica y función física.) para el autor, la función tónica juega un papel importante en el desarrollo de los niños tanto las habilidades perspectivas como las motoras las mismas tienen funciones como denominadores comunes por un lado con la regulación o interpretación perceptiva por un lado y con la vida emocional por el otro. Así mismo identifico diferentes estadios: **Impulsivo motriz:(0-6 m)**, en esta etapa de su vida las habilidades motoras son puramente fisiológicas, tónicas dinámicas y están entrelazadas ósea el complejo motor es un simple reflejo o comportamiento automático.

Emotivo:(6-12m), las emociones iniciales se expresan a través del tono muscular y la función postural. Las situaciones se identifican por la conmoción que crean.

Sensomotoras (12-24) a partir de esta edad se organizan los movimientos de salida hay una relación coordinada.

Proyectivo (2-3 años), Surge el deseo de explorar, etapa de proyección aquí se produce un movimiento intencional de un objeto. Por tanto, una forma de acción a la representación en el mundo.

Personalístico (3- 4 a más), en esta etapa son importantes para los niños en el proceso de adquirir experiencias. Determina que la conciencia posterior a la afirmación y utilización de uno mismo etapa la búsqueda a la independencia ser su propio yo.

2.2.2.4. Importancia de la motricidad gruesa

Para Alonso y Pazos (2020) que la motricidad gruesa es muy importante en el desarrollo del niño en las tareas básicas. Se considera la base fundamental ya que el niño no desarrolla sus habilidades motoras sino permite la integración del pensamiento, emociones y socialización. Esto se puede notar en los estudios realizados hasta ahora que inciden en la necesidad de la educación teniendo una visión integra, integrando al ser humano como una unidad psicofísica al desarrollo de las condiciones siendo comunicativa, expresiva, como parte del ser, actuar y relacionarse. Se concluye que el niño es un ser activo, explorador y creativo, considerando que la motricidad debe ser el elemento vertebrador de la educación.

2.2.2.5. Características de Motricidad gruesa:

Según Yarleque considera que es el desarrollo de capacidades motoras ásperas de grandes grupos musculares donde va a permitir realizar diversos movimientos del cuerpo con la mayor parte de las extremidades, ya sea para (gatear caminar, correr, escalar, trepar, brincar, montar bicicleta, nadar, etc.). Se inicia desde los primeros años de vida, hasta la adultez, se empieza desde la cabeza hasta los pies. por esta razón primero empezamos cabeza y cuello, el cual obtendremos el control del tronco de ahí brazos y piernas donde tendremos un mejor equilibrio. Es por ello que se debe tener cuenta que a medida que pasa el tiempo su motricidad en la persona adulta tiene en bajar porque sus movimientos son muy lentos el cual es recomendable realizar ejercicios de manera frecuente. (como se citó en Najarro, 2021),

Según Campo (citado en Najarro, 2021) dice que la motricidad tiene las siguientes características, cuales son desarrolladas por los infantes para así luego tener el control de sus movimientos. Se tiene en cuenta el equilibrio y acciones que requieran de movimientos corporales sean voluntarios e involuntarios.

Control postural: Capacidad de dominio de postura y equilibrio que debe desarrollar lo cual es muy importante para poder caminar, sentarse adecuadamente. ya que cuando ellos nacen no tienen la capacidad de manejar su postura por sí solos, de manera que son ayudados por sus padres estimulándose para así logren realizar

movimientos pequeños en ponerse de pie a medida que pasa el tiempo logre caminar con normalidad

Aprender a caminar: significa que el niño primero tiene que ponerse de pie, dar sus iniciales pasas, aprende a controlar el equilibrio en cierto nivel, cuándo intenta ponerse de pie él va adquirir fuerzas en sus piernas y de esta forma dará el paso siguiente que es el “caminar, correr, saltar sin tener la necesidad de apoyo.

2.2.2.6. Motricidad y juego

Para Rigal (citado en Cano, 2016) indica que la motricidad es la capacidad que tiene el ser humano para poder mover sus partes gruesas de su cuerpo de forma coordinada y manteniendo el equilibrio proporcionando, agilidad, fuerza y velocidad necesarias en cada momento. Como nos dice Rigal que son actividades motrices que se representan en situaciones variadas y próximas al juego que da lugar a la participación del del niño, teniendo en cuenta que el juego sirve como un instrumento para el aprendizaje en las diferentes áreas siendo la estrategia motivadora de su interés para el niño.

2.2.2.7. Desarrollo de la Motricidad gruesa en los infantes:

Es importante en el progreso de los infantes, porque van adquiriendo habilidades de forma armónica con los músculos grandes de su cuerpo. Atoche (2016) refiere que: “en los iniciales años de vida, el niño experimenta trascendentales cambios evolutivos, desde cuando nace el niño viene concedido por los reflejos de modo son “reacciones innatas ante los estímulos”. Los investigadores exteriorizan que la motricidad gruesa es referente a los movimientos efectuados por los niños, a saltar, correr, también la forma de mover el cuello o patear, en otras palabras, las habilidades motoras gruesa se manifiestan gradualmente en los niños. Se dice que con el tiempo algunos de estos complementarios desaparecen, mientras que otros funcionaran de forma más complejas. La combinación de estos comportamientos o acciones de tal forma que se da paulatinamente en los niños, lo que también depende de cada uno de ellos.

Para Najarro (2021) señala que se empieza a desarrollar la motricidad gruesa desde que el niño nace porque un su cerebro no está maduro para poder controlar sus movimientos, por esta razón permanece en reposo sin poder moverse por eso pasa por fases que es de:

- 0 a 6 meses: Aquí va a desarrollar el movimiento de cuello y la cabeza, luego realizará movimientos involuntarios a raíz de estímulos externos que es por los padres.

- 6 a un año: el niño en esta edad se va integrando a la preparación de espacio y tiempo, está en proceso de maduración a conocimiento. En este periodo logra ponerse de pie donde intenta dar sus primeros pasos.
- 1 a 2 años: en esta fase intenta andar solo, ya puede sentarse, el querer subir la escalera apoyándose de los padres.
- 3 a 4 años: ya a esta edad el niño suele subir y bajar escaleras sin dificultad y no necesita el apoyo de los padres, de modo que ya puede caminar en puntilla.
- 4 a 5 años: por ende, el niño a esta edad puede pararse en un pie, saltar, subir, bajar ya van perfeccionando su movimiento motor con conocimientos previos que vayan adquiriendo.
- 5 años a más: etapa donde determina su equilibrio, tiene la capacidad de dominar su movimiento de manera autónoma teniendo mayor seguridad en sí mismo.

Desarrollo de la motricidad en niños/niñas de 5 años.

Para Mendoza (2017) que las habilidades motoras es el dominio que tiene el ser humano para poder ejercitar su propio cuerpo. El cual va más allá de la reproducción de acciones y gestos simples, implica espontaneidad, creatividad, intuición, etc. Se relaciona con la expresión de intención y personalidad. Estas acciones determinan las conductas motoras de los niños de 0 a 6 años, las cuales se expresan a través de las habilidades motoras básicas y luego expresan a través del movimiento natural de la persona. El ejercicio es la necesidad básica de la persona, desde el comienzo de su vida, para generar buena salud, desarrolla su personalidad, crece su cuerpo y desarrollar una variedad de habilidades y destrezas. Habilidades como, saber los nombres de los colores, expresar sentimientos y saltar sobre un pie, son acciones que la mayoría de los niños pueden completar a cierta edad.

por tanto, Monge(citado en Cerdas et al., 2002) indica que el niño de cinco años puede realizar patrones básicos como caminar, correr saltar y brincar, de manera que le va a permitir combinar con otras partes de su cuerpo ya sea para imitar saltar como conejo, volar como un ave, el niño ejercita estos movimientos al desplazarse en varias direcciones para definir su lateralidad así mismo cabe recalcar que el niño a esta edad tiene la capacidad de saltar con los dos pies juntos para luego caer en el mismo lugar o también con un solo pie con los ojos cerrados, arrastrarse sobre el suelo sin tener dificultad, subir y bajar escalones con autonomía, así mismo a esta edad tiene una mejor coordinación porque

logra que brazos, piernas y cuerpo trabajen juntos es por ello que recomienda realizar actividades que ayuden en su motricidad teniendo en cuenta la postura que el niño opte en los movimientos que realice.

Siendo así que, para Choque (2019) indica que el niño a esta edad (5 años) tiene un mayor control con su cuerpo teniendo en cuenta su lateralidad para establecer en cuanto su lado derecho e izquierdo indicándose en su propio cuerpo, también posee dominio en cuanto a su equilibrio ya sea para pararse en un pie con los brazos abiertos durante varios segundos.

2.2.2.8. características en el desarrollo motor en niños de cinco años.

Según Ortiz (2023) que, durante esta etapa, la motricidad de los niños está más perfeccionada, tienen fuerza, equilibrio y un mejor control sobre su cuerpo.

- Tiene la capacidad de pararse sobre un pie o con los pies juntos cuando realizan la formación. En esta edad son más activos corren, juegan, saltan, bailan al ritmo de la canción, con mucha facilidad hacen uso de sus habilidades porque pueden mover la pelota de un lugar a otro siguiendo el ritmo del juego.

- En su desarrollo motor manual atrapa pelota de trapo con facilidad, realiza juegos con rompecabezas, bloques y juegos de construcción, se concentran y demuestran paciencia, tranquilidad sin tener ningún apuro.

También, Puma y Tacca (2019) nos dice que:

- Posee mayor control y dominio sobre su cuerpo.
- Tiene mayor equilibrio.
- Salta sin dificultad.
- Se mantiene por varios segundos en punta pie.
- Rebota el balón con una mano.
- Brinca obstáculos.
- pateo la pelota.
- Lanzar pelotas dentro de una cesta.

2.2.2.9. Dimensiones de la motricidad gruesa

✓ Esquema corporal.

Según Atoche (citado por Estela, 2018) cabe señalar que el esquema corporal es un proceso que va formándose lentamente desde que nace el ser humano hasta los once años aproximadamente de acuerdo a su maduración del sistema nervioso a sus propias

acciones, en este sentido es importante su entorno que lo rodea, al relacionarse con otras personas y la afectividad que se le debe brindar para la representación de sí mismo que realice el niño. Por ello recomienda que se le debe dar preferencia al desarrollo corporal de los niños en su crecimiento donde es allí que se debe conocer los elementos básicos en el desarrollo de su motricidad.

✓ **Dominio corporal dinámico.**

Para Balseca (2016) Esta es una acción adquirida que puede controlar diferentes partes de su cuerpo, ya sean miembros superiores o miembros inferiores, permitiéndoles moverse de manera voluntaria para realizar instrucciones dadas. También permite superar la difícil sincronización de movimientos. A través de este campo, las niñas y los niños obtendrán una tranquilidad segura de sí mismos, de modo que sus cuerpos serán consistentes en varios entornos de vida. De esta forma, debemos tener en cuenta los siguientes puntos, profesores y padres, en cuanto a su madurez relacionada con la edad, y disponer de un entorno adecuado para que los niños desarrollen correctamente este campo.

✓ **Coordinación**

Bobbio et al. (2009) comenta que en esta dimensión de la motricidad gruesa incluye todo lo relacionado con el desarrollo secuencial al crecimiento del niño, especialmente en lo físico relacionado las actitudes motrices como son, manos, brazos y piernas, También señala que son movimientos generales con el cuerpo donde tienen la capacidad de reconocer su lateralidad, mantener el equilibrio y la coordinación, manteniendo el esquema corporal que es parte del cuerpo y desarrollo de habilidades motoras gruesas ya que está referido a la armonía y sincronía que existe en realizar acciones de forma voluntarias.

De igual forma Chocce y Conde (2018) confirmaron que la coordinación es una capacidad neuromuscular para ajustar con precisión lo que desea de acuerdo con la imagen establecida por la inteligencia motriz para satisfacer las necesidades. También se refiere a los estándares de precisión, eficiencia y armonía.

Entonces define que la coordinación como el potencial que tienen las personas para controlar el movimiento y la estimulación, así como la experiencia del ejercicio y las habilidades de aprendizaje que han adquirido en las primeras etapas de su vida.

Siendo así que Gutiérrez (2021), afirma que la coordinación son aquellos movimientos más generalizados que realiza el niño ya que interviene todas las partes del cuerpo teniendo en cuenta la capacidad que hayan alcanzado con armonía y soltura considerando las edades, de tal manera, para realizar estos movimientos implica que el niño haya alcanzado una maduración satisfactoria.

asimismo, Villalobos (2022) señala que la coordinación se basa en la realización de los movimientos con las diferentes partes del cuerpo, a la activación fragmentaria de los órganos musculares del cuerpo. Es por esto que existen dos componentes primordiales.

Coordinación general: se considera el funcionamiento entre los ejercicios que desarrolla y la interacción con las partes del cuerpo implicando movimiento en su gran mayoría.

Coordinación segmentaria: son aquellos movimientos que están regularizados por componentes, visuales integrando datos sensoriales en la realización, esto se da en espacios y tiempos determinados o sucesiones ordenadas.

En función muscular ya sea externa o interna: externa esta referida a la participación de todos los músculos involucrados en el movimiento y la interna, capacidad del propio músculo para contraerse eficientemente.

Para Pazmiño y Proaño (citado por Villalobos, 2020) manifiesta que se da por dos patrones: El dominio de las habilidades, cuando se domina esta habilidad se empieza por la cabeza, luego por el tronco, brazos, piernas y finalmente los pies y dedos está compuesta de arriba hacia abajo.

Patrón (distal – proximal) establece que el dominio de la motricidad empieza del centro hacia los lados, empieza por la cabeza, torso, brazos, manos y dedos.

✓ **Lateralidad**

Pabon (2020) nos dice que en esta dimensión todos tenemos preferencia por utilizar parte de nuestro cuerpo, la lateral no se limita al uso de manos y extremidades, sino también de oídos, ojos y pies. En la mayoría de las personas, el hemisferio izquierdo sostiene la mitad derecha del cuerpo, mientras que el hemisferio derecho guía la mitad izquierda del cuerpo para manipular objetos o utilizar el desplazamiento de los lados izquierdo y derecho al realizar ciertas actividades. Por lo consiguiente la lateralidad es percibida por los padres y profesores vistos en las manos y los pies desde el inicio de su

desarrollo del niño cuando empiezan a utilizar sus manos, y empiezan a definirlo a partir de los dos años, es importante conocer su el hemisferio dominante en los niños/as.

También Ruiz (2017) hace referencia, lateralidad es aquello que se define como un lado del cuerpo sobre el otro lado, ya sea diestro o zurdo, cabe destacar que es una ventaja motriz ya que los niños pueden distinguir un lado del otro y hacen diferencia de cada lado derecha e izquierda. Es por ello que la lateralidad es la capacidad de estimular y diferenciar la coordinación de movimientos de (derecha e izquierda), proceso capaz de guiar y orientar el lado dominante de nuestro cuerpo a través de la experiencia con su propio entorno. Es importante destacar en este caso el niño es uniformemente lateralizado porque el niño es consiente de indicar un lado de su cuerpo totalmente definida.

En su desarrollo considera que: Un adecuado desarrollo de lateralidad es un correcto desarrollo de la motricidad gruesa en su esquema corporal y la organización de las diferencias espaciales ya sea izquierda o derecha entonces se entiende que es conjunto de conductas, cada una se adquiere de forma independiente a través de procesos específicos por su capacidad neurológica innata. Se va desarrollando mediante un proceso para así poder establecer su dominancia de cada niño en el aula a través de la observación, como el niño lanza la pelota con sus manos, que pie usa para patear la pelota, también que mano utiliza para señalar parte de su cuerpo. Por ende, en la educación preescolar se debe estimular con actividades que vayan comprendiendo su lateralidad. (Ruiz,2017)

Tipos de lateralidad: Ruiz (2017) Considera lo siguiente

Integrales: Aquí se existe predominio parte del cuerpo sobre la otra.

Diestro: se basa en el predominio cerebral de la zona izquierda del mismo y las ejecuciones motrices serán orientadas hacia la parte derecha. Por lo general, no se identifican dificultades de aprendizaje asociadas, dado que estos niños solo escriben con la mano derecha, en términos de su desarrollo motor grueso, patean una pelota con el pie derecho.

Zurdo: se indica que son aquellas personas cuyo lado dominante es la mano izquierda por lo que lado de la predominación cerebral corresponde al hemisferio derecho del cerebro. La mayor dificultad es la adaptación al mundo de los diestros sobre todo en lo que respecta a los materiales para coger la tijera, la regla. Los niños en esta edad su desarrollo motor es zurdo.

✓ **Equilibrio.**

Muñoz (2009) dice, que el equilibrio se define como “el correcto mantenimiento de las diferentes posiciones a las distintas partes del cuerpo, así como el propio cuerpo en el espacio” entonces equilibrio engloba todos los aspectos relacionados con el dominio postural. Entonces es la capacidad que tiene una persona de adoptar diferentes posturas y vencer la gravedad sin caerse.

Así mismo Estela (2018) indica que el equilibrio juega un papel muy importante en el control del cuerpo. El equilibrio correcto es la base básica para una buena coordinación dinámica general y actividades autónomas de las extremidades superiores e inferiores. Contiene todos los aspectos relacionados con el dominio postural, permitiendo la máxima acción efectiva, lo que significa que incluye el desplazamiento contra la gravedad. En la educación infantil el niño a los cinco años tiene la capacidad de dominar algunas habilidades básicas. Indica también que existen dos tipos de equilibrio.

