



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE
5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N° 1244 DE
NAMBALLE, CAJAMARCA, 2024.**

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

AUTOR

ABAD CHANTA, LUZ MARIANELA

ORCID:0000-0002-0992-2816

ASESOR

PALOMINO INFANTE, JEANETH MAGALI

ORCID:0000-0002-0304-2244

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0091-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **14:10** horas del día **21** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34°, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Presidente
FLORES ARONI BERTHA JUANA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N° 1244 DE NAMBALLE, CAJAMARCA, 2024.**

Presentada Por :
(0407182001) **ABAD CHANTA LUZ MARIANELA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, 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:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Presidente

FLORES ARONI BERTHA JUANA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
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 COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N° 1244 DE NAMBALLE, CAJAMARCA, 2024. Del (de la) estudiante ABAD CHANTA LUZ MARIANELA, asesorado por PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI 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, 12 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su mano de fidelidad y amor han estado conmigo hasta el día de hoy. Mis padres, quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más.

Agradecimiento

Agradezco a los docentes que me apoyaron en mi investigación, me brindaron su apoyo, la cual me siento muy agradecida, la cual para mí fue una ayuda muy importante.

Índice General

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice General.....	VI
Lista de Tablas.....	VIII
Lista de Figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. Marco Teórico	5
2.1. Antecedentes	5
2.1.1. Antecedentes internacionales	5
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	6
2.1.1. Antecedentes regionales	8
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. Juegos cooperativos.....	9
2.2.2. Motricidad gruesa	17
2.2.3. Relación entre juegos cooperativos y la motricidad gruesa	21
2.3 Hipótesis	22
III. Metodología.....	23
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	23
3.2. Población	24
3.3. Operacionalización de variables	25
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	27
3.5 Método de análisis de datos.....	28
3.6 Aspectos Éticos	28
IV. RESULTADOS	30

V. DISCUSIÓN.....	36
VI. CONCLUSIONES.....	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS.....	46
Anexo 01. Matriz de Consistencia.....	46
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	47
Anexo 03: Ficha técnica de los instrumentos	48
Anexo 04. Formato de consentimiento informado u otros	54

Lista de Tablas

Tabla 1 Distribución de la muestra en los niños de 5 años.....	24
Tabla 2 Pretest sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años	30
Tabla 3 Las 12 actividades aplicadas utilizando los juegos cooperativos en los niños de 5 años.....	32
Tabla 4 Post test del nivel de desarrollo de la expresión corporal en los niños de 5 años ..	33
Tabla 5 Pretest y post test del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años.....	34
Tabla 6 Pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk.....	35
Tabla 7 Prueba de rangos de Wilcoxon entre pretest y post test.....	35

Lista de Figuras

Figura 1 Gráfico del pretest del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años	30
Figura 2 Gráficos de barras de las 12 actividades aplicadas utilizando los juegos cooperativos en los niños de 5 años	32
Figura 3 Gráfico del post test del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años	33
Figura 4 Pretest y post test sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años	34

Resumen

El presente estudio emerge de los problemas observados en algunos niños sobre el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa. Frente a ello esta investigación planteó como objetivo principal determinar de qué manera influyen los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024. Estudio que asumió un diseño preexperimental con pretest y post test, de tipo cuantitativo y de alcance explicativo. La población y la muestra estuvo constituida por 15 niños y niñas de 5 años, a quienes se les aplicó la ficha de observación de la motricidad gruesa constituida por 15 ítems. Donde los resultados del pretest muestran que el 67% de los niños en un nivel de inicio, mientras que el 27% en proceso y el 7% en logro esperado. Presentando ciertas dificultades en las actividades de motricidad gruesa. Después de aplicar la estrategia de juegos cooperativos, en la evaluación del post test el 60% de los niños alcanzó el nivel de logro esperado, el 33 en proceso y solo el 7% en inicio. Mostrando dominio en las actividades de equilibrio, lateralidad y coordinación. Obteniendo a través de Wilcoxon entre el pretest y post un valor de $Z = -2,872$ y una significancia igual que 0,004. Llegando a la conclusión que si existe influencia positiva de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años.