Estático: Es el control postural sin movimientos.

- De pie, con los brazos y piernas abiertas
- De pie, sobre una sola pierna.
- Salta con un pie sin caerse
- Se mantiene de pie sobre una pierna, con brazos y piernas pegadas al cuerpo.

Dinámico: se considera a la reacción del sujeto en su desplazamiento frente a la gravedad.

- ❖ Realiza seguimientos en las líneas curvas, rectas y quebradas.
- ❖ Lleva objetos en la cabeza sin botar
- ❖ Lleva una bandeja con vasos de agua sin derramarlo al piso.

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis Alterna

La aplicación de los Juegos motores influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.

2.3.2. Hipótesis Nula.

La aplicación de los juegos motores no influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°55 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación

La investigación fue de tipo cuantitativa. Según Pita y Pértegas (2002) indicó que este método, es una especie de recopilación y análisis de datos cuantitativos de la variable en la generalización y objetivación de los resultados a través de la muestra para inferir la población. Su propósito fue decisivo, porque intento cuantificar y comprender la amplitud del problema buscando respuestas.

Así mismo esta investigación responde a un nivel de tipo explicativo ya que buscó la explicación y determinación del fenómeno. En un contexto cuantitativo, se pueden aplicar estudios predictivos donde se estableció relaciones casuales entre las variables, por ejemplo, investigaciones sobre modelos explicativos basados en ecuaciones estructurales, donde se proponen teorías que buscan comprender un fenómeno. Por otro lado, los estudios experimentales en los que se pueden manipular intencionalmente variables independientes donde nos permitió probar hipótesis que explicó el comportamiento del estudio determinado. Por ello que la formulación de hipótesis fue obligatoria para identificar los elementos causales y ser comprobados en el proceso al interés del investigador (Ramos, 2020).

Para la realización de esta investigación se utilizó el diseño pre experimental, que se conoce como diseño de pre prueba/post prueba con un solo grupo. Como nos menciona, Hernández et al. (2011) que se aplica a un grupo una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. Este diseño implicó un seguimiento del grupo.

Este diseño se diagrama así:

G O1 X O2

G: Muestra de estudio, niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.

O1: prueba de pre tes antes de aplicar los juegos motores.

O2: prueba de post tes después de aplicar los juegos motores.

X: Juegos motores.

3.2. Población y muestra:

3.2.1. Población

La población es el universo que constituye el objeto de la investigación siendo el centro del estudio, de ella es de donde se recogió la información requerida para el estudio propuesto y definidos que constituyeron una referencia para la selección de la muestra y cumplieron una serie de criterios predeterminados. Cuando se habla de población de investigación el término no solo se refiere a humanos sino que también puede corresponder a animales, muestras biológicas, etc.(Arias et al., 2016).

Para la investigación la población muestral estuvo conformada por 10 estudiantes de 5 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa N°055 Infancia de Jesús funcionando solo en turno diurno, el cual se encuentra ubicado en la Provincia de Tumbes, distrito Tumbes en el AA. HH (Las Malvinas). calle 7 de junio. Así mismo colinda por el este con una comisaría y por oeste con una Institución Educativa Pública y privada.

En este caso, se trabajó con los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes 2022.

3.2.2. Muestra

Entonces para Espinoza (2016) nos dice que la muestra es un sub conjunto de la población de estudio, como elemento clave para la investigación y se utiliza para sacar conclusiones de ese grupo, el cual seleccionamos y recopilamos la información sin medir toda la población.

Tabla 1. *Población muestral de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial*

<i>NIVEL</i>	<i>GRADO/SECCIÓN</i>	<i>HOMBRES</i>	<i>MUJERES</i>	<i>TOTAL</i>
INICIAL	5 (única)	7	3	10
TOTAL		7	3	10

Fuente: Nómina de matrícula 2022

3.2.3. Técnica de muestreo:

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 que participen en su estudio. Se eligió los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población”

Es así que “Permitió seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” Otzen y Manterola (2017)

En esta investigación no se utilizó el criterio de exclusión porque participaron todos los niños.

Criterio de inclusión

Niños y niñas que asisten constantemente a clases.

Niños y niñas matriculados en el año 2022.

Niños y niñas de padres que firmaron el consentimiento.

3.3 Variables. Definición y operacionalización

Variable Independiente:

Navarro (2016) manifiesta que los juegos motores son una organización que engloba todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, compartiendo conductas motrices significativa y pueden satisfacer diferentes objetivos (recreativos, estimulación de grupos, culturales y deportivos). Estos conceptos nos permiten especificar que los juegos tienen una intencionalidad educativa en la educación inicial.

Variable Dependiente:

La motricidad gruesa se define como la habilidad que va adquiriendo el niño para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo. En general se refiere a los movimientos que el niño realiza con pequeños y grandes grupos musculares o de todo el cuerpo. Estos movimientos musculares le van a permitir al niño a coordinar, brazos, piernas interviniendo en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos. Fernández (2010).

Tabla 2.

Operacionalización de la variable e indicadores.

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Variable independiente Juegos Motores	Los juegos motores fueron evaluados mediante las	Motora.	Realiza diversos movimientos coordinados con las partes gruesas de su	Escala Ordinal	Inicio Proceso

Variable Dependiente Motricidad gruesa	dimensiones: Motora, social e intelectual en donde se implementaron indicadores e ítems para evaluar cada una de ellas.	Social.	cuerpo piernas y brazos. Reconoce su lateralidad a través de sus movimientos.	Logro
		Intelectual.	Muestra su equilibrio y coordinación.	
		Coordinación	Realiza actividades con movimientos coordinados al desplazarse, correr, saltar, bailar entre otros.	Inicio
	La motricidad gruesa esta direccionada a la dimensión coordinación lateralidad y equilibrio.	Lateralidad	Efectúa distintos movimientos para ejercitar su lateralidad.	Proceso Logro
		Equilibrio	Realiza distintas actividades para demostrar su equilibrio.	Escala ordinal

Fuente: Creación propia (Maribel Baldera Siesquen) 2022

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:

Técnica de recolección de datos

Para esta investigación se utilizó la técnica de la observación. Para ello Lopez y Sandoval (2015) indicó que la técnica es el conjunto de reglas y procedimientos que permiten al investigador establecer una relación con el objeto o sujeto de estudio, a través de la observación que se registrará los eventos que suceden en la situación real de acuerdo con el plan previamente establecido.

Instrumento.

Para Campos y Lule (2013) dice que el instrumento se desarrolla en base a estándares o indicadores previamente establecidos que permite revisar su nivel de logro o falta de él durante el proceso de aprendizaje. Suele estar organizado en una tabla de tres columnas teniendo una escala valorativa, que incluye los aspectos más relevantes del proceso y se integra en orden de la implementación. Para la investigación el instrumento que se utilizó fue la guía de observación.

Es por ello que se utilizó una guía de observación con la finalidad de medir la motricidad gruesa, esta guía de observación estuvo compuesta con un total de 12 ítems desglosándose de la siguiente manera. Para la variable dependiente se desglosó por dimensiones, siendo la dimensión coordinación, lateralidad, equilibrio, el cual constó de 4 ítems por cada dimensión. Así mismo para la variable independiente el cual estuvo compuesta por la dimensión motora teniendo un total de cuatro ítems, también para la dimensión social y para la dimensión intelectual. Los instrumentos tuvieron una escala de valoración precisando tres niveles distribuidos de la siguiente manera, Inicio, Proceso y Logro, donde se utilizó esta escala para determinar el nivel de motricidad gruesa. Para ello se realizó un baremo el cual determino el logro alcanzado tomando en cuenta La calificación emitida de acuerdo al nivel señalado por el Ministerio de Educación del Perú (2019) mediante la norma que regula la evaluación de la competencia de los estudiantes en la EBR y EBE, indicando que para el ciclo II el nivel de educación alcanzado es inicio(C), proceso(B). Logro esperado(A) y logro destacado (AD)

Tabla 3.

Escala valorativa

NIVEL DE LOGRO	ESTIMACIÓN
Logro	15 a 20
Proceso	08 a 14
Inicio	00 a 07

Para ello se realizó la validez y confiabilidad del instrumento antes de la aplicación de la muestra.

Validez.

Escobar y Cuervo (2008) nos dice que la validez es una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en esta área, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones.

Para el proceso de la validación de los instrumentos fue mediante juicio de expertos, el día 12/03/2022, para su evaluación fueron enviados a tres expertos en la materia a las licenciadas y magister en la especialidad de educación inicial, asimismo los expertos evaluaron el instrumento el cual fue una guía de observación, diseñada para medir la variable motricidad gruesa, siendo que el instrumento cumplió con el objetivo requerido logrando su aprobación por el cual se aplicó a la investigación.

Confiabilidad.

Según Hernández, et al. (2014) la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados.

Para la confiabilidad del instrumento se utilizó el programa estadístico el (Alfa de Cronbach) el cual se colocaron los resultados en el programa informático Excel versión 2016. resultados que se obtuvieron al realizar una prueba piloto a 11 niños.

De acuerdo a los rangos alcanzados se puede decir que la confiabilidad de los instrumentos fue confiable ya que el rango del instrumento de la variable independiente es, **0.758074866** Y en cuanto rango de la variable dependiente **0.725055432**. siendo que la magnitud es buena y alta teniendo una confiabilidad alfa de Cron Bach.

3.5 Método de análisis de datos

Para el recojo de la información se inició solicitando la autorización a la directora quien labora en la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”. Tumbes, para la realización de la investigación. Se otorgó el permiso solicitado por parte de la institución, se procedió con el permiso de los padres de familia para que los alumnos formen parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma del consentimiento informado. La información se recogió en dos momentos: El primero (pre test) que ocurrió mediante la aplicación del instrumento que fue una guía de observación para medir cómo se encontraban los niños antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizaron 12 talleres de motricidad en las que se llevó a cabo a la aplicación con el fin de ver el nivel de motricidad gruesa.

El segundo momento del recojo de información, ocurrió después de haber desarrollado la intervención, donde se utilizó los juegos motores como estrategia, se aplicó el instrumento la guía de observación para evaluar el nivel de motricidad gruesa de los niños sobre su coordinación, lateralidad, equilibrio.

Para la realización de los análisis estadísticos de los datos se utilizó el programa de Excel versión 2016. Siendo así que primero se aplicó el pre test y luego el post test, donde se aplicaron talleres de motricidad. Por tanto, la información de cada niño se ingresó con un código en una hoja de cálculo, dichos resultados se mostraron a través de tablas, gráficos y figuras, tanto los resultados del pre test y postes, para ello se realizó la prueba de hipótesis, utilizándose una prueba de normalidad que fue Shapiro Will. Siendo la muestra pequeña el cual se procesaron en el programa estadístico SPSS, donde el puntaje del pre test y post test si cumplió con el supuesto de normalidad, es por ello que se aplicó la prueba de T Student siendo que se determinó que la aplicación de los juegos motores si influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de dicha Institución Educativa.

3.6. Aspectos Éticos:

Para la investigación se rigió en los siguientes aspectos éticos, según reglamento de integridad científica de la investigación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote - Uladech (2023)

❖ Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:

Se dice que la persona en toda investigación es el fin y no el medio, el cual se requiere de cierto grado de protección, por ello este principio se protegió el bienestar y la seguridad de los estudiantes, protegiendo su dignidad, identidad, privacidad y guardando su confiabilidad. por tanto, no se mostró ningún dato, ni identidad del niño. siempre se respetaron sus derechos básicos el cual no se brindaron ninguna información que identifique al participante.

❖ Libre participación por propia voluntad:

Las personas que participaron en el proyecto de investigación estuvieron bien informadas del propósito y la finalidad de la investigación que se realizó, lo cual fueron libres de elegir teniendo la libertad si desean participar voluntariamente en el proyecto.

❖ Beneficencia y no-maleficencia:

A través de este principio se cuidó la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación, donde el investigador no debe causar daño, reducir Posibles efectos adversos y maximizó los beneficios aquellos estudiantes que participaron en este proyecto donde fueron beneficiados ya que al aplicar los juegos motores ayudó en su motricidad gruesa.

❖ **Integridad y honestidad:**

El investigador debe permitir la objetividad, imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.

❖ **Justicia:**

La investigación se realizó mediante un juicio razonable tomando todas las precauciones y medidas necesarias para la investigación y no permitir la práctica injusta, tiene la obligación de tratar de manera justa a las personas que participan en los procesos, procedimientos y servicios relacionados con la investigación.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

4.1.1. Evaluar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022. A través de un pre test.

Tabla 4.

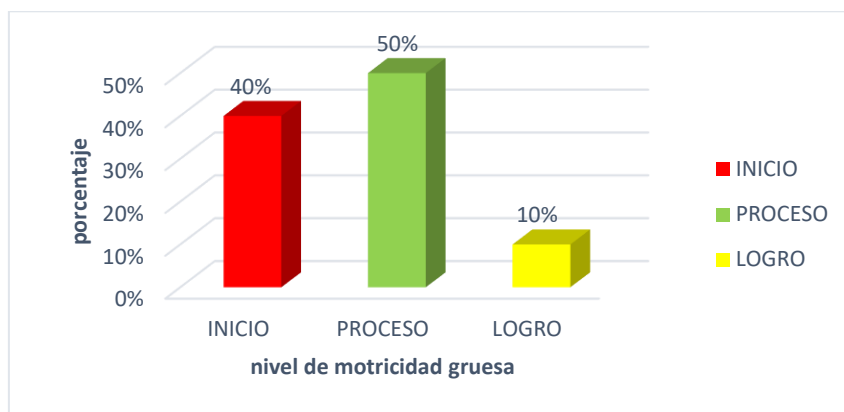
Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el pre test

Nivel de logro	fi	%
Logro	1	10%
Proceso	5	50%
Inicio	4	40%
Total	10	100%

Fuente: Guía de observación marzo 2022

Figura 1.

Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el pre test



Fuente: Tabla 4

Interpretación.

En la tabla 4 y figura 1, se muestran los resultados que se obtuvieron antes de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de Motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús” Tumbes, antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia didáctica, donde se observó que el 40% se encontraron en el nivel de Inicio. Donde se puede concluir que los niños no han sido

capaces de realizar movimientos coordinados de ubicar su lado derecho e izquierdo y al mantenerse en equilibrio manteniéndose en un pie.

4.1.2. Aplicación de los juegos motores como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.

Tabla 5.

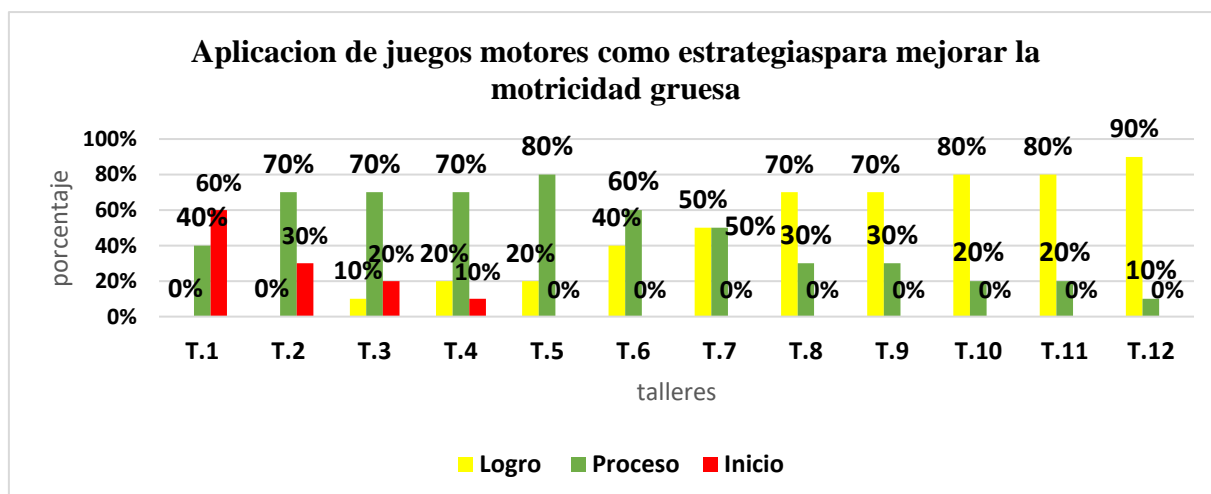
Aplicación de los juegos motores como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa.

NIVEL DE LOGRO	Taller 1		Taller. 2		Taller. 3		Taller. 4		Taller. 5		Taller. 6		Taller. 7		Taller. 8		Taller. 9		Taller. 10		Taller. 11		Taller. 12	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro	0	0%	0	0%	1	10%	2	20%	2	20%	4	40%	5	50%	7	70%	7	70%	8	80%	8	80%	9	90%
Proceso	4	40%	7	70%	7	70%	7	70%	8	80%	6	60%	5	50%	3	30%	3	30%	2	20%	2	20%	1	10%
Inicio	6	60%	3	30%	2	20%	1	10%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%

Fuente: Guía de observación, marzo, 2022

Figura 2.

Aplicación de los juegos motores como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa.



Fuente: Tabla 5. Interpretación.

En tabla 5 y figura 2. Se muestran los resultados que se obtuvieron a partir de la aplicación de los juegos motores como estrategia didáctica para desarrollar la

motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E N° 055 “Infancia de Jesús”, donde se observó que en los últimos talleres aplicados el 80% y 90% se encontraron en el nivel Logro. Donde se concluyó que la mayoría de los estudiantes han sido capaces de realizar movimientos coordinados entre brazos y piernas, saltos dentro y fuera, lanzar objetos en la dirección indicada, así mismo desplazarse en diferentes direcciones, ubicar su lado derecho e izquierdo, mantenerse en equilibrio, saltar en un pie, mantenerse en un pie mientras lanza el objeto, desarrollando favorablemente su motricidad gruesa.

4.1.3. Evaluar la motricidad gruesa al aplicar los juegos motores en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes 2022. A través de un post test.

Tabla 6.

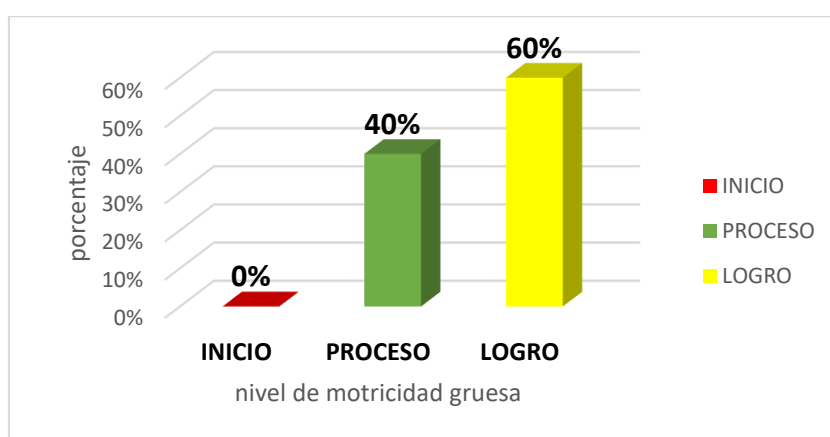
Nivel de motricidad gruesa durante el post test

Nivel de logro	fi	%
Logro	6	60 %
Proceso	4	40 %
Inicio	0	0 %
Total	10	100 %

Fuente: Guía de observación Marzo2022

Figura 3.

Nivel de la motricidad gruesa en los niños durante el post test



Fuente: Tabla 6.

Interpretación.

En la tabla 6 y figura 3. Se muestran los resultados que se obtuvieron a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de Motricidad gruesa que presentaron los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes después de la aplicación de los juegos motores como estrategia, luego de aplicar los doce talleres, donde nos muestra que el 60% de los niños se encontraron en un nivel Logro, por lo tanto se concluyó que los niños fueron capaces de desarrollar satisfactoriamente su motricidad gruesa, demostrando que la estrategia didáctica favorece en el progreso de la motricidad gruesa .

4.1.4. Determinar si los Juegos motores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.

Tabla 7.

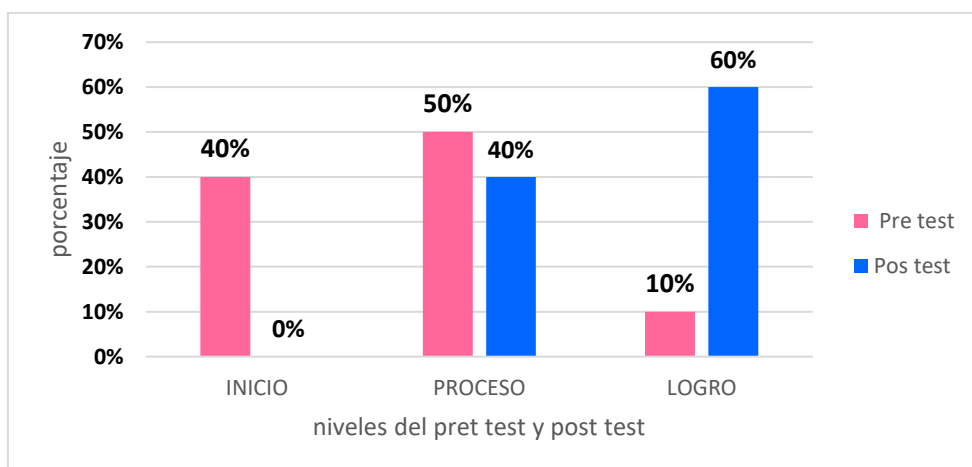
Contrastación de resultados del pre tes con el post test

c	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Logro	1	10%	6	60%
Proceso	5	50%	4	40%
Inicio	4	40%	0	0%
Total	10	100%	10	100%

Fuente: Guía de observación, marzo, 2022

Figura 4.

Contrastación de resultados del pre test con el post test



Fuente: Tabla 7.

Interpretación.

En la tabla 7 y figura 4. Se muestran los resultados obtenidos en la aplicación el pre test y el post test, nos muestran como resultados, que en el pre tes el 40% (4) de niños se ubicaron en un nivel Inicio, mientras que en el post test luego de haber aplicado la estrategia didáctica, donde se observó que el 60% (6) de niños se encuentran en un nivel Logro, resultados que fueron revirtió dando como favorable. Por lo que se concluyó, que la aplicación de los juegos motores como estrategia didáctica si mejora significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.

CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.

Se realizó previamente verificación del cumplimiento del supuesto de normalidad de los puntajes obtenidos en el pretest y post test, haciendo uso la prueba Shapiro Wilk teniendo en consideración que el tamaño de muestra en el presente estudio es 10 ($n < 30$) y los resultados se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 8

Prueba de normalidad del pretest y post test

Puntajes	Shapiro - Will		
	Estadístico	g.l.	p

Pretest	0,935	10	0,494
Posttest	0,959	10	0,769

Nota. Puntuaciones del pretest y post test cumplen supuesto de normalidad ($p > 0,05$)

Después de verificar que las puntuaciones del pretest y post test cumplen con el supuesto de la normalidad se procedió a realizar la prueba de hipótesis aplicando el Estadístico de prueba T Student para muestras relacionadas.

Desarrollo del procedimiento de contraste de hipótesis

- **Planteamiento de hipótesis**

Ho: No existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pretest y post test respecto a la evaluación de la motricidad gruesa.

Ha: Existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pretest y posttest respecto a la evaluación de la motricidad gruesa.

- **Nivel de significancia:** 5%

- **Prueba estadística:** Prueba T Student para muestras relacionadas

Reporte de programa estadístico PASW Statistic 23

Reporte de programa estadístico PASW Statistic 23

Tabla 9

Estadísticas de muestras relacionadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Puntaje_pretest	10,70	10	4,165	1,317
	Puntaje_postest	15,30	10	1,947	,616

Tabla 10

Prueba T Student de muestras relacionadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Puntaje_pretest - Puntaje_postest	-4,600	2,547	,806	-6,422	-2,778	-5,710	9	,000

- **Decisión:**

Con un valor de $p = 0,000$; siendo este valor menor que $0,05$ ($p < ,05$) se rechaza la hipótesis nula.

- **Conclusión**

Existe suficiente evidencia muestral para concluir con un nivel de significancia del 5% que existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pretest y post test, siendo mayores las calificaciones obtenidas en el post test, conforme se puede evidenciar en la Tabla 10, estos resultados permiten corroborar la hipótesis de investigación, es decir que la aplicación de los Juegos motores influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa N° 055 “Infancia de Jesús” Tumbes 2022.

4.2 Análisis de resultados

4.2.1. Evaluar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022. A través de un pre test.

A partir de los resultados encontrados en el primer objetivo específico a través de un pre test. Podemos identificar el resultado más importante, que se logró demostrar que el 40% de los niños se encontraron en un nivel de inicio, por lo que se concluye que gran mayoría de los niños no han sido capaces de realizar movimientos coordinados de ubicar su lado derecho e izquierdo y al mantenerse en equilibrio manteniéndose en un pie lo que da lugar que no tienen un buen desarrollo motriz.

Estos resultados guardan relación con lo encontrado en la investigación de Niquen (2021) en su estudio denominado “Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niñas/años de las instituciones públicas del nivel inicial del distrito de Reque”, donde sostiene que los resultados en su pre test se encontraron en el nivel de inicio con un 42.0% ,lo que significa que tienen similitud en cuanto a esta investigación .

Sobre lo señalado con relación a los resultados podemos mencionar a Rodríguez (2019) donde indica que la motricidad gruesa son acciones voluntarias de nuestro organismo que se realizan en su totalidad siendo coordinadas con los músculos grandes de nuestro cuerpo, siendo así que permite realizar acciones como: trepar, correr, lanzar la pelota, pararse, sentarse. Entonces este autor hace referencia que la mayor parte de nuestro cuerpo se relaciona con la actividad humana de nuestra vida cotidiana. Monge

(citado en Cerdas et al., 2002) indica que el niño de cinco años debe realizar patrones básicos como caminar, correr saltar y brincar, de manera que le va a permitir combinar con otras partes de su cuerpo ya sea para imitar saltar como conejo, volar como un ave, el niño ejercita estos movimientos al desplazarse en varias direcciones para definir su lateralidad así mismo cabe recalcar que el niño a esta edad tiene la capacidad de saltar con los dos pies juntos para luego caer en el mismo lugar o también con un solo pie con los ojos cerrados, arrastrarse sobre el suelo sin tener dificultad, subir y bajar escalones con autonomía, así mismo a esta edad tiene una mejor coordinación porque logra que brazos, piernas y cuerpo trabajen juntos es por ello que recomienda realizar actividades que ayuden en su motricidad teniendo en cuenta la postura que el niño opte en los movimientos que realice.

A través de los resultados obtenidos en este objetivo se logró demostrar el nivel de motricidad gruesa que tiene los estudiantes de cinco años de la I.E, donde tuvieron dificultades en el desarrollo de sus actividades motoras antes de la intervención educativa. Por lo que podemos afirmar que es de gran relevancia que las maestras apliquen estrategias didácticas para promover el desarrollo de los niños en cuanto a su motricidad gruesa y poder lograr aprendizajes significativos.

4.2.2. Aplicación de los juegos motores como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.

Con respecto a los resultados obtenido en el segundo objetivo específico, podemos señalar el resultado más importante, donde se logró demostrar que en los últimos talleres aplicados el 80% y 90% se encontraron en el nivel Logro. Se concluyó que la mayoría de los estudiantes han sido capaces de realizar movimientos coordinados entre brazos y piernas, saltos dentro y fuera, lanzar objetos en la dirección indicada, así mismo desplazarse en diferentes direcciones, ubicar su lado derecho e izquierdo, mantenerse en equilibrio, saltar en un pie, mantenerse en un pie mientras lanza el objeto, desarrollando favorablemente su motricidad gruesa.

Estos resultados son similares con los hallazgos de Valladolid (2020) en su estudio titulado “El juego para mejorar la motricidad gruesa en los niños de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, quien indica que a través de la aplicación de los juegos motores como estrategia, el resultado fue que el 72%, de los

niños se encuentran en un nivel de logro, lo que permitió evidenciar la mejora en su motricidad gruesa en los infantes. Este antecedente es parecido con lo que se encontró en cuanto a esta investigación ya que se puede corroborar que la estrategia aplicada dio buenos resultados.

Sobre lo señalado con relación a los resultados podemos mencionar, que los juegos motores son parte fundamental de la organización que engloba todo tipo de deportes en forma de actividades lúdicas, que implican comportamientos deportivos sustanciales y pueden satisfacer diferentes objetivos permitiendo favorecer la maduración del infante en su sistema corporal y adquirir sus habilidades motrices significativamente. Estos conceptos nos permiten especificar que los juegos son una actividad importante que se configura en una situación deportiva y está determinada. No podemos obviar el valor incuestionable que posee el juego en el desarrollo psico evolutivo a lo largo de la etapa inicial y primaria. (Rodríguez,2019)

Por otro lado, cabe mencionar que los niños de cinco años de la I.E N°055 “Infancia de Jesús” si han logrado realizar movimientos coordinados entre brazos y piernas, saltos dentro y fuera, lanzar objetos en la dirección indicada, así mismo desplazarse en diferentes direcciones, ubicar su lado derecho e izquierdo, mantenerse en equilibrio, saltar en un pie, mantenerse en un pie, Mendoza (2017) manifiesta que a los cinco años ya el niño suele subir y bajar escaleras sin dificultad, no necesita el apoyo de los padres, de modo que ya puede caminar en puntilla, puede pararse en un pie, saltar, subir, bajar con más rapidez también determina su equilibrio, teniendo la capacidad de dominar su movimiento de manera autónoma asumiendo mayor seguridad en sí mismo.

Con los hallazgos obtenidos en este objetivo, se logró mejorar el nivel de motricidad gruesa en los niños mediante la estrategia que fue la aplicación de los juegos motores, por lo que podemos afirmar que es de suma importancia que las maestras diseñen, apliquen estrategias didácticas y así ayudarlos para que tengan un mejor desenvolvimiento en su motricidad y favorecer el aprendizaje.

4.2.3. Evaluar la motricidad gruesa al aplicar los juegos motores en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.A través de un post test.

Los resultados obtenidos en el tercer objetivo específico, a través de un post test, podemos señalar el resultado más importante, demostrando que el 60% de los niños se

encuentra en un nivel Logro, por lo tanto, se concluyó que los niños fueron capaces de desarrollar satisfactoriamente su motricidad gruesa, demostrando que la estrategia didáctica favorece en el desarrollo motriz.

Estos resultados son similares a los hallazgos de Luna (2021) en su estudio el juego para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 5 años de la escuela de educación básica Miguel Riofrio ubicada en la ciudad de Loja _ Ecuador, quien indica que en la aplicación del post - test el 78% de los niños se encuentra en un nivel de logro. Por lo tanto, indico que en la investigación de este autor tiene una similitud con nuestra investigación, obteniendo una notable mejoría

Sobre lo señalado a los resultados podemos mencionar, a Mendoza (2017) que la motricidad gruesa es el dominio que tiene el ser humano para poder ejercitar su propio cuerpo. Se relaciona con la expresión de intención y personalidad. Estas acciones determinan las conductas motoras de los niños de 0 a 6 años, las cuales se expresan a través de las habilidades motoras básicas y luego expresan a través del movimiento natural de la persona desde el comienzo de su vida, para generar buena salud, crece su cuerpo y desarrollar una variedad de habilidades y destrezas. Así mismo Yarleque (citado por Najarro, 2021) también indica que es el desarrollo de grandes grupos musculares donde va a permitir realizar diversos movimientos del cuerpo con la mayor parte de las extremidades, ya sea para (gatear caminar, correr, escalar, trepar, brincar, montar bicicleta, nadar, etc.) Se inicia desde los primeros años de vida, hasta la adultez, empieza desde la cabeza hasta los pies. por esta razón primero empezamos cabeza y cuello, el cual obtendremos el control del tronco de ahí brazos y piernas donde tendremos un mejor equilibrio.

Con los hallazgos obtenidos en este objetivo se logró evaluar el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños después de la intervención, donde podemos indicar que la estrategia aplicada dio buenos resultados, dando lugar que sean aplicadas por las docentes para el desarrollo de su motricidad en los niños ya que es muy importante en su etapa evolutiva.

5.2.4. Determinar si los Juegos motores desarrolla la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.

Con los resultados obtenidos en el objetivo general, donde podemos demostrar mediante la aplicación del pre test, y el post test. Se evidenció que el pre tes el nivel de inicio disminuyo de 40% a 0%, mientras que en el nivel de logro aumento de 10% a 60% evidenciando un desarrollo positivo. Se concluyó, que se acepta la hipótesis general ya que la aplicación de los juegos motores si mejoró significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa N° 055 “Infancia de Jesús” Tumbes 2022.con un nivel de significancia del 5% ($p < ,05$) rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de la investigación.

Estos hallazgos guardan relación con los resultados de Valles (2020) en su estudio “Los juegos motores para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 05 años en la I.E.I. N° 268 mi dulce Hogar,” Distrito de Huicungo-Región San Martín. Este autor indicó que en la aplicación de su prest test el 73,7% de los niños se encontraron en un nivel de inicio; y el post- test el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel de logro, podemos decir que existe similitud con mi investigación,

Sobre lo señalado con relación a los resultados podemos mencionar a Rigal (citado en Cano, 2016) quien considera que la motricidad gruesa es la capacidad que tiene el ser humano para poder mover sus partes gruesa de su cuerpo de forma coordinada y manteniendo el equilibrio proporcionando, agilidad, fuerza y velocidad necesarias en cada momento. También dice que son actividades motrices que se representan en situaciones variadas y próximas al juego que da lugar a la participación del niño, teniendo en cuenta que el juego sirve como una estrategia para el aprendizaje en las diferentes áreas siendo la estrategia motivadora de su interés para el niño.

Podemos señalar que con los resultados obtenidos los estudiantes han logrado desarrollar movimientos coordinados alcanzando su desarrollo en su motricidad gruesa, el cual podemos afirmar que las maestras deben aplicar este tipo de estrategia que va a permitir en el desarrollo a los niños y así no tendrán dificultades logrando aprendizajes significativos.

V. CONCLUSIONES

5.1. Conclusiones.

Teniendo en cuenta los objetivos planteados como también los resultados y análisis de resultados se llegó a las siguientes conclusiones.