Palabras clave: coordinación, equilibrio, motricidad gruesa, juegos cooperativos

Abstract

The present study emerges from the problems observed in some children regarding the level of development of gross motor skills. Faced with this, the main objective of this research was to determine how cooperative games influence the improvement of gross motor skills in 5-year-old children of the public initial educational institution N°1244 of Namballe, Cajamarca, 2024. Study that assumed a pre-experimental design with pretest and posttest, quantitative and explanatory in scope. The population and sample consisted of 15 5-year-old boys and girls, to whom the gross motor observation sheet consisting of 15 items was applied. Where the results of the pretest show that 67% of the children are at a beginning level, while 27% are in process and 7% are at expected achievement. Presenting certain difficulties in gross motor activities. After applying the cooperative games strategy, in the post-test evaluation, 60% of the children reached the expected level of achievement, 33 in process and only 7% in beginning. Showing mastery in balance, laterality and coordination activities. Obtaining through Wilcoxon between the pretest and post a value of $Z = -2.872$ and a significance equal to 0.004. Coming to the conclusion that there is a positive influence of cooperative games to improve gross motor skills in 5-year-old children.

Keywords: coordination, balance, gross motor skills, cooperative games

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

La educación inicial tiene como propósito primordial el desarrollo de todas las habilidades tanto físicas, afectivas, cognitivas y sociales del infante con el objetivo de formarlo de manera integral. Es por ello la puesta en práctica de la psicomotricidad desde una edad temprana, permite en el infante completar su desarrollo en las áreas como el esquema e imagen corporal, la lateralización, la coordinación, el equilibrio y la disociación motriz, el control tónico postural entre otras dimensiones (Tiwi & Weepiu, 2021).

En este sentido la motricidad gruesa forma parte de la psicomotricidad y está referido a un conjunto de destrezas motoras que los niños desarrollan en el transcurso de su crecimiento, efectuando actividades como, caminar, correr, saltar obstáculos, coger y lanzar objetos o agarrar cosas que se pueden manipular y patear (Tiwi & Weepiu, 2021).

Por otro lado, desde un planteamiento inicial basada en una estructura de meta, son actividades lúdicas cooperativas las que necesitan de los jugadores un modo de actuación orientada hacia en grupo, en la que cada participante colabora con los demás para alcanzar un objetivo de fin común. La ejecución de los juegos cooperativos permite poner en práctica habilidades estratégicas y de medición, fantasía, la mediación y la capacidad de establecer alianzas y acuerdos (Ruiz & Omeñaca, 2019).

En el ámbito internacional en Ecuador, en un estudio realizado, donde se evaluó el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 0 a 3 años con 100 participantes, se aplicó el test Denver, se obtuvo como resultado en el área de motricidad fina el 51% con un desarrollo normal, mientras que el 49% presentan retraso. Y en el área de motricidad gruesa el 34% presenta un retraso y el 66% un desarrollo adecuado. Deduciendo que aún existe cierta proporción de niños y niñas presentan ciertas dificultad en el desarrollo psicomotriz (Arias y Benavides, 2021).

En este mismo ámbito, en Ecuador en un estudio efectuado por los autores Chillogallo y Romero (2023) sobre el desarrollo psicomotor en niños de 0 a 6 años que se encuentran institucionalizados en el Hogar Infantil Tadeo Torres. Se reportó que el 88% de los niños presentó un desarrollo psicomotor alterado, siendo el área de mayor afectación motriz gruesa que conforman un 33.3%, además de que el sexo masculino y

el grupo etario de 2 a 4 años presentaron un alto grado de alteración. Por lo que existe una gran preocupación en dicha institución.

Revisando los problemas en el ámbito nacional en un estudio realizados por Tiwi & Weepiu (2021) sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de Imaza, Bagua, se reportó de acuerdo a los resultados obtenidos que el 52% en un nivel inferior y un 57% de los niños en un nivel malo respecto a la dimensión de coordinación. Evidenciando que una mayor proporción de niños presentan ciertas dificultades en el desarrollo respecto a la motricidad.

Por otra parte viendo los problemas en el ámbito regional en Cajamarca en un estudio realizado por los autores García & Ruiz (2023) sobre la desnutrición y el desarrollo psicomotor en niños de 2 a 5 años de Chota, se reportó según área del desarrollo psicomotor el 40,7% presenta un retraso en la motricidad, 11% en la coordinación y el 44,4% presenta retraso en el área de lenguaje. Percibiendo dificultades relevantes en cierta proporción de los niños.