Con respecto a evaluar la motricidad gruesa en los niños de cinco años a través de un pre test. Se determinó que el mayor porcentaje de los niños se encontraron en un nivel de Inicio, donde se indica que no han sido capaces de realizar movimientos coordinados de ubicar su lado derecho e izquierdo y al mantenerse en equilibrio manteniéndose en un pie lo cual significó que tienen dificultad en su motricidad gruesa, esto permite concluir que es necesario la intervención didáctica a través de la aplicación de los juegos motores que ayuden en su motricidad gruesa del infante.

Respeto al aplicar los talleres de psicomotricidad en relación a 12 actividades utilizando los juegos motores como estrategia, se demostró que la mayoría de los estudiantes han sido capaces de realizar movimientos coordinados entre brazos y piernas, saltos dentro y fuera así mismo desplazarse en diferentes direcciones, ubicar su lado derecho e izquierdo, mantenerse en equilibrio, esto da lugar a indicar resultados favorables evidenciando que existe una mejora a través de la estrategia brindada.

En cuanto al evaluar la motricidad gruesa mediante un post test. Se demostró que la aplicación de los juegos motores como estrategia mejoró el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años evidenciando que lograron un nivel alto, este resultado nos da lugar a concluir lo importante que es los juegos motores para el mejoramiento en cuanto a su coordinación, lateralidad, equilibrio demostrando que la estrategia didáctica es favorable en la motricidad gruesa.

Finalmente se determinó el nivel de motricidad gruesa el antes y después de la aplicación de los Juegos motores como estrategia en los niños de cinco años. Demostrando que si existe diferencia significativa en la aplicación del pre test, en comparación a las calificaciones en el post - tes esto permite concluir con un nivel de significancia del 5% que existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pretest y post test, estos resultados permiten corroborar la hipótesis de investigación, es decir que la aplicación de los Juegos motores influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.

VI. RECOMENDACIONES

6.1. Recomendaciones

Después de haber ejecutado esta investigación, recomendamos lo siguiente

A). Se recomienda, a la directora de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, que deben estar en constantes capacitaciones las maestras sobre el desarrollo de la motricidad para que así puedan utilizar estrategias que ayuden y motiven a los infantes y así pueda seguir desarrollando su motricidad gruesa ya que se ha demostrado que a través del juego funcional como estrategia es de gran ayuda para nuestros niños siendo así que no tendrán dificultades futuras en su motricidad.

B). Así mismo se le recomienda a la docente de aula que labora en la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, que debe ser dinámica participativa, que utilice estrategias didácticas en las actividades en el taller de psicomotricidad como por ejemplo saltar dentro, fuera, correr, trepar caminar en diferentes direcciones y así de esa manera el niño puedan desarrollar una buena motricidad gruesa ya que esto se da en los primeros años de vida, teniendo en cuenta que la estrategia que emplee es la parte fundamental en el aprendizaje del niño si ellos desarrollan bien su motricidad no van a tener dificultad y poder contribuir en su aprendizaje.

C). Finalmente, recomiendo a los padres de familia de la Institución Educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, que tengan mayor interés en el desarrollo motriz de sus hijos, que realicen ejercicios adecuados a su edad ya que es necesario en cada etapa de su vida el cual empiezan a desarrollar su motricidad gruesa para luego pasar a la motricidad fina siempre y cuando hayan sido bien estimulados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, Y. y. Pazos , J (2020). *Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo* (España). *Educação e Pesquisa*, 46, 1–17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634202046207294>
- Arias, J. Villasís , M. & Miranda , M. (2016). *La población de estudio. Revista Alergia México*, 63(2), 201–206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. [Tesis para optar el grado de maestra en educación Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_US_S.pdf?sequence
- Atoche, M. (2016). *El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la I.E N°1648"Carlota Ernestina" del distrito de Chimbote, año 2016*. [Tesis para optar el título de licenciada en educación Universidad Católica los Ángeles de chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1469/PSICOMOTRICIDAD_TALLER_ATOACHE_SALVADOR_MIDUA_PATRICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Balseca, M. (2016). *El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial "Lucía Franco de Castro" de la Parroquia de Conocoto*. Universidad Central de Ecuador. [Tesis para obtrar el grado de magister en educación inicial]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8929/1/TUCE-0010-1566.pdf>
- Bedon , M. (2019). *Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Chacas, Provincia de Asunción, Región Áncash, 2019*. [trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en educación]. Perú. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15463/MARIA_INES_BEDON_OCANA_MOTRICIDAD_GRUESA.pdf?sequence=1
- Bobbio, T., Gabbard, C., & Caçola, P. (2009). La coordinación entre miembros del cuerpo. Faceta importante de la habilidad de motricidad gruesa. *Revista académica multilingüe*, 11(2), 25-39. <https://ecrp.illinois.edu/v11n2/bobbio-sp.html>

- Campos , G. & Lule, N. (2013). *La Observación, Un Método Para El Estudio De La Realidad*. In *Xihmai* (Vol. 7). <https://doi.org/10.37646/xihmai.v7i13.202>
- Campos, M. (2019). *Aplicación de juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la institución educativa “Jean Piaget B&M”-Nuevo Chimbote, año2017*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/14563/MOTRICIDAD_GRUESA_CAMPOS_VIDAL_MAYURI_YAHAIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cano , L. (2016). *Importancia de la motricidad en el aprendizaje de los contenidos curriculares del segundo ciclo de Educación Infantil* (Universidad de Granada). Retrieved https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/45956/CanoGuirado_TFGMotricidad.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cobos , J. (2011). “*El Juego Motor En La Escuela.*” *Innovación y Experiencias Educativas*, N° 40(ISSN 1988-6047), 1–8. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/JOSE_ANTONIO_COBOS_PINO_01.pdf
- Costa , C. (2019). *El juego influye en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los pronoiei barrio San José - Tumbes, 2019*. [Tesis para optar el grado de maestro en educación con mención en educación, currículo de investigación. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17586/JUEGO_DESARROLLO_PSICOMOTOR_COSTA_GOMEZ_CLEOTILDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cusi , M. (2018). *Estrategias metodológicas activas en los procesos pedagógicos de la sesión de aprendizaje en el cebsa 32 de puno*. [Trabajo Académico para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Gestión Escolar con Liderazgo Pedagógico Universidad San Ignacio de Loyola]. Retrieved from <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c515b006-8bad-4778-8da0-75f5da460f68/content>
- Chocce, E., & Conde , D. (2018). *Juegos populares para el desarrollar la motricidad*

- gruesa en niños y niñas de 5 años en la Institucion Educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara* [Tesis para optar el titulo de seunda especialidad profesional de educación inicial.Universidad Nacional de Huancavelica; Vol. 01). Retrieved from <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3b85b0fe-48a9-43e6-b41b-48acfe4d4d82/content>
- Choque ,P.(2019) *Desarrollo psicomotor en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Chanu Chanu N°255 De La Ciudad De Puno.* (Universidad Nacional del Altiplano) <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00005060-Borr.pdf>
- Escobar, J. & Cuervo , Á. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. *Avances en medición*, 6(1), 27-36.
- Espinoza , J. (2018). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula Ilusión de la I.E.I. N° 604 Talara – 2015.*[Tesis para el titulo de licenciada en educación inicial. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/7852/ACTIVIDADES_LUDICAS_JUEGO_ESPINOZA_CORONADO_JESUS%20MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Espinoza , E. (2016). Universo, Muestra y Muestreo. *Muestra y Universo*, 1–23. Retrieved from <http://www.bvs.hn/Honduras/UICFCM/SaludMental/UNIVERSO.MUESTRA.Y.MUESTREO.pdf>
- Estela , J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 frutillo bajo - Bambamarca.* [Tesis para optar el titulo de licenciado en educacion inicial.Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Retrieved from http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/1286/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández, J. (2010). *El libro de la estimulación para chicos de 0 a 36 meses* (1a ed.). Argentina, Buenos Aires: Albatros SACI. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=X385fSeSFbEC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

- García , J. (2021). *Aplicando juegos cooperativo mejoran la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.P. "BELÉN"- TUMBES, 2020*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial]. Perú. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28378/JUEGOS_COOPERATIVOS_GARCIA_CACIQUE_JULIA.pdf?sequence=1
- García Monge, A., & Rodríguez Navarro, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *Educación Física Y Deporte*, 26(2), 83–107. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.314>
- Gallardo , J. & Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Revista Educativa Hekademos (24)*, 41–51. file:///C:/Users/Personal/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602%20(3).pdf
- Guitierrez, C. (2021). *Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 395 Chicolón –Bambamarca-2019*. [Trabajo de investigación para optar el grado de bachiller en educación]. Bambamarca, Perú. Obtenido de https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4598/T016_74403615_B.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández et al. (2011). *Metodología de la investigación*. https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf
- Hernández, et al. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed. --). México D.F.: McGraw-Hill.
- Jumbo ,J. (2020). *La Expresión Corporal Para Favorecer El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas Del Nivel Inicial Ii De La Escuela De Educaciòn General Bàsica Daniel Rodas Bustamante De La Ciudad De Loja, Periodo 2018-2019*. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23153/1/JOHANA%20JUMBO.pdf>
- Lapo , M. (2019). *Estrategias lúdicas basada en el enfoque psicomotriz mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I. E. I. 205 SOL RADIANTE DE*

AGUAS VERDES. TUMBES 2019. [Trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en educación]. Tumbes, Perú. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15348/ESTRATEGIA_LUDICA_MOTRICIDAD_GRUESA_LAPO_CORDOVA_MAYRA_LISBETH.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Lopez, N, y Sandoval, I. (2015). Métodos y Técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa. *Malaysian Journal of Public Health Medicine*, 15(2), 17–23. https://pics.unison.mx/wpcontent/uploads/2013/10/1_Metodos_y_tecnicas_cuantitativa_y_cualitativa.pdf

Luna , B. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Miguel Riofrío ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020*. [Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia]. Loja, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23918/1/TESIS%20FINAL.pdf>

Manihuari D. (2021). *El juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la institución educativa inicial N° 601600 URARINAS – Loreto, año 2021*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial]. Loreto, Perú. Obtenido de https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10999/Tesis_Juego_Infantil_MotricidadGruesa_Ni%c3%b1os%205a%c3%b1os_Inst.Ed.inicial%2060160_Urarinas.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mendoza, A. (2017). *Desarrollo de la motricidad en la etapa infantil*. *Revista Multidisciplinaria de Investigación*, 3(3), 10. Retrieved from <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821586002/3821586002.pdf>

Mena Bejarano, B. (Il.) & Cardozo Vásquez, Y. S. (Il.). (2018). *Actividad física en niños, niñas y adolescentes: investigación, teoría y práctica*: (ed.). Editorial Universidad Nacional de Colombia. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/129816?page=1>

Ministerio de Educación del Perú. (2019). *Evaluación de Logros de Aprendizaje: Resultados 2019*. Repositorio Virtual del Ministerio de Educación.

<http://umc.minedu.gob.pe/resultadosnacionales2019/>

- Moreno , N. (2018). *Aplicación de estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. n° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito la Cruz, de la región Tumbes2018.*[Trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en educación. Universidad Católica los Angeles de Chimbote]. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16120/ESTRATEGIAS%20DID%
c3%81CTICAS_ENFOQUE%20COLABORATIVO_MORENO_P E%
c3%91A_NELLY_ARMIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16120/ESTRATEGIAS%20DID%c3%81CTICAS_ENFOQUE%20COLABORATIVO_MORENO_P E%c3%91A_NELLY_ARMIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Muñoz Rivera, D. (2009). *La coordinación y el equilibrio en el área de educación inicial. Actividades para su desarrollo.* España. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd158/la-coordinacion-y-el-equilibrio-dentro-de-la-educacion-fisica.htm>
- Najarro , P. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en niños de la institución educativa n°425-101- Ayacucho2021.* [Tesis para optar al título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25376/DIMENSIONE_S_JUEGO_NAJARRO_OSCCO_PILAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Navarro , A. (2016). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores:* (ed.). Editorial INDE. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/174974>
- Niquen , F. (2021). *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años.*[Tesis para optar el título de licenciado en educación.Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3248/1/TL_NiquenYoveraFresia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ortiz L. (2023). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 302 “RUSO”-CHIMBOTE,2021.* [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial]. Chimbote, Perú. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32106/JUEGO_MOTOR_ORTIZ_SUAREZ_LISSET_DANIELA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.*

International Journal of Morphology, 35(1), 227–232.
<https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>

- Pabon , A. (2020). *El juego trabajo en el desarrollo de la motricidad gruesa, de niños y niñas de 2 a 3 años en el centro de desarrollo infantil "semillitas de amor", provincia de pichincha, distrito metropolitano de Quito, parroquia comité del pueblo. periodo 2019 – 2020 Universidad tecnológica indoamérica* (Universidad tecnológica indoamérica). Retrieved from [http://201.159.222.95/bitstream/123456789/1661/1/PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PABON ACOSTA ANA MARGOTH.pdf](http://201.159.222.95/bitstream/123456789/1661/1/PROYECTO_DE_INVESTIGACIÓN_PABON_ACOSTA_ANA_MARGOTH.pdf)
- Pinargote , A. (2019). *Los espacios físicos dentro y fuera del aula y su incidencia en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de educación inicial*. Revista Académica de Investigación TLATEMOANI. España. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LosEspaciosFisicosDentroYFueraDelAulaYSuIncidencia-7340400%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LosEspaciosFisicosDentroYFueraDelAulaYSuIncidencia-7340400%20(2).pdf)
- Pita , S., y Pértegas , S. (2002). *Investigación cuantitativa y cualitativa*. (Figura 1), 11–14. <https://www.studocu.com/es/document/universidad-de-la-laguna/fundamentos-de-metodologia-ii/fernandez-p-y-pertegas-diaz-s-2002-investigacion-cuantitativa-y-cualitativa/13824701>
- Puma , L. y Tacca,M. (2019).*Programa "Juego y Aprendo" para la Psicomotricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institucion Educativa Inicial Miraflores, del Distrito de Quiñota, Provincia ChumbivilcasCusco-2018*. [Tesis Para optar el título de segunda especialidad con mención en Educación Inicial. Universidad Nacional de San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9645/EDSpusol.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Ramos, C. (2020). *Los Alcances de una investigación*. CienciAmérica, 9(3), 1-6. doi:10.33210/ca.v9i3.336 <http://201.159.222.118/openjournal/index.php/uti/articloe/view/336/621>
- Rodríguez, C. (2019). *Juegos motores* *ÁREA ACADÉMICA : Actividad Física*. Hidalgo. https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/b_sahagun/2019/jcrv-actividad-fisica-2.pdf
- Rodriguez , E. (2020). *La motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Señor de la Misericordia, El Porvenir, 2018*. [Trabajo de

- investigación para optar el grado académico de bachiller en educación. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18582/APREN-DIZAJE_MOTRICIDAD_RODRIGUEZ_RAMOS%20ESTEFANY_JUDITH.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz , M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. [Tesis para obtener el grado de maestro en educación infantil. Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Sáez del Río, C. (2018). *El juego motor en la etapa de Educación Infantil*. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15339/SaezdelRioClaudia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sanchez Peralta, C. (2006). *El desarrollo psicomotor en el niño preescolar. Licenciada en educación. Mexico*. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/23520.pdf>
- Santamaria , D. y. Santamaria , J. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la Institucion Educativa Exalumnas de la presentación de Ibagué - Tolima*. Universidad de Tolima. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20MOTRIZ.pdf>
- Torres J. (2021). *Nivel de motricidad gruesa en los niños niñas de 5 años de la Institución Educativa no 206 “Fe y Alegria de la Villa Uña de Gato Distrito Papayal, Provincia zarumilla Departamento Tumbes, 2020*. [Trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en educación]. Tumbes, Perú. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30808/MOTRICIDAD_GRUESA_TORRES_MORAN_JUANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tuquerres , A. y. Vaca , M. (2021). *El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de educación inicial*. (Universidad Central Del Ecuador Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación; Vol. 4). Retrieved from <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20647>

Universidad Católica los Angeles de Chimbote - Uladech. (2023).