Observando los diferentes problemas en distintos ámbitos, la institución educativa inicial de Namballe, Cajamarca, no está lejana a estos problemas expuestos respecto al desarrollo motricidad gruesa, ya que en las visitas realizadas se pudo percibir de las deficiencias que los niños presentan en las actividades de coordinación, lateralidad y equilibrios.

Todos estos problemas pueden darse a causa de diversos factores como trastornos de déficit de atención-hiperactividad, trastornos de coordinación, trastornos de tono muscular, fobias, ansiedad y por los trastornos obsesivo-compulsivo o por los problemas de los padres.

Estos problemas descritos pueden repercutir en la vida del niño en su aprendizaje y en su vida académica con un bajo rendimiento académico, afectando a su autoestima y su desarrollo psicomotor.

Formulación del problema

Problema general

¿De qué manera influye la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024?

Problemas específicos

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un pretest en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024?

¿Cómo ejecutar los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024?

Justificación

El presente trabajo está sustentado por la importancia de la aplicación de los juegos cooperativos ya que a través de dicha estrategia se buscará fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años. A la vez esta tesis se justifica por la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa, ya que la psicomotricidad está presente en todas las actividades motoras de los niños, que contribuye al conocimiento y al dominio de su propio cuerpo.

El presente trabajo se justifica por el aporte teórico del conocimiento existente sobre la aplicación de los juegos cooperativos y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, ya que por medio de la aplicación de teorías, definiciones y conceptos se buscará ciertas explicaciones, y a través de ella al investigador le permitirá constatar los diferentes conceptos. También, esta tesis servirá como fuente de información para aquellos investigadores interesados.

Metodológicamente la presente investigación se justifica por la importancia del empleo de métodos, técnicas, procedimientos y la construcción de los instrumentos de evaluación válidos y confiable para su aplicación, ya que a través de ello se llegarán a los resultados y las conclusiones.

En el aspecto práctico el presente trabajo se justifica por la implementación de las 12 actividades de aprendizaje utilizando los juegos cooperativos como estrategia, con el propósito de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años. Además de ello, serán beneficiarios directos 15 niños, donde al finalizar dichas

actividades los estudiantes presentarán un mayor dominio respecto a la motricidad gruesa.

Objetivos de investigación

Objetivo general

Determinar de qué manera influyen los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024.

Objetivos específicos

Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un pretest en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024.

Ejecutar los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024.

Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024.

II. Marco Teórico

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

De acuerdo a Váscones (2024) realizó un estudio en Ecuador tesis titulada, "Juegos cooperativos en el desarrollo de la coordinación motriz de escolares de Educación General Básica Media." El objetivo principal del estudio era determinar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la coordinación motriz de los estudiantes de secundaria. El estudio utilizó un enfoque cuantitativo con un alcance explicativo y un diseño preexperimental para la recolección de datos. También aplicó un método de corte longitudinal, utilizando un método analítico-sintético para la fundamentación teórica del estudio y un método hipotético-deductivo para el desarrollo práctico de la investigación. La muestra consistió en 29 estudiantes, y la técnica utilizada fue la observación con el Test de Coordinación 3JS como instrumento. La propuesta de intervención, basada en juegos cooperativos, se llevó a cabo durante 8 semanas con dos intervenciones semanales. Esto incluyó diferentes tipos de juegos cooperativos que tenían como objetivo desarrollar la coordinación motriz en los estudiantes. Los resultados de la aplicación de este programa mostraron un impacto directo en los resultados de la coordinación motriz de los estudiantes, lo cual fue verificado estadísticamente con un nivel de $P \leq 0.05$, indicando un efecto estadísticamente significativo

Según Briones (2023) llevó a cabo una investigación en Guayaquil, Ecuador, con una tesis titulada "Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años". El estudio tenía como propósito determinar las estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años. Se empleó un enfoque mixto y un alcance descriptivo, con una muestra de 25 niños. Se utilizaron diversas técnicas de investigación, como la entrevista, la encuesta y la observación. Para recopilar la información, se aplicaron instrumentos como una guía de preguntas para el director y docente de la institución, un cuestionario para los padres de familia y una ficha de observación para los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Susana Sampín de León. Los resultados revelaron que el 72% de los padres mostraron un nivel de desconocimiento. Se evidenció un desconocimiento sobre las estrategias lúdicas, una baja participación de los padres y la escasez de espacios físicos y recursos didácticos

para llevar a cabo actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa.