Reglamento de integridad científica en la investigación VERSIÓN 001. Aprobado por Consejo Universitario con Resolución N° 304-2023- CU-ULADECH Católica, CHimbote, peru. Obtenido de <https://es.slideshare.net/PilarFernndezRodrigu1/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacionpdf>

Valladolid , S. (2020). *El juego para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Asís del Distrito de Chulucanas,2020.*[Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17640/COORDINACION_DESPLAZAMIENTOS_VALLADOLID_CASTILLO_SARA_ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vega, K. y Cutipa,J. (2021). *Restricciones de la pandemia por covid-19 y psicomotricidad en estudiantes de ii ciclo de la Institución Educativa Inicial n° 377 del distrito de Calana, Tacna – 2021.*[Para optar el título profesional de licenciado en educación especialidad educación física]. Moquegua, Perú. Obtenido de https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1099/Karen-Jose_tesis_titulo_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Valles , N. (2020). *Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco año sdel nivel Inicial de la Institucion EducativaN° 268 Mi Dulce Hogar de Huanuco, Mariscal Caceres, San Martín - 2019.* [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación.Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote] https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18818/JUEGO_MOTORES ESTRATEGIA VALLES GALAN NILCA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Vilema, B. (2020). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Nueva Aurora”, en la ciudad de Quito en el periodo 2018-2019.* UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR. Recuperado de

<http://www.dspace.uce.edu.ec:8080/bitstream/25000/22970/1/T-UCE-MEI-VILEMA.pdf>

Villalobos , S. (2022). *Juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños del nivel inicial*. [Tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en Educación Inicial]. Tumbes, Perú. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63918/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20VILLALOBOS%20ESCOBAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos

Anexo 01 Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿De qué manera los Juegos motores desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 055 “Infancia de Jesús Tumbes 2022?”</p>	<p>Objetivo general: Determinar si los Juegos motores desarrollan la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022 a través de un pre test. • Aplicar los juegos motores como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022. • Evaluar la motricidad gruesa al aplicar los juegos motores en los niños de cinco años de la institución educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022 a través de un post test. 	<p>Hipótesis de la investigación</p> <p>HI: La aplicación de los Juegos motores influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.</p> <p>HO: La aplicación de los juegos motores no influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°55 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.</p>	<p>Variable 1 Juegos motores</p> <p>Dimensiones: Motora Social Intelectual</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa</p> <p>Nivel tipo Explicativo</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental con pre test y pos test.</p> <p>Población y Muestra: 10 niños de cinco años.</p> <p>Técnica: observación</p> <p>Instrumentos: Guía de observación</p>
<p>Problemas específicos: - ¿Cómo se encuentra la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E. N°055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022. - ¿De qué manera los juegos motores influirán en la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la I.E. N°055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022?”</p>	<p>• Evaluar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022 a través de un pre test.</p> <p>• Aplicar los juegos motores como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.</p> <p>• Evaluar la motricidad gruesa al aplicar los juegos motores en los niños de cinco años de la institución educativa N° 055 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022 a través de un post test.</p>	<p>HO: La aplicación de los juegos motores no influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°55 “Infancia de Jesús”, Tumbes, 2022.</p>	<p>Variable 2 Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones: Coordinación. Lateralidad. Equilibrio.</p>	<p>Instrumentos: Guía de observación</p>

<p>¿Cómo es la motricidad gruesa de los niños después de la aplicación de los juegos motores en los niños de cinco años de la institución educativa N° 055 “Infancia de Jesús” ,Tumbes ,2022?</p>				
---	--	--	--	--



Anexo 02 Instrumento de recolección de información

Guía De Observación.

Instrumento. De La Variable independiente: Juegos motores

JUEGOS MOTORES				
DIMENSIONES		Inicio 0	Proceso 1	Logro 2
ITEMS				
Dimensión Motora				
1	Coloca las manos hacia arriba y levanta el pie.			
2	Coloca los brazos hacia adelante y los pies juntos.			
3	Se para en un pie teniendo los brazos hacia adelante sosteniendo la bandeja.			
4	Corre de un punto a otro para coger la pelota.			
Dimensión Social				
5	Levanta la mano derecha cuando se le indica.			
6	Levanta la pierna izquierda.			
7	Se ubica delante de sus compañeros.			
8	Salta para colocar el objeto en la ubicación indicada.			
Dimensión Intelectual				
9	Sigue las instrucciones de acuerdo al juego.			
10	Salta con un pie hasta donde se situó el objeto			
11	Se agacha para recoger el objeto			
12	Logra llegar a la meta del juego.			

ESCALA VALORATIVA	
NIVEL DE LOGRO	ESTIMACIÓN
Logro	15 a 20
Proceso	08 a 14
Inicio	00 a 07



Guía De Observación.

Instrumento. De La Variable Dependiente: Motricidad Gruesa

MOTRICIDAD GRUESA				
DIMENSIONES		Inicio 0	Proceso 1	Logro 2
ÍTEMS				
N°	DIMENSIÓN: Coordinación			
1	Los niños coordinan sus brazos y piernas al compás de la música.			
2	Salta dentro y fuera del aro			
3	Camina 10 pasos llevando un vaso con agua en una bandeja sin derramar.			
4	Lanza la pelota en la dirección indicada.			
DIMENSIÓN: Lateralidad				
5	Gira reconociendo su lado derecho.			
6	Gira reconociendo su lado izquierdo.			
7	Lanza la pelota hacia atrás			
8	Se desplaza a la derecha – izquierda para ubicar objetos.			
DIMENSIÓN: Equilibrio				
9	Se para en un pie mientras lanza el objeto.			
10	Se mantiene en un pie.			
11	Salta con los dos pies si el objeto está en cuadro doble.			
12	Salta con un pie y los dos sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado.			

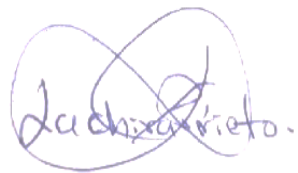

ESCALA VALORATIVA	
NIVEL DE LOGRO	ESTIMACIÓN
Logro	15 a 20
Proceso	08 a 14
Inicio	00 a 07



Anexo 03 Validez del instrumento

Formato para validación de instrumentos de recolección de información

Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Liliana Isabel Lachira Prieto	
N° DNI / CE: 02848218	Edad:
Teléfono / celular: 975568101	Email: llachirap@uladech.edu.pe
Título profesional: Licenciada en Educación	
Grado académico: Maestría X Doctorado: Especialidad: Especialista en Acompañamiento Pedagógico.	
Institución que labora: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:	
Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa n° 055 “infancia de Jesús”, Tumbes 2022	
Autor(es): Baldera Siesquen, María Maribel.	
Programa académico: Educación Inicial	
 Firma	 Huella digital



Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Doctora: Liliana Isabel Lachira Prieto

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Baldera Siesquen, María Maribel estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa n° 055 “infancia de Jesús”, Tumbes 2022.y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

DNI: 41190678

Firma de estudiante



Formato de Ficha de Validación

FICHA DE VALIDACIÓN CORRESPONDIENTE AL INSTRUMENTO 1								
TÍTULO:								
N° de Ítem	Variable 1:(VI) Dimensiones	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Motora								
1	Coloca las manos hacia arriba y levanta el pie.	X		X		X		
2	Coloca los brazos hacia adelante y los pies juntos.	X		X		X		
3	Se para en un pie teniendo los brazos hacia adelante sosteniendo la bandeja.	X		X		X		
4	Corre de un punto a otro para coger la pelota	X		X		X		
Dimensión 2: Social								
1	Levanta la mano derecha cuando se le indica.	X		X		X		
2	Levanta la pierna izquierda.	X		X		X		
3	Se ubica delante de sus compañeros	X		X		X		
4	Salta para colocar el objeto en la ubicación indicada.	X		X		X		
Dimensión 3: Intelectual								
1	Sigue las instrucciones de acuerdo al juego.	X		X		X		
2	Salta con un pie hasta donde se situó el objeto	X		X		X		
3	Se agacha para coger el objeto	X		X		X		
4	Logra llegar a la meta del juego.	X		X		X		



FICHA DE VALIDACIÓN CORRESPONDIENTE AL INSTRUMENTO

N° de Ítem	Variable 2: (VD)	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensiones	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Coordinación								
1	Los niños coordinan sus brazos y piernas al compás de la música.	X		X		X		
2	Salta dentro y fuera del aro	X		X		X		
3	Camina 10 pasos llevando un vaso con agua en una bandeja sin derramar.	X		X		X		
4	Lanza la pelota en la dirección indicada.	X		X		X		
Dimensión 2: Lateralidad								
1	Gira reconociendo su lado derecho.	X		X		X		
2	Gira reconociendo su lado izquierdo	X		X		X		
3	Lanza la pelota hacia atrás	X		X		X		
4	Se desplaza a la derecha – izquierda para ubicar objetos.	X		X		X		
Dimensión 3: Equilibrio								
1	Se para en un pie mientras lanza el objeto	X		X				
2	Se mantiene en un pie	X		X		X		
3	Salta con los pies si el objeto está el cuadro doble	X		X		X		
4	Salta con un pie y los dos sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado	X		X		X		

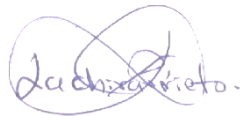
Recomendaciones:

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

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

Nombres y Apellidos de experto: Dra. Liliana Isabel Lachira Prieto

DNI: 02848218



A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Lachira Prieto', written over a horizontal line.

Firma





Huella digital



Formato para validación de instrumentos de recolección de información

Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Lic. Zarate Peña, Lucía Mabel	
N° DNI / CE: 44375781	Edad:
Teléfono / celular: 948426022	Email: mabelzarate17@hotmail.com
Título profesional: Licenciada en Educación	
Grado académico: Lic.--x--Maestría _____ Doctorado: _____	
Especialidad: Educación Inicial	
Institución que labora: I.E. “El Triunfo”	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:	
Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa n° 055 “infancia de Jesús”, Tumbes 2022	
Autor(es): Baldera Siesquen, María Maribel.	
Programa académico: Educación Inicial	
 Firma del experto Lic. Lucía M. ZARATE P. N° 107405	
<hr style="width: 20%; margin: auto;"/>	
Huella digital	



Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Licenciada. **Zarate Peña, Lucía Mabel**

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Baldera Siesquen, María Maribel estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa n° 055 “infancia de Jesús”, Tumbes 2022.y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

DNI: 41190678

Firma de estudiante



Formato de Ficha de Validación

FICHA DE VALIDACIÓN CORRESPONDIENTE AL INSTRUMENTO 1								
TÍTULO:								
N° de Ítem	Variable 1:(VI) Dimensiones	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Motora								
1	Coloca las manos hacia arriba y levanta el pie.	X		X		X		
2	Coloca los brazos hacia adelante y los pies juntos.	X		X		X		
3	Se para en un pie teniendo los brazos hacia adelante sosteniendo la bandeja.	X		X		X		
4	Corre de un punto a otro para coger la pelota	X		X		X		
Dimensión 2: Social								
1	Levanta la mano derecha cuando se le indica.	X		X		X		
2	Levanta la pierna izquierda.	X		X		X		
3	Se ubica delante de sus compañeros	X		X		X		
4	Salta para colocar el objeto en la ubicación indicada.	X		X		X		
Dimensión 3: Intelectual								
1	Sigue las instrucciones de acuerdo al juego.	X		X		X		
2	Salta con un pie hasta donde se situó el objeto	X		X		X		
3	Se agacha para coger el objeto	X		X		X		
4	Logra llegar a la meta del juego.	X		X		X		

FICHA DE VALIDACIÓN CORRESPONDIENTE AL INSTRUMENTO

N° de Ítem	Variable 2: (VD) Dimensiones	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Coordinación								
1	Los niños coordinan sus brazos y piernas al compás de la música.	X		X		X		
2	Salta dentro y fuera del aro	X		X		X		
3	Camina 10 pasos llevando un vaso con agua en una bandeja sin derramar.	X		X		X		
4	Lanza la pelota en la dirección indicada.	X		X		X		
Dimensión 2: Lateralidad								
1	Gira reconociendo su lado derecho.	X		X		X		
2	Gira reconociendo su lado izquierdo	X		X		X		
3	Lanza la pelota hacia atrás	X		X		X		
4	Se desplaza a la derecha – izquierda para ubicar objetos.	X		X		X		
Dimensión 3: Equilibrio								
1	Se para en un pie mientras lanza el objeto	X		X				
2	Se mantiene en un pie	X		X		X		
3	Salta con los pies si el objeto está el cuadro doble	X		X		X		
4	Salta con un pie y los dos sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado	X		X		X		

Recomendaciones:

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

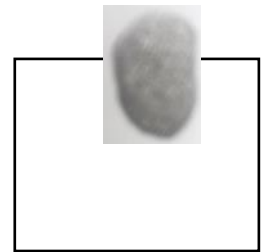
Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Licenciada. **Zarate Peña, Lucía Mabel**

DNI: 44375781


Firma del experto
Lic. LUCÍA M. ZÁRATE P.
N° 107405

Firma





Huella digital



Formato para validación de instrumentos de recolección de información

Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Jessica Sara Valdiviezo Palacios	
N° DNI / CE: 00251133	Edad:
Teléfono / celular:	Email: jessicasaraval12@hotmail.com
Título profesional: Licenciada en Educación	
Grado académico: Maestría X_ Doctorado: _____	Especialidad:
Educación Inicial	
Institución que labora: Universidad de Tumbes	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:	
Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa n° 055 “infancia de Jesús”, Tumbes 2022	
Autor(es): Baldera Siesquen, María Maribel.	
Programa académico: Educación Inicial	
	
Firma	Huella digital



Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister: Jessica Sara Valdiviezo Palacios

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Baldera Siesquen, María Maribel estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa n° 055 “infancia de Jesús”, Tumbes 2022.y envió a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

DNI: 41190678

Firma de estudiante



Formato de Ficha de Validación

FICHA DE VALIDACIÓN CORRESPONDIENTE AL INSTRUMENTO 1								
TÍTULO:								
N° de Ítem	Variable 1:(VI) Dimensiones	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Motora								
1	Coloca las manos hacia arriba y levanta el pie.	X		X		X		
2	Coloca los brazos hacia adelante y los pies juntos.	X		X		X		
3	Se para en un pie teniendo los brazos hacia adelante sosteniendo la bandeja.	X		X		X		
4	Corre de un punto a otro para coger la pelota	X		X		X		
Dimensión 2: Social								
1	Levanta la mano derecha cuando se le indica.	X		X		X		
2	Levanta la pierna izquierda.	X		X		X		
3	Se ubica delante de sus compañeros	X		X		X		
4	Salta para colocar el objeto en la ubicación indicada.	X		X		X		
Dimensión 3: Intelectual								
1	Sigue las instrucciones de acuerdo al juego.	X		X		X		
2	Salta con un pie hasta donde se situó el objeto	X		X		X		
3	Se agacha para coger el objeto	X		X		X		
4	Logra llegar a la meta del juego.	X		X		X		



FICHA DE VALIDACIÓN CORRESPONDIENTE AL INSTRUMENTO

N° de Ítem	Variable 2: (VD) Dimensiones	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Coordinación								
1	Los niños coordinan sus brazos y piernas al compás de la música.	X		X		X		
2	Salta dentro y fuera del aro	X		X		X		
3	Camina 10 pasos llevando un vaso con agua en una bandeja sin derramar.	X		X		X		
4	Lanza la pelota en la dirección indicada.	X		X		X		
Dimensión 2: Lateralidad								
1	Gira reconociendo su lado derecho.	X		X		X		
2	Gira reconociendo su lado izquierdo	X		X		X		
3	Lanza la pelota hacia atrás	X		X		X		
4	Se desplaza a la derecha – izquierda para ubicar objetos.	X		X		X		
Dimensión 3: Equilibrio								
1	Se para en un pie mientras lanza el objeto	X		X				
2	Se mantiene en un pie	X		X		X		
3	Salta con los pies si el objeto está el cuadro doble	X		X		X		
4	Salta con un pie y los dos sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado	X		X		X		

Recomendaciones:

.....

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

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

Nombres y Apellidos de experto: Mgtr: Jessica Sara Valdiviezo Palacios

DNI: 00251133



Firma



Huella digital



Anexo 04 Confiabilidad del instrumento
PRUEBA PILOTO

- A. **Institución Educativa.** Institución Educativa Aplicación “José Andrés Encinas”
- B. **Número de niños** 12 niños de 5 años

Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa

N°	Código del estudiante	Edad	Motora				Social				Intelectual				Total	
			ITEM. 1	ITEM. 2	ITEM. 3	ITEM. 4	ITEM. 5	ITEM. 6	ITEM. 7	ITEM. 8	ITEM. 9	ITEM. 10	ITEM. 11	ITEM. 12	Puntaje	Calificación
1	00A	5 años	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	0	14	Proceso
2	00B	5 años	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	15	Logro
3	00C	5 años	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	16	Logro
4	00D	5 años	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	15	Logro	
5	00E	5 años	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Proceso	
6	00F	5 años	1	1	0	0	1	1	1	1	2	1	1	1	11	Proceso
7	00G	5 años	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	7	Inicio
8	00H	5 años	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	15	Logro	
9	00I	5 años	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	15	Logro	
10	00J	5 años	1	2	0	1	1	1	1	0	1	1	1	11	Proceso	
11	00K	5 años	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	14	Proceso	
12	00L	5 años	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	7	Inicio
VARIANZA			0.22	0.41	0.14	0.24	0.24	0.24	0.00	0.14	0.22	0.35	0.08	0.41		
K(Número de ítems)			12													
ΣVI(Varianza de ítems)			2.70													
V(varianza total)			8.854166667													
α(alfa)			0.758074866													

- C. **Fecha de aplicación:** 23 y 24 /03/2022.
- D. **Resultados:** Variable independiente.

LEYENDA			
Guía de observación para evaluar la V. I	INICIO	PROCESO	LOGRO
	0	1	2

ESCALA VALORATIVA	
nivel de logro	puntaje
logro	15- 20
proceso	08 - 14
inicio	00 - 07

Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa

N°	Código del estudiante	Edad	Coordinación				Lateralidad				Equilibrio				TOTAL	
			ITEM. 1	ITEM. 2	ITEM. 3	ITEM. 4	ITEM. 5	ITEM. 6	ITEM. 7	ITEM. 8	ITEM. 9	ITEM. 10	ITEM. 11	ITEM. 12	Puntaje	Calificación
1	00A	5 años	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	0	18	Logro
2	00 B	5 años	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	16	Logro
3	00C	5 años	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	17	Logro
4	00 D	5 años	1	2	1	2	2	2	0	1	1	1	1	1	15	Logro
5	00 E	5 años	0	1	1	0	1	1	2	0	2	2	2	1	13	Proceso
6	00 F	5 años	1	2	1	2	0	1	2	1	2	0	1	1	14	Proceso
7	00 G	5 años	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	7	Inicio
8	00 H	5 años	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	16	Logro
9	00 I	5 años	1	2	1	1	1	1	1	0	2	2	2	0	14	Proceso
10	00 J	5 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Proceso
11	00 K	5 años	2	2	1	1	2	2	1	0	1	1	1	1	15	Logro
12	00 L	5 años	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	7	Inicio
VARIANZA			0.35	0.22	0.08	0.39	0.50	0.41	0.24	0.22	0.42	0.35	0.41	0.22		
K(Número de ítems)			12													
ΣVi(Varianza de ítems)			3.82													
V(varianza total)			11.38888889													
α(alfa)			0.725055432													

ESCALA VALORATIVA	
nivel de logro	puntaje
logro	15- 20
proceso	08 - 14
inicio	00 - 07

LEYENDA			
Guía de observación para evaluar la V. D	INICIO	PROCESO	LOGRO
	0	1	2

- Coeficiente alfa de Cronbach
- Interpretación de la confiabilidad.

En la variable independiente teniendo como resultado 0.758074866 siendo, esta confiable, el cual el análisis de consistencia es BUENA. Por tanto, en la variable

dependiente tiene como resultado 0.725055432 siendo que el instrumento también se confiable ya que en el alfa de Cronbach se encuentra en confiabilidad BUENA.

Rangos	Magnitud
0,81 a 0,1,0	Alta
0,61 a 0,80	Buena
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,00 a 0,20	Muy baja

Coefficiente Alfa de Cron Bach

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right)$$

ALFA DE CRONBACH en  **Análisis de la consistencia**



Anexo 05 Formato de Consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia De Jesús”, Tumbes, 2022.

Investigador (a): Baldera Siesquen, María Maribel.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia De Jesús”, Tumbes, 2022.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Dicha investigación tiene como finalidad determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°055 Infancia de Jesús, Tumbes 2021 considerando la importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo motor del niño, se realizará mediante la técnica de observación, a través de los datos recogidos nos servirá para mejorar las actividades pedagógicas y así la docente puedan ayudar al niño en su desarrollo motor grueso.

Procedimientos:

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

1. Solicitar el permiso a la directora de la Institución Educativa
2. Se realizará los talleres en la clase de psicomotricidad.
3. Se aplicará la Guía de observación, donde se determinará motricidad gruesa en los estudiantes

Riesgos: se realizará mediante la técnica de observación por el cual no existirá ningún riesgo en los niños.

Beneficios:

Esta investigación tendrá como beneficios determinar el nivel de la motricidad gruesa, donde se determinará las dificultades que tendrán los niños y así se pueda recomendar estrategias para el desarrollo adecuado de la coordinación, lateralidad, equilibrio a través de sus habilidades generales. Porque es de gran importancia en estas edades ya que el niño es un ser activo por naturaleza.

Costos y/ o compensación: Se autofinanciará al 100% en la investigación

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 942183176

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. escuela.educacion@uladech.edu.pe

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.

<hr/> Participante	<hr/> Fecha y Hora
<hr/> María M. Baldera Siesquen Investigador	<hr/> Fecha y Hora

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 942183176

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 escuela.educacion@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FILIAL - TUMBES
Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Tumbes, 15 de marzo 2022.

CARTA N°008 – 2022/COORD. GENERAL-ULADECH CATOLICA-FT.
Sra.

PROF. MARÍA DEL ROSARIO QUEREVALU HERRERA
DIRECTORA DE LA I.E. N°055 INFANCIA DE JESUS.

Presente.-

De mi consideración:

Es un gusto dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo, a la vez presentar a la estudiante **BALDERA SIESQUEN MARIA MARIBEL**, con código de estudiante N°2107181041 del VIII ciclo, de la Carrera profesional de Educación, de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Quien solicita la autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado: **JUEGOS MOTOROS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°055 "INFANCIA DE JESUS". TUMBES 2021.**, durante los meses de febrero, marzo, abril y mayo del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brinde las facilidades a la estudiante de Educación **BALDERA SIESQUEN MARIA MARIBEL**, a fin de que ejecute satisfactoriamente su investigación en beneficio de su Institución, el docente tutor (a) de la universidad responsable del seguimiento es **MGTR. LILIANA ISABEL LA CHIRA PRIETO** En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,


UNIVERSIDAD CATOLICA
LOS ANGELES DE CHIMBOTE
KARLA SIESQUEN MARIA MARIBEL
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACION
COORDINADORA GENERAL
FILIAL TUMBES


DGT - DRET UGEL TUMBES
I.E. N° 055 "INFANCIA DE JESUS"
MARIA DEL ROSARIO QUEREVALU HERRERA
DIRECTORA



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

TUMBES, 18 DE MARZO DEL 2022

OFICIO N° /2022-GR TUMBES-DRET-UGELT-DIEI N° 001 "SRC"-TUMBES.

SEÑOR : KARLA PATRICIA VIVANCO PORRAS
Coordinadora filial – Tumbes

ASUNTO : AUTORIZACIÓN

REF, : CARTA N°008-2022/COORD.GENERAL-ULADECH CATÓLICA-FT

De mi mayor consideración,


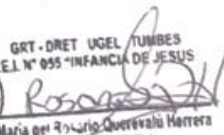
Tengo a bien dirigirme a usted a fin de expresarle mi cordial saludo, a la vez hacer de su conocimiento que la suscrita es directora de la I.E N° 055 "INFANCIA DE JESÚS" – TUMBES, y en atención al documento de la referencia manifiesto la cual autorizó que la estudiante ejecute su proyecto de investigación que tiene bajo su cargo, la misma que han sido designada según el siguiente detalle:

➤ MARIA MARIBEL BALDERA SIESQUEN– Aula de 05 años

Por lo manifestado solicito a usted se realicen las acciones y alcance la documentación respectiva para que se inicien las prácticas.

Sin otro particular, y segura de contar con la atención al presente; hago propicia la oportunidad para reiterarle mi saludo y muestras de estima.

Atentamente,


GRT-DRET UGEL TUMBES
I.E. N° 055 "INFANCIA DE JESUS"

María del Rosario Querevalu Herrera
DIRECTORA
PROF. MARIA DEL ROSARIO QUEREVALU HERRERA
DIRECTORA



Anexo 07 Evidencias de ejecución

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Maria Maribel Baldera Siesquen, identificado (a) con DNI 41190678, con domicilio real en (Calle, Sagrado Corazón de Jesús, Mzclte15 Distrito las Malvinas, Provincia Tumbes, Departamento Tumbes.

DECLARO BAJO JURAMENTO,

En mi condición de estudiante con código de estudiante 2107181041 de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2023-1:

Que los datos consignados en la tesis titulada: Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 055 “Infancia De Jesús”, Tumbes,2022.

son reales. Firmo la presente declaración al no contar con el documento de consentimiento informado de los niños.

Doy fe que esta declaración corresponde a la verdad

11/12/ 2023

Firma del estudiante/bachiller
Huella Digital

DNI 41190678





Base de datos MUESTRA DEL PRE TES

N°	Código del estudiante	Edad	Coordinación				Lateralidad				Equilibrio				Total	
			Item. 1	Item. 2	Item. 3	Item. 4	Item. 5	Item. 6	Item. 7	Item. 8	Item. 9	Item. 10	Item. 11	Item. 12	Puntaje	Calificación
1	00A	5 años	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	18	Logro
2	00 B	5 años	1	2	0	2	0	0	2	0	1	2	1	1	12	Proceso
3	00C	5 años	1	2	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	7	Inicio
4	00 D	5 años	2	1	0	1	0	0	1	0	0	2	0	0	7	Inicio
5	00 E	5 años	1	1	0	2	1	2	1	1	0	0	1	0	10	Proceso
6	00 F	5 años	2	1	0	1	1	2	1	1	1	2	1	1	14	Proceso
7	00 G	5 años	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	14	Proceso
8	00 H	5 años	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	13	Proceso
9	00 I	5 años	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	7	Inicio
10	00 J	5 años	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	5	Inicio

LEYENDA

	INICO	PROCESO	LOGRO
Guía de observación para evaluar la V.D	0	1	2

ESCALA VALORATIVA

nivel de logro	puntaje
logro	15- 20
proceso	08 - 14
inicio	00 - 07

MUESTRA DEL POS TES

POST TEST

EDAD	Coordinación				Lateralidad				Equilibrio				Total	
	ITEM. 1	ITEM. 2	ITEM. 3	ITEM. 4	ITEM. 5	ITEM. 6	ITEM. 7	ITEM. 8	ITEM. 9	ITEM. 10	ITEM. 11	ITEM. 12	PUNTAJE	CALIFICACIÓN
5 años	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	19	Logro
5 años	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	16	Logro
5 años	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	Proceso
5 años	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	14	Proceso
5 años	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	16	Logro
5 años	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	16	Logro
5 años	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	15	Logro
5 años	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	17	Logro
5 años	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	14	Proceso
5 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Proceso

ESCALA VALORATIVA	
nivel de logro	puntaje
logro	15- 20
proceso	08 - 14
inicio	00 - 07

LEYENDA			
	INICO	PROCESO	LOGRO
Guía de observación para evaluar la V.D	0	1	2

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 1

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa: N° 055 “Infancia de Jesús”
- 1.2 Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización: 45 Fecha: 31/03/2022
- 1.5. Practicante: Baldera Siesquen, María Maribel
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: realizamos movimiento con nuestro cuerpo.

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD.

Que los niños logren a realizar movimientos coordinados Brazos, piernas

II. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD.

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Preparar el material que se va a utilizar. ❖ Conocer el lugar donde se trabajará con los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Grabadora. ❖ Alfombra. ❖ Hojas bond ❖ . Lápices, ❖ Borradores

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	indicador
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Los niños coordinan sus brazos y piernas al compás de la música.

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo

<p>Asamblea o inicio</p>	<p>Se les Invita a los niños y niñas a sentarse en una alfombra en que se ha preparado para ese momento, manteniendo su distancia,</p> <p>Se da la bienvenida al TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</p> <p>Se les cuenta que se les ha preparado una actividad relacionada con el cuerpo donde se divertirán.</p> <p>Para ello mencionamos las principales normas y reglas del taller.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poner atención cuando la docente habla. • No empujar al compañero. • Respetar el turno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alfombra. • Grabadora. 	<p>5 m</p>
<p>Expresividad motriz (desarrollo)</p>	<p>Luego la docente les indica que saldremos al patio para realizar la actividad.</p> <p>Asimismo, la docente les da algunas indicaciones que realizamos movimientos alternados con los brazos y piernas, para calentar nuestro cuerpo.</p> <p>Luego la docente les detalla el tema de la sesión y en qué consiste esta actividad.</p> <p>La docente da las siguientes indicaciones de ellos escucharán una canción y realizarán movimientos libres con las diferentes partes de su cuerpo.</p> <p>Luego la docente coloca la canción “marchen soldado”</p> <p>https://youtu.be/rVL67f3w6_Y</p> <p>Cuando suenen la música los niños y niñas realizarán movimientos coordinados como brazos y piernas donde lo harán al compás de la música, Por tres veces.</p>	<p>Grabadora.</p> <p>Canción</p>	<p>25 m</p>

	<p>Una vez terminada la actividad, la docente les pregunta ¿Les gusto esta actividad? Y escuchamos sus respuestas.</p> <p>Luego se les indica que se ubiquen en fila y se les dice que marchen como soldaditos para dirigimos al aula en forma ordenada.</p>		
Relajación	<p>Relajamos nuestro cuerpo respirando y exhalando repetimos la acción varias veces.</p> <p>Nos acostamos en la alfombra y descansamos.</p>	Alfombra	5 m
Expresión gráfico plástica	<p>La docente les explica que en una hoja van a dibujar lo que más le gusto de la actividad realizada, luego lo colocaran en la pizarra y lo exponen.</p> <p>¿Les gusto la canción?</p>	<p>Hoja boom Lápiz Borrador</p>	5m
Cierre	<p>Dialogar con los alumnos sobre lo aprendido:</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué música hemos escuchado?</p> <p>¿Le gustaría volverlo hacer?</p> <p>¿Qué dificultaron tenido?</p> <p>¿Por qué?</p>		5 m

GUIA DE OBSERVACION

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Nombre de la estudiante a cargo: Baldera Siesquen
- 1.2. Institución Educativa.N° 55 “Infancia de Jesús”- Tumbes
- 1.3. Docente de aula: Marleny Consuelo Gálvez Terán
- 1.4. Edad: 5 Años Turno mañana.

II. INSTRUCCIONES: Marca con un X la respuesta que creas conveniente.

Inicio (0)	Proceso (1)	Logro (2)
El estudiante tiene nivel bajo de motricidad gruesa ya que no realiza movimientos coordinados de brazos y pierna	El estudiante tiene nivel medio en cuanto a su motricidad gruesa ya que realiza movimientos coordinados de brazos y pierna	El estudiante tiene nivel alto de motricidad gruesa ya que realiza los movimientos coordinados de brazos y pierna

N°	Nombres y Apellidos	Indicador								
		Los niños coordinan sus brazos y piernas al compás de la música.			Los niños coordinan sus brazos al compás de la música.			Los niños coordinan sus piernas al compás de la música.		
		0	1	2	0	1	2	0	1	2
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

.....

Firma de la docente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 2

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa: N° 055 “Infancia de Jesús”
 1.2 Sección: Única
 1.3. Grado/Edad: 5 años
 1.4. Temporalización: 45 Fecha: 01/04/2022
 1.5. Practicante: Baldera Siesquen, María Maribel
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Realizamos saltos al jugar con el aro.

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD.

Que los niños logren realizar Saltos dentro y fuera del aro

II. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD.

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Preparar el material que se va a utilizar. ❖ Conocer el lugar donde se trabajará con los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Grabadora. ❖ aros

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	indicador
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Los niños Salta dentro y fuera del aro

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente les Invita a los niños y niñas a sentarse		5 minutos

	<p>Para dialogar que se realizara el taller de psicomotricidad. Donde la actividad es Realizamos saltos al jugar con el aro.</p> <p>Se les muestra el material (el aro con que se desarrollara la actividad</p> <p>Para ello mencionamos las principales normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prestar atención cuando la docente habla. • cuidar el material <p>el propósito de hoy es: Que los niños logren realizar Saltos dentro y fuera del aro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alfombra. • Grabadora. 	
Expresividad motriz	<p>La docente les canta la canción los conejitos donde los niños realizan movimientos libres.</p> <p>Luego la docente les explica la actividad titulada</p> <p>Realizamos saltos al jugar con el aro. Donde se les colocara el aro en el piso y los niños deben ubicarse frente al aro. Para luego colocar la música, Donde ellos escucharan la canción dentro y fuera y así harán los movimientos de acuerdo a la canción.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Gep6ZfCImpl</p> <p>Ellos Caminan 10 pasos llevando un vaso con agua en una bandeja sin derramar. cuando la canción lo indique, así mismo lo harán hasta que termine la canción. Una vez terminada la actividad la docente les pregunta ¿Les gusto esta actividad? Y escuchamos sus respuestas</p>	Grabadora. Aros	25 minutos
Relajación	<p>Se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación. la docente les indica que se sienten y cruce las piernas y con las manos hacia los hombros y cerrando los ojitos como si haciendo yoga por unos minutos.</p>	Alfombra	5 minutos
Expresión gráfico plástica	<p>La docente les explica que en una hoja van a dibujar lo que más le gusto de la actividad.</p> <p>¿Les gusto llevar la bandeja con el vaso con agua?</p>	Hoja boom Lápiz Borrador	5 minutos

Cierre	Dialogar con los alumnos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad?		5 minutos
--------	--	--	-----------

GUIA DE OBSERVACION

I. DATOS GENERALES:

- a. Nombre de la estudiante a cargo: Baldera Siesquen
- b. Institución Educativa.N° 55 “Infancia de Jesús”- Tumbes
- c. Docente de aula: Marleny Consuelo Gálvez Terán
- d. Edad: 5 Años Turno mañana.

II. INSTRUCCIONES: Marca con un X la respuesta que creas conveniente.

Inicio (0)	Proceso (1)	Logro (2)
El estudiante tiene nivel bajo de motricidad gruesa ya que no realiza saltos dentro del aro y no realiza saltos fuera del aro.	El estudiante tiene nivel medio en su motricidad gruesa ya que a veces realiza saltos dentro del aro y no realiza saltos fuera del aro.	El estudiante tiene nivel alto de motricidad gruesa ya que realiza saltos dentro del aro y realiza saltos fuera del aro.

N°	Nombres y Apellidos	Indicador								
		Salta dentro y fuera del aro			Salta dentro del aro			Salta fuera del aro		
		0	1	2	0	1	2	0	1	2
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

.....
Firma de la docente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 3

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa: N° 055 “Infancia de Jesús”
 1.2 Sección: Única
 1.3. Grado/Edad: 5 años
 1.4. Temporalización: 45 Fecha: 05/04/2022
 1.5. Practicante: Baldera Siesquen, María Maribel
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Jugamos al ritmo de la canción.

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD.

Que los niños Realicen acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como caminar con relación al espacio y tiempo.

II. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD.