Los autores Arrollo y Godillo (2023) llevaron a cabo una investigación en Guayaquil, Ecuador, con una tesis titulada "Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años", con el objetivo de crear una guía de actividades lúdicas para fomentar la motricidad gruesa en niños de esa edad. La metodología utilizada combinó enfoques cualitativos y cuantitativos, empleando métodos teóricos como el analítico-sintético y el inductivo-deductivo, junto con métodos empíricos como entrevistas al docente y observaciones mediante una lista de verificación, centradas en las habilidades de expresión corporal y motricidad de niños de 4 a 5 años según el currículo de educación inicial, con una muestra de 12 niños. Los resultados indicaron que el 72% de los niños mostraron un nivel adquirido en las destrezas evaluadas, el 21% se encontraba en proceso y el 7% estaba en un nivel inicial. La entrevista con la docente resaltó la necesidad de capacitación continua. Como solución al problema de investigación, se propuso la creación de una Guía de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa.

2.1.2. Antecedentes nacionales

El investigador Condori (2023) realizó un estudio en la ciudad de Puno, con una tesis titulada "Juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial Barrio Rinconada, Huancané, región Puno, 2021". El objetivo principal fue investigar la influencia de la implementación de juegos cooperativos como estrategia educativa para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada. Este estudio adoptó un enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño preexperimental, que incluyó la aplicación de un pretest y un post test. Se trabajó con 16 niños de cinco años a quienes se les evaluó mediante una ficha de observación. En los resultados, el 81% se ubicó en el nivel inicial y el 19% en el pretest. Después de la implementación de la estrategia educativa de juegos cooperativos, la mayoría de los niños logró un nivel destacado del 56%, determinado mediante la prueba de Wilcoxon con $p < 0.05$. Se concluyó que la aplicación de la estrategia educativa de juegos cooperativos tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de cinco años en Huancané.

El investigador Escajadillo (2020) llevó a cabo un estudio en Lima con una tesis titulada "Programa juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019". El objetivo principal fue verificar el efecto del programa de Juego cooperativo en la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años en Capullito Los Olivos - 2019. El estudio se basó en un enfoque cuantitativo, un nivel explicativo y un diseño experimental con un subtipo cuasiexperimental y un corte longitudinal. La población de estudio estaba compuesta por 110 estudiantes de 5 años del turno tarde y mañana, y la muestra incluyó a 51 estudiantes. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de observación y el instrumento empleado fue una guía de observación. En cuanto a la variable de motricidad gruesa, en la medición previa a la prueba experimental, se observó una disminución notable del 96.0% de los estudiantes que se encontraban en un nivel bajo y el 4.0% en proceso. Después de la implementación del programa de juegos cooperativos, se observó que el 88.0% alcanzó niveles altos, el 12.0% estaba en proceso y ninguno en inicio. Esto se determinó a través de la prueba U de Mann-Whitney, que arrojó un valor de $,000 < 0.05$, lo que demostró que el programa de Juego cooperativo influyó significativamente en la motricidad gruesa de los niños de cinco años.

Según Vila (2022) llevó a cabo un estudio sobre Juegos cooperativos y su impacto en la coordinación motora gruesa en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa de Cochorco, en el año 2022. El objetivo de la investigación fue determinar si el juego cooperativo contribuye al desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de cuatro años de una Institución Educativa en Cochorco, 2022. El estudio se basó en un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. La muestra poblacional estuvo conformada por 18 niños de cuatro años, y el instrumento de evaluación utilizado fue una guía de observación. Los resultados del pretest mostraron que el 56% de los niños evaluados tenían un nivel alto de motricidad gruesa, el 39% un nivel medio y el 6% un nivel bajo. En cuanto a los resultados del post test, se observó que el 89% de los niños alcanzó un nivel alto de motricidad gruesa, lo que sugiere que, después de participar en las actividades, los niños pudieron mejorar su control corporal y sus movimientos, mientras que solo el 11% presentó un nivel medio. Se llegó a la conclusión de que el programa de juegos cooperativos tiene un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