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Preparar el material que se va a utilizar. ❖ Conocer el lugar donde se trabajará con los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bandeja ❖ Vaso ❖ Agua

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	indicador
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Que los niños Realicen acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como caminar con relación al espacio y tiempo.

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente dialogar con los niños que se realizara el taller de psicomotricidad. Donde la actividad es Jugamos al ritmo de la canción Se les muestra el material (la bandeja, vaso, agua el cual se desarrollará la actividad Para ello mencionamos las principales normas	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • Pandereta. 	5 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> • Prestar atención cuando la docente habla. • cuidar el material <p>el propósito de hoy es: Que los niños logren realizar acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como caminar en relación al espacio y tiempo.</p>		
Expresividad motriz	<p>La docente les canta la canción “congelado” con la pandereta, donde los niños realizan movimientos libres y cuando escuchan que deja de sonar la pandereta ellos tendrán que detenerse.</p> <p>Luego la docente les explica la actividad titulada Jugamos al ritmo de la canción. Donde los niños llevaran una bandeja con un vaso con agua teniendo los brazos extendidos.</p> <p>La docente les propone que escucharan una canción y cuando se detenga la música ellos también se detendrán y cuando vuelvan a escucharla continuara así sucesivamente.</p> <p>Luego se colocarán en la línea para empezar el juego. Se le coloca la música, donde ellos escucharán la canción y así harán de acuerdo a la canción.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8</p> <p>Ellos Caminaron 10 pasos llevando un vaso con agua en una bandeja sin derramar. realizándolo de acuerdo a la canción, así mismo lo harán hasta que termine la canción. Una vez terminada la actividad la docente les pregunta ¿Les gusto esta actividad? Y escuchamos sus respuestas</p>	Grabadora. pandereta	25 minutos
Relajación	<p>Se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación. la docente les indica que se deben sentarse con las piernas cruzadas y los brazos hacia el hombro y que cierran sus ojitos como si estuvieran haciendo yoga por unos minutos.</p>	Alfombra	5 minutos

Expresión gráfico plástica	La docente les explica que en una hoja van a dibujar lo que más le gusto de la actividad realizada, luego lo colocaran en la pizarra y lo exponen. ¿Les gusto llevar la bandeja con el vaso con agua?	Hoja boom Lápiz Borrador	5 minutos
Cierre	Dialogar con los alumnos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les gusto la actividad?		5 minutos

GUIA DE OBSERVACION

I. DATOS GENERALES:

- a. Nombre de la estudiante a cargo: Baldera Siesquen
- b. Institución Educativa.N° 55 “Infancia de Jesús”- Tumbes
- c. Docente de aula: Marleny Consuelo Gálvez Terán
- d. Edad: 5 Años Turno mañana.

II. INSTRUCCIONES: Marca con un X la respuesta que creas conveniente.

Inicio (0)	Proceso (1)	Logro (2)
El estudiante tiene nivel bajo de motricidad gruesa ya que no realiza pasos llevando un vaso con agua en una bandeja sin derramar.	El estudiante tiene nivel medio en su motricidad gruesa ya que a veces realiza pasos llevando un vaso con agua en una bandeja sin derramar.	El estudiante tiene nivel alto de motricidad gruesa ya que realiza pasos llevando un vaso con agua en una bandeja sin derramar.

N°	Nombres y Apellidos	Indicador								
		Camina 10 pasos llevando un vaso con agua en una bandeja sin derramar.			Camina 10 pasos llevando un vaso con agua en una bandeja con los brazos extendidos.			Logra caminar los 10 pasos llevando el vaso con agua en una bandeja sin derramar con los brazos extendidos.		
		0	1	2	0	1	2	0	1	2
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

.....

Firma de la docente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 4

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa: N° 055 “Infancia de Jesús”
 1.2 Sección: Única
 1.3. Grado/Edad: 5 años
 1.4. Temporalización: 45 Fecha: 07/04/2022
 1.5. Practicante: Baldera Siesquen, María Maribel
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Aprendemos jugando y en armonía con la naturaleza.

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD.

Que los niños logren lanzar la pelota en la dirección indicada a través de su motricidad.

II. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD.


ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Preparar el material que se va a utilizar. ❖ Tener el espacio amplio donde se trabajará con los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Grabadora. ❖ pelota

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	indicador
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Los niños lanzan la pelota en la dirección indicada

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente les Invita a los niños y niñas a sentarse Para dialogar que se realizara el taller de psicomotricidad. Donde la actividad es,	<ul style="list-style-type: none"> • Alfombra. • Grabadora. 	5 minutos

	<p>Aprendemos jugando y en armonía con la naturaleza</p> <p>Se les muestra el material (la pelota con que se desarrollará la actividad)</p> <p>Para ello mencionamos las principales normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prestar atención cuando la docente habla. • cuidar el material <p>el propósito de hoy es: Que los niños logren lanzar la pelota en la dirección indicada a través de su motricidad.</p>		
Expresividad motriz	<p>La docente les indica que junto a ella van a trotar por diferentes lados para el calentamiento de nuestro cuerpo, donde los niños realizan movimientos a través de su cuerpo brazos y piernas.</p> <p>Luego la docente explica la actividad llamada: Aprendemos jugando y en armonía con la naturaleza. Donde la docente les comenta que correrán por los diferentes puntos.</p>  <p>Luego se les entrega la pelota, siendo que ellos logran cogerla y lo lanzaran al lugar indicado por la docente</p>	Grabadora. Pelota	25 minutos
Relajación	<p>Se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación. la docente les indica que se sienten y cruce las piernas y con las manos hacia los hombros y cerrando los ojitos como si haciendo yoga por unos minutos.</p>	Alfombra	5 minutos

Expresión gráfico plástica	La docente les explica que en una hoja van a dibujar lo que más le gusto de la actividad. ¿Les gusto llevar la bandeja con el vaso con agua?	Hoja boom Lápiz Borrador	5 minutos
Cierre	Dialogar con los alumnos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad?		5 minutos

GUIA DE OBSERVACION

I. DATOS GENERALES:

- Nombre de la estudiante a cargo: Baldera Siesquen
- Institución Educativa.Nº 55 “Infancia de Jesús”- Tumbes
- Docente de aula: Marleny Consuelo Gálvez Terán
- Edad: 5 Años Turno mañana.

II. INSTRUCCIONES: Marca con un X la respuesta que creas conveniente.

Inicio (0)	Proceso (1)	Logro (2)
El estudiante tiene nivel bajo de motricidad gruesa ya que no realiza lanzamiento de la pelota en la dirección indicada.	El estudiante tiene nivel medio en su motricidad gruesa ya que a veces realiza lanzamiento de la pelota en la dirección indicada.	El estudiante tiene nivel alto de motricidad gruesa ya que realiza lanzamiento de la pelota en la dirección indicada.

Nº	Nombres y Apellidos	Indicador								
		Lanza la pelota en la dirección indicada.			Lanza la pelota en la dirección indicada.			Lanza la pelota en la dirección indicada.		
		0	1	2	0	1	2	0	1	2
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 5

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa: N° 055 “Infancia de Jesús”
 1.2 Sección: Única
 1.3. Grado/Edad: 5 años
 1.4. Temporalización: 45 Fecha: 08/04/2022
 1.5. Practicante: Baldera Siesquen, María Maribel
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Baile de las manitas.

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD.

Que los niños Realicen giros reconociendo su lado derecho.

II. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD.

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Preparar el material que se va a utilizar. ❖ Tener un lugar amplio y limpio para realizar la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Grabadora ❖ Palicitas

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	indicador
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Que los niños Realicen Realicen giros reconociendo su lado derecho

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo

<p>Asamblea o inicio</p>	<p>La docente dialoga con los niños el cual les comenta que saldrán al patio que se realizara el taller de psicomotricidad.</p> <p>Se les muestra el material (la grabadora el cual se desarrollará la actividad titulada. El Baile de las manitas.</p> <p>Para ello mencionamos las principales normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prestar atención cuando la docente habla. • cuidar el material <p>el propósito de hoy es: Que los niños Realicen giros reconociendo su lado derecho</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora. 	<p>5 minutos</p>
<p>Expresividad motriz</p>	<p>La docente indica que realizaran el calentamiento del cuerpo, les canta la canción levanto la mano derecha y giro, giro a la derecha.</p> <p>Luego la docente les explica la actividad titulada Baile de las manitas. Donde los niños se ubicarán en una línea que están en el piso y manteniendo su distancia con los compañeros.</p> <div data-bbox="624 1104 788 1256" data-label="Image"> </div> <p>La docente les propone que escucharan una canción.</p> <p>Se le coloca la música, donde ellos escucharán la canción y así harán de acuerdo a la canción.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=0kNPetjMTCQ</p> <p>Luego la docente indica que se colocarán en la línea que se encuentra en el piso y que cada uno se colocaran frente a la palicinta para empezar el juego donde ella indicara que cogerán la palicinta con la mano derecha y la alzan hacia arriba y giraran a su lado derecho, ellos lo harán por tres veces</p>	<p>Grabadora.</p>	<p>25 minutos</p>

	Una vez terminada la actividad la docente les pregunta ¿Les gusto esta actividad? escuchamos sus respuestas		
Relajación	Se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación por unos minutos.	Alfombra	5 minutos
Expresión gráfico plástica	La docente les explica que en una hoja van a dibujar lo que más le gusto de la actividad realizada, luego lo colocaran en la pizarra y lo exponen. ¿Les gusto realizar este juego con la palicinta?	Hoja boom Lápiz Borrador	5 minutos
Cierre	Dialogar con los alumnos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les gusto la actividad?		5 minutos

GUIA DE OBSERVACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- a. Nombre de la estudiante a cargo: Baldera Siesquen
- b. Institución Educativa.N° 55 “Infancia de Jesús”- Tumbes
- c. Docente de aula: Marleny Consuelo Gálvez Terán
- d. Edad: 5 Años Turno mañana.

II. INSTRUCCIONES: Marca con un X la respuesta que creas conveniente.

Inicio (0)	Proceso (1)	Logro (2)
El estudiante tiene nivel bajo de motricidad gruesa ya que no realiza giros reconociendo su lado derecho	El estudiante tiene nivel medio en su motricidad gruesa ya que a veces realiza Realicen giros reconociendo su lado derecho.	El estudiante tiene nivel alto de motricidad gruesa ya que realiza Realicen giros reconociendo su lado derecho

N°	Nombres y Apellidos	Indicador								
		Realiza giro reconociendo su lado derecho			Levanta la mano derecha cuando se le indica.			Levanta la mano derecha y gira reconociendo su lado derecho		
		0	1	2	0	1	2	0	1	2
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

.....

Firma de la docente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 6

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa: N° 055 “Infancia de Jesús”
 1.2 Sección: Única
 1.3. Grado/Edad: 5 años
 1.4. Temporalización: 45 Fecha: 12/04/2022
 1.5. Practicante: Baldera Siesquen, María Maribel
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Nos divertimos bailando en diferentes direcciones.

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD.

Que los niños logren realizar giros reconociendo su lado izquierdo.

II. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD.


ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Preparar el material que se va a utilizar. ❖ Conocer el lugar donde se trabajará con los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Grabadora. ❖ Palicinta ❖ Hojas ❖ Lápiz ❖ Borrador

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	indicador
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Que los niños realizan giros reconociendo su lado izquierdo

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente dialoga con los niños el cual les comenta que saldrán al patio que se realizara el taller de psicomotricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Alfombra. 	5 minutos

	<p>Se les muestra el material (la grabadora el cual se desarrollará la actividad titulada. Nos divertimos bailando en diferentes direcciones. para ello mencionamos las principales normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prestar atención cuando la docente habla. • cuidar el material <p>el propósito de hoy es: Que los niños logren realizar giros reconociendo su lado izquierdo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora. 	
Expresividad motriz	<p>La docente indica que realizaran el calentamiento, les canta la canción levanto la mano izquierda y giro, giro a la izquierda</p> <p>Luego la docente les explica la actividad titulada. Nos divertimos bailando en diferentes direcciones. Donde los niños se ubicarán en una línea que están en el piso y manteniendo su distancia con los compañeros.</p>  <p>La docente les propone que escucharan una canción.</p> <p>Se le coloca la música, donde ellos escucharán la canción y así harán de acuerdo a la canción.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=2ATV7VY6MA0</p> <p>Luego la docente indica que se colocarán teniendo una distancia para empezar el juego donde ella indicara que cogerán la palicinta con la mano izquierda y la alzan hacia arriba y giraran a su lado derecho, ellos lo harán por tres veces</p> <p>Una vez terminada la actividad la docente les pregunta ¿Les gusto esta actividad? Y escuchamos sus respuestas</p>	Grabadora. Aros	25 minutos
Relajación	<p>Se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación. la docente les indica que se sienten y cruce las piernas y con las manos hacia los hombros y cerrando los ojitos como si haciendo yoga por unos minutos.</p>	Alfombra	5 minutos

Expresión gráfico plástica	La docente les explica que en una hoja van a dibujar lo que más le gusto de la actividad.	Hoja boom Lápiz Borrador	5 minutos
Cierre	Dialogar con los alumnos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad?		5 minutos

GUIA DE OBSERVACIÓN

DATOS GENERALES:

- Nombre de la estudiante a cargo: Baldera Siesquen
- Institución Educativa.N° 55 “Infancia de Jesús”- Tumbes
- Docente de aula: Marleny Consuelo Gálvez Terán
- Edad: 5 Años Turno mañana.

INSTRUCCIONES: Marca con un X la respuesta que creas conveniente.

Inicio (0)	Proceso (1)	Logro (2)		
El estudiante tiene nivel bajo de motricidad gruesa ya que no realizan giros reconociendo su lado izquierdo	El estudiante tiene nivel medio en su motricidad gruesa ya que a veces realizan giros reconociendo su lado izquierdo.	El estudiante tiene nivel alto de motricidad gruesa ya que realiza giros reconociendo su lado izquierdo		
N° Nombres y Apellidos		INDICADOR Que los niños logren realizar giros reconociendo su lado izquierdo.		
		realizan giros reconociendo su lado izquierdo		
		0	1	2
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 7

I. DATOS GENERALES:

1.1 Institución Educativa: N° 055 “Infancia de Jesús”

1.2 Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: 45

Fecha: 19/04/2022

1.5. Practicante: Baldera Siesquen, María Maribel

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Lateralidad con pelotitas.

II. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD.

Que los niños Realicen acciones manera autónoma combinando habilidades motrices lanzando la pelotita hacia atrás.


II. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD.

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none">❖ Preparar el material que se va a utilizar.❖ Conocer el lugar donde se trabajará con los niños.	<ul style="list-style-type: none">❖ Pelota

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	indicador
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo• Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Que los niños Realicen acciones manera autónoma combinando habilidades motrices Lanzando la pelotita hacia atrás.

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>La docente dialogar con los niños que se realizara el taller de psicomotricidad. Donde la actividad es. Lateralidad con pelotitas (pelotitas el cual se desarrollará la actividad Para ello mencionamos las principales normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prestar atención cuando la docente habla. • cuidar el material <p>el propósito de hoy es: Que los niños Realicen acciones manera autónoma combinando habilidades motrices lanzando la pelotita hacia atrás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora. • Pelota. 	5 minutos
Expresividad motriz	<p>La docente les canta la canción el cocodrilo dante para activar nuestro cuerpo.</p> <p>Luego la docente les explica la actividad, donde los niños realizaran de acuerdo a las indicaciones dadas.</p>  <p>La docente les propone que escucharan una canción y cuando se detenga la música ellos también se detendrán y cuando vuelvan a escucharla continuara así sucesivamente.</p> <p>Se le coloca la música, donde ellos escucharán la canción y así harán de acuerdo a la canción.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=TTCvlsvNYHk</p> <p>Luego formaran una columna para empezar el juego. Una vez en sus posiciones se les entrega la pelotita y lo lanzara atrás a su compañero que le sigue y así sucesivamente y luego se irán colocando delante del compañero. Así lo harán por dos veces.</p>	Grabadora. Pelotitas	25 minutos

	Una vez terminada la actividad la docente les pregunta ¿Les gusto esta actividad? Y escuchamos sus respuestas		
Relajación	Se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación. la docente les indica que se deben sentarse con las piernas cruzadas y los brazos hacia el hombro y que cierren sus ojitos como si estuvieran haciendo yoga por unos minutos.	Alfombra	5 minutos
Expresión gráfico plástica	La docente les explica que en una hoja van a dibujar lo que más le gusto de la actividad realizada, luego lo colocaran en la pizarra y lo exponen.	Hoja boom Lápiz Borrador	5 minutos
Cierre	Dialogar con los alumnos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les gusto la actividad?		5 minutos

GUIA DE OBSERVACION

I. DATOS GENERALES:

- a. Nombre de la estudiante a cargo: Baldera Siesquen
- b. Institución Educativa.N° 55 “Infancia de Jesús”- Tumbes
- c. Docente de aula: Marleny Consuelo Gálvez Terán
- d. Edad: 5 Años Turno mañana.

INSTRUCCIONES: Marca con un X la respuesta que creas conveniente

Inicio (0)	Proceso (1)	Logro (2)
El estudiante tiene nivel bajo de motricidad gruesa ya que no realiza lanzamiento de la pelota hacia atrás	El estudiante tiene nivel medio en su motricidad gruesa ya que a veces realiza lanzamiento de la pelota hacia atrás.	El estudiante tiene nivel alto de motricidad gruesa ya que realiza lanzamiento de la pelota hacia atrás

N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR		
		Que los niños Realicen acciones manera autónoma combinando habilidades motrices lanzando la pelota hacia atrás		
		lanza la pelota hacia atrás		
		0	1	2
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08
SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 8

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa: N° 055 “Infancia de Jesús”
 1.2 Sección: Única
 1.3. Grado/Edad: 5 años
 1.4. Temporalización: 45 Fecha: 21/04/2022
 1.5. Practicante: Baldera Siesquen, María Maribel
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Navegamos por diferentes lados

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD.

Que los niños realicen desplazamiento a la derecha – izquierda para ubicar objetos

II. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD.

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Preparar el material que se va a utilizar. ❖ Tener un lugar amplio donde se trabajará con los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Grabadora. ❖ Flechas ❖ pelotas

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	indicador
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	Que los niños realicen desplazamiento a la derecha – izquierda para ubicar objetos

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente les Invita a los niños y niñas a sentarse En semi circulo. se explica que se realizara el taller de psicomotricidad. Les muestra el material con el que se trabajara. Donde la actividad es: Navegamos por diferentes lados	<ul style="list-style-type: none"> • Alfombra. • Grabadora. 	5 minutos

	<p>Para ello mencionamos las principales normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prestar atención cuando la docente habla. • cuidar el material • no empujarse. <p>el propósito de hoy es: Que los niños realicen desplazamientos a la derecha – izquierda para ubicar objetos</p>		
Expresividad motriz	<p>Salimos al patio con los niños, la docente les coloca la canción</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM</p> <p>y bailaran realizando lo que dice la canción, una vez que ya han ejercitado su cuerpo se les invita a los niños a colocarse en la ubicación indicada para empezar el juego.</p> <p>Donde ellos se desplazarán a la derecha – izquierda para coger el objeto y luego lo llevarán al lugar indicado por la docente. Una vez terminada la actividad la docente les pregunta ¿Les gusto esta actividad? escuchamos sus respuestas.</p>	Grabadora. Flechas. pelota	25minutos
Relajación	<p>Se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación. la docente les indica que se sienten y cruce las piernas y con las manos hacia los hombros y cerrando los ojitos como si haciendo yoga por unos minutos.</p> <p>Después de relajarnos nos dirigimos al aula en forma ordenada.</p>	Alfombra	5minutos
Expresión gráfico plástica	<p>La docente les explica que en una hoja van a dibujar lo que más le gusto de la actividad.</p> <p>¿Les gusto llevar la bandeja con el vaso con agua?</p>	Hoja boom Lápiz Borrador	5minutos
Cierre	<p>Dialogar con los alumnos sobre lo aprendido:</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué es lo que más le gusto de la actividad?</p>		5minutos

GUIA DE OBSERVACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- a. Nombre de la estudiante a cargo: Baldera Siesquen
- b. Institución Educativa.N° 55 “Infancia de Jesús”- Tumbes
- c. Docente de aula: Marleny Consuelo Gálvez Terán
- d. Edad: 5 Años Turno mañana.

II. INSTRUCCIONES: Marca con un X la respuesta que creas conveniente.

Inicio (0)	Proceso (1)	Logro (2)
El estudiante tiene nivel bajo de motricidad gruesa ya que no realiza desplazamiento a la derecha – izquierda para ubicar objetos	El estudiante tiene nivel medio en su motricidad gruesa ya que a veces realiza saltos dentro del aro y no realiza desplazamiento a la derecha – izquierda para ubicar objetos	El estudiante tiene nivel alto de motricidad gruesa ya que realiza saltos dentro del aro y realiza desplazamientos a la derecha – izquierda para ubicar objetos

N°	Nombres y Apellidos	Indicador: Realiza desplazamiento a la derecha – izquierda para ubicar objetos					
		Se desplaza a la izquierda			Se desplaza a la derecha.		
		0	1	2	0	1	2
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 9

I. DATOS GENERALES:

1.1 Institución Educativa: N° 055 “Infancia de Jesús”

1.2 Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: 45

Fecha: 22/04/2022

1.5. Practicante: Baldera Siesquen, María Maribel

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Jugando a la rayuela.

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD.

Que los niños logren pararse en un pie mientras lanza el objeto

II. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD.


ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none">❖ Preparar el material que se va a utilizar.❖ Conocer el lugar donde se trabajará con los niños.	<ul style="list-style-type: none">❖ Cinta.❖ Bolsita de arena


III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	indicador
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo• Se expresa corporalmente	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.	Que los niños logren pararse en un pie mientras lanza el objeto

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-------------	-----------------------	--------

<p>Asamblea o inicio</p>	<p>La docente les comunica a los niños que saldrán al patio. Luego los hace sentar en semi circulo y les hace recordar las principales normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prestar atención cuando la docente habla. • cuidar el material <p>se les muestra el material con el que se realizará la actividad titulada: Jugando a la rayuela el propósito de hoy es: Que los niños logren pararse en un pie mientras lanzar el objeto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • cinta • bolsita de arena 	<p>5 minutos</p>
<p>Expresividad motriz</p>	<p>Para empezar, se hace un previo calentamiento con los niños el cual se les hace saltar como ranitas también en un pie. Luego del calentamiento la docente les menciona que, para realizar el juego de la rayuela, ellos se tienen que colocar uno tras del otro formando una fila y que tienen que esperar su turno, siguiendo las instrucciones del juego, que cuando lanza el objeto se pare en un pie</p> <p>La docente cuenta uno, dos, tres se empieza el juego.</p>  <p>¿Les gusto esta actividad? escuchamos sus respuestas</p>		<p>25 minutos</p>
<p>Relajación</p>	<p>Se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación. Que se acuesten y encojan las piernas.</p>	<p>Alfombra</p>	<p>5 minutos</p>

			
Expresión gráfico plástica	La docente les explica que en una hoja van a dibujar lo que más le gustó de la actividad realizada, luego lo colocaran en la pizarra y lo exponen.	Hoja boom Lápiz Borrador	5 minutos
Cierre	Dialogar con los alumnos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les gustó la actividad?		5 minutos

GUIA DE OBSERVACION

I.DATOS GENERALES:

- a. Nombre de la estudiante a cargo: Baldera Siesquen
- b. Institución Educativa.N° 55 “Infancia de Jesús”- Tumbes
- c. Docente de aula: Marleny Consuelo Gálvez Terán
- d. Edad: 5 Años Turno mañana.

II.INSTRUCCIONES: Marca con un X la respuesta que creas conveniente.

Inicio (0)	Proceso (1)	Logro (2)		
El estudiante tiene nivel bajo de motricidad gruesa ya que no logra pararse en un pie mientras lanza el objeto	El estudiante tiene nivel medio en su motricidad gruesa ya que a veces logra pararse en un pie mientras lanza el objeto	El estudiante tiene nivel alto de motricidad gruesa ya que logra pararse en un pie mientras lanza el objeto		
N°		Que los niños logren pararse en un pie mientras lanza el objeto		
	Nombres y Apellidos	0	1	2
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 10

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa: N° 055 “Infancia de Jesús”
 1.2 Sección: Única
 1.3. Grado/Edad: 5 años
 1.4. Temporalización: 45 Fecha: 26/04/2022
 1.5. Practicante: Baldera Siesquen, María Maribel
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Jugando a la rayuela manteniéndose en un pie.

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD.

Que los niños logren mantenerse de pie con un pie.

II. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD.


ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Preparar el material que se va a utilizar. ❖ Conocer el lugar donde se trabajará con los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cinta ❖ Bolsita de arena.


III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	indicador
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Que los niños logren mantenerse de pie con un pie.

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo

<p>Asamblea o inicio</p>	<p>La docente les invita a los niños y niñas a sentarse en semi círculo, donde se dialoga que se realizará el taller de psicomotricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les muestra el material la bolsita de arena que será utilizada para desarrollar la actividad <p>Para ello mencionamos las principales normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • cuidar el material. • Esperar su turno • No hacer desorden • No empujarse. <p>el propósito de hoy es: Que los niños logren mantenerse de pie con un pie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsita de arena • Alfombra. 	<p>5 minutos</p>
<p>Expresividad motriz</p>	<p>Para</p>  <p>realizar el calentamiento la docente les canta la canción los “salta los conejitos” donde los niños realizan movimientos piernas.</p> <p>Luego la docente les explica la actividad titulada</p> <p>Jugando a la rayuela manteniéndose en un pie.</p> <p>Hacemos observar a los niños que en el piso esta dibujado unos cuadros con números a eso le llamamos juego de la rayuela, donde ustedes tendrán que mantenerse en un pie al lanzar el objeto. Luego empezaran saltando hasta donde se situó el objeto.</p> <p>A si lo harán cada uno de los niños</p>	<p>Canción Bolsita de arena</p>	<p>25 minutos</p>

	<p>Una vez terminada la actividad la docente les pregunta ¿Les gusto esta actividad? escuchamos sus respuestas</p>		
Relajación	<p>Se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación. la docente les indica que se acuesten en la alfombra el cual realizaran respiraciones profundas con los ojos cerrados, inhalamos el aire por la nariz y exhalamos por la boca.</p> 	Alfombra	5 minutos
Expresión gráfico plástica	<p>La docente les explica que en una hoja van a dibujar lo que más le gusto de la actividad.</p>	Hoja boom Lápiz Borrador	5 minutos
Cierre	<p>Dialogar con los alumnos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad?</p>		5 minutos

GUIA DE OBSERVACION

I. DATOS GENERALES:

- a. Nombre de la estudiante a cargo: Baldera Siesquen
- b. Institución Educativa.N° 55 “Infancia de Jesús”- Tumbes
- c. Docente de aula: Marleny Consuelo Gálvez Terán
- d. Edad: 5 Años Turno mañana.

II. INSTRUCCIONES: Marca con un X la respuesta que creas conveniente.

Inicio (0)	Proceso (1)	Logro (2)
El estudiante tiene nivel bajo de motricidad gruesa ya que no logra mantenerse de pie con un pie.	El estudiante tiene nivel medio en su motricidad gruesa ya que a veces logra mantenerse de pie con un pie.	El estudiante tiene nivel alto de motricidad gruesa ya que logra mantenerse de pie con un pie.

N°	Nombres y Apellidos	Indicador: Que los niños logren mantenerse de pie con un pie.		
		logra mantenerse de pie con un pie.		
		0	1	2
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11
SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 11

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa: N° 055 “Infancia de Jesús”
- 1.2 Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización: 45 Fecha: 28/04/2022
- 1.5. Practicante: Baldera Siesquen, María Maribel
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Me divierto jugando.

. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD.

Que los niños Realicen acciones de juegos como saltar con los dos pies si el objeto está en el cuadro doble.

II. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD.


ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Preparar el material que se va a utilizar. ❖ Conocer el lugar donde se trabajará con los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cinta ❖ Bolsita de arena.


III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	indicador
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	Que los niños Realicen acciones de juegos como saltar con los dos pies si el objeto está en el cuadro doble.

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente les invita a los niños y niñas a sentarse en semi circulo, donde se dialoga que se realizará el taller de psicomotricidad.	Cinta	5 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> • Se les muestra el material la bolsita de arena que será utilizada para desarrollar la actividad <p>Para ello mencionamos las principales normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • cuidar el material. • Esperar su turno • No hacer desorden • No empujarse. <p>el propósito de hoy es: Que los niños Realicen acciones de juegos como saltar con los dos pies si el objeto está en el cuadro doble.</p>	Bolsita de arena	
Expresividad motriz	<p>Para realizar el calentamiento la docente les coloca la canción “Moviendo el cuerpo”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=TwjMP8gW-80</p> <p>Luego la docente les explica la actividad titulada</p> <p>Me divierto jugando.</p> <p>Hacemos observar a los niños que en el piso esta dibujado unos cuadros con números a eso le llamamos juego de la rayuela, donde ustedes tendrán que saltar y con los dos pies saltarán si el objeto está en el cuadro doble. se agacharán para recoger el objeto y seguirán saltando hasta su final.</p> <p>A si lo harán cada uno de los niños</p>  <p>Una vez terminada la actividad la docente les pregunta ¿Les gusto esta actividad? escuchamos sus respuestas</p>	Canción Bolsita de arena	25 minutos
Relajación	<p>Se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación. la docente les indica que se deben sentarse con las piernas cruzadas y los</p>	Alfombra	5 minutos

	<p>brazos hacia sus piernas y que cierren sus ojitos como si estuvieran haciendo yoga por unos minutos.</p> 		
Expresión gráfico plástica	<p>La docente les explica que en una hoja van a dibujar lo que más le gusto de la actividad realizada, luego lo colocaran en la pizarra y lo exponen.</p>	<p>Hoja boom Lápiz Borrador</p>	<p>5 minutos</p>
Cierre	<p>Dialogar con los alumnos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les gusto la actividad?</p>		<p>5 minutos</p>

GUIA DE OBSERVACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- Nombre de la estudiante a cargo: Baldera Siesquen
- Institución Educativa.N° 55 “Infancia de Jesús”- Tumbes
- Docente de aula: Marleny Consuelo Gálvez Terán
- Edad: 5 Años Turno mañana.

II. INSTRUCCIONES: Marca con un X la respuesta que creas conveniente.

Inicio (0)	Proceso (1)	Logro (2)
El estudiante tiene nivel bajo de motricidad gruesa ya que no salta con los dos pies si el objeto está en el cuadro doble.	El estudiante tiene nivel medio en su motricidad gruesa ya que a veces salta con los dos pies si el objeto está en el cuadro doble.	El estudiante tiene nivel alto de motricidad gruesa ya que salta con los dos pies si el objeto está en el cuadro doble.

N°	Nombres y Apellidos	Indicador. Que los niños Realicen acciones de juegos como saltar con los dos pies si el objeto está en el cuadro doble.		
		Salta con los dos pies si el objeto está en el cuadro doble.		
		0	1	2
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12
SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 12

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa: N° 055 “Infancia de Jesús”
- 1.2 Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización: 45 Fecha: 29/04/2022
- 1.5. Practicante: Baldera Siesquen, María Maribel
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Saltamos como conejitos

. PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD.

Que los niños logren realicen saltos con un pie y los dos sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado.

II. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD.


ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Preparar el material que se va a utilizar. ❖ Conocer el lugar donde se trabajará con los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Grabadora. ❖ Cinta


III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Que los niños logren realicen saltos con un pie y los dos sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado.

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo

<p>Asamblea o inicio</p>	<p>La docente les invita a los niños y niñas a sentarse en semi circulo, donde se dialoga que se realizará el taller de psicomotricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les muestra el material la bolsita de arena que será utilizada para desarrollar la actividad <p>Para ello mencionamos las principales normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • cuidar el material. • Esperar su turno • No hacer desorden • No empujarse. <p>el propósito de hoy es: Que los niños logren realicen saltos con un pie y los dos sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alfombra. • Grabadora. 	<p>5 minutos</p>
<p>Expresividad motriz</p>	<p>Para realizar el calentamiento la docente les coloca la canción “Pie, pie, pie”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=SJGvFI9vwEo</p> <p>Luego la docente les explica la actividad titulada.</p> <p>Saltamos como conejitos.</p> <p>La docente los forma una columna que se coloquen al frente del dibujo.</p> <p>Hacemos observar a los niños que en el piso esta dibujado unos cuadros con números a eso le llamamos juego de la rayuela, donde ustedes tendrán que saltar con un pie y los dos donde está el cuadro doble sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado y lograr llegar a la meta del juego.</p> <p>A si lo harán cada uno de los niños</p>  <p>Una vez terminada la actividad la docente les pregunta ¿Les gusto esta actividad? escuchamos sus respuestas</p>	<p>Grabadora.</p>	<p>25 minutos</p>

Relajación	<p>Se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación. la docente les indica que se sienten y cruzan las piernas y su mano la lleve hacia su nariz y que imaginen que está oliendo una flor con los ojitos cerrados.</p> 	Alfombra	5 minutos
Expresión gráfico plástica	<p>La docente les explica que en una hoja van a dibujar lo que más le gusto de la actividad. ¿Les gusto llevar la bandeja con el vaso con agua?</p>	Hoja boom Lápiz Borrador	5 minutos
Cierre	<p>Dialogar con los alumnos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad?</p>		5 minutos

GUIA DE OBSERVACIÓN



I. DATOS GENERALES:

- Nombre de la estudiante a cargo: Baldera Siesquen
- Institución Educativa.N° 55 “Infancia de Jesús”- Tumbes
- Docente de aula: Marleny Consuelo Gálvez Terán
- Edad: 5 Años Turno mañana.

INSTRUCCIONES: Marca con un X la respuesta que creas conveniente

Inicio (0)	Proceso (1)	Logro (2)
El estudiante tiene nivel bajo de motricidad gruesa ya que no salta con un pie y los dos sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado	El estudiante tiene nivel medio en su motricidad gruesa ya que a veces salta con un pie y los dos sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado	El estudiante tiene nivel alto de motricidad gruesa ya que salta con un pie y los dos sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado

N°	Nombres y Apellidos	Indicador					
		Salta con un pie sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado			Salta con los dos sin caer al suelo hasta llegar al lugar indicado		
		0	1	2	0	1	2
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

.....

Firma de la docente