De acuerdo a Cueva & Cueva (2022) se llevó a cabo un estudio en Lima para una tesis titulada "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de

cinco años del distrito de S.M.P., Lima 2022". El objetivo de esta investigación fue determinar la influencia del uso de juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. La metodología empleada fue un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental y de tipo aplicado. La muestra estuvo conformada por 40 preescolares de 5 años de una institución educativa de S.M.P., a quienes se les aplicó una guía de observación como instrumento. Los resultados mostraron diferencias significativas positivas en el desarrollo de la motricidad gruesa después de la implementación del programa "Jugamos juntos y aprendemos". Antes del programa, el 65% de los niños se encontraban en un nivel medio, mientras que después del programa y del post test, el 100% de los estudiantes mejoró en el desarrollo de su motricidad gruesa. Se obtuvo un valor de sig. = .00; $p < 0.005$, lo que indica que los efectos significativos se lograron gracias al desarrollo del programa basado en juegos lúdicos.

2.1.1. Antecedentes regionales

Gutiérrez (2021) realizó un estudio en Cajamarca, con una tesis titulada "Juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en la institución educativa inicial N°395 de Chicolon - Bambamarca, 2019". El propósito de esta investigación fue determinar la influencia de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°395. El método utilizado fue el hipotético-deductivo, de tipo pre experimental, con pretest y post-test de un solo grupo. La población estuvo conformada por 10 estudiantes, a quienes se les administró una ficha de observación. Los resultados finales fueron satisfactorios. En el pretest, el promedio fue de 40, con el 40% de los estudiantes en el nivel de inicio y el 60% en el nivel de proceso. Sin embargo, en el post test, el promedio ascendió a 77, con el 80% de los estudiantes en el nivel de logro previsto y el 20% en el nivel de logro destacado. Mediante la prueba de T de Student, se obtuvo un valor de sig.=0.000, lo que indica que $p < 0,05$, concluyendo que los estudiantes demostraron un fortalecimiento significativo en la coordinación motora gruesa durante la aplicación de los juegos psicomotores.

Aliaga (2021) llevó a cabo un estudio en Cajamarca sobre la motricidad gruesa en la expresión corporal de niños de 3 años en el PRONOEI Estanco Grande. El objetivo fue determinar cómo influye la motricidad gruesa en el desarrollo de la expresión corporal de estos niños. El estudio fue de tipo preexperimental y se aplicó a una muestra de 11 niños (5 varones y 6 niñas). Se desarrollaron 10 actividades de aprendizaje basadas

en la motricidad gruesa. Se utilizaron dos fichas de observación: una para evaluar la motricidad gruesa con 20 ítems y otra para evaluar la expresión corporal compuesta con 18 ítems distribuidos en las dimensiones motriz, cognitiva y afectivo-emocional. Los resultados mostraron que, en el pretest, el 64% (7 niños) presentaban una expresión corporal media, mientras que en el post test, el 82% (9 niños) alcanzaron un nivel alto de expresión corporal, evidenciando una diferencia de 11.91 puntos entre antes y después. La prueba T-Student confirmó la hipótesis. Concluyendo que la motricidad gruesa influye significativamente en el desarrollo de la expresión corporal de los niños de 3 años.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos cooperativos

Desde una percepción inicial, “los juegos cooperativos son actividades lúdicas cooperativas las que demandan en los participantes un modo de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás, para alcanzar un objetivo en común (Ruiz & Omeñaca, 2019).

Por su parte Rojas (2009) define los juegos cooperativos como aquellas actividades lúdicas en las que la cooperación es el único modo de interacción de los participantes y en la que pretenden alcanzar un propósito en común a través de la acción coordinada de todos, sin que nadie quede discriminado, eliminado o derrotado.

2.2.1.1. Teorías del juego

Por un lado, de acuerdo a Gallardo & Gallardo (2018) tenemos la Teoría sociocultural del Juego según Vygotsky 1933 y Elkonin 1980, en este sentido dichos autores resaltan que los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitando sus futuros papeles y valores durante el juego, por lo que Vygotsky establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño. De esta manera, el juego avanza el desarrollo, dado que los pequeños empiezan a adquirir la capacidad, motivación y actitudes esenciales para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo manera completa con la colaboración de sus mayores y semejantes.

En esta misma línea Elkonin subraya que la naturaleza de los juegos infantiles sólo puede entenderse a la luz de la relación que el niño tiene con la sociedad. Considera que el uso de objetos está subordinado al servicio de la comprensión de la vida social

de las relaciones, y que el origen del juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural del niño, que es orientada por los adultos y manifiesta el papel del niño en el juego. Elkonin también señala que el juego es de naturaleza social porque tanto su naturaleza como su origen son sociales. El protagonista está indisolublemente relacionado con la regla, que progresivamente emerge como la idea principal detrás de la participación del niño en este tipo de juego.

Desde esta perspectiva el juego establece en el niño una zona de desarrollo próxima, durante el mismo, el niño siempre está por encima de su edad real. El juego es una fuente importante de desarrollo porque contiene en sí mismo la variedad de conductas que representan variadas tendencias evolutivas.

Desde el punto de vista sociocultural de la escuela soviética, el objetivo del juego es enseñar a los jugadores sobre las relaciones, actividades, transacciones y sistemas organizativos y de comunicación de los adultos. En síntesis Gallardo & Gallardo (2018) manifiestan que los teóricos Elkonin y Vygotsky” consideran que el juego protagonizado, específico de los últimos años de la etapa preescolar, es la unidad fundamental del juego infantil. Por tanto, este es un juego social cooperativo sobre la reconstrucción de los roles de los adultos y sus interacciones sociales.

Por otro lado, de acuerdo a Quintas (2020) manifiesta que Piaget en su teoría del juego, considera el juego como una manifestación o grado de conducta de la asimilación de toda la realidad que se aleja de la acomodación y la hace funcionar por sí misma con finalidad sobre esta última. Piaget percibe el juego como una actividad autotélica, es decir que tiene por finalidad en sí misma, en el camino del desarrollo evolutivo irá desde el autotelismo primitivo (comportamiento dirigido) hasta el egocentrismo (comportamiento orientado al yo), y luego al comportamiento social (descongestión del yo y la apertura a las conductas de los demás).

Sin embargo, Piaget no niega, que el juego esté marcado socialmente desde el inicio, no se debe olvidar el enfoque constructivista de Piaget. El juego es un proceso espontáneo, donde el niño investiga e interacciona con su medio de forma libre, sin la demanda de la orientación de un adulto. Piaget comprende que esta particularidad del juego, la espontaneidad, supone un momento de asimilación relajado, tras un esfuerzo acomodación a la realidad.

El placer en este sentido sería la tercera característica del juego infantil, el cual se confronta a la tensión que pueda poseer el infante en el aspecto afectivo, emocional o epistemológico en un tiempo y espacio definido serio. La particularidad del juego es la falta de esquematización y organización lúdica, donde se pueden dar discordancias cognitivas sin que ellos los preocupe. Dicho rasgo se contraponía al orden lógico del pensamiento.

Como última, características se resalta que durante el juego se resuelven conflictos psicológicos y personales, sin embargo, en el juego simbólico no, porque en la lúdica simbólica no hay adaptación al significado sino asimilación al significado del yo.

En este sentido, Quintas (2020) manifiesta que Jean Piaget en 1984, planteó de acuerdo al desarrollo evolutivo del niño de tipos de juegos:

El juego funcional o sensoriomotor, que están basadas en la acción, que por lo general se desarrollan en los dos primeros años de vida, según va desarrollando la destreza motriz del bebe, con la cual gana poder de conocimiento del medio en el que habita. Y es una actividad lúdica que sigue desarrollándose en todas las fases de la vida, aunque contengan mayores elementos cognitivos y abstractos. Un ejemplo sería el parque de atracciones y ciertos deportes o actividades como correr, saltar, levantarse, agacharse, etc.

El juego simbólico o de ficción: para niños de 2 a 7 años de edad, el infante empieza a representar los objetos presentes y no presentes, y a utilizar los símbolos. El juego reglado (8 a 12), el tercer estadio cuando, que sería el decaimiento, cuando el simbolismo deforma la realidad va dando paso a las reglas o un simbolismo más real, dichas reglas obligan a cierta integridad, por lo que el egocentrismo va perdiendo peso como enfoque, y a al comportamiento moral y legal, por lo que el infante se desarrolla de forma ética. Dicho juego comúnmente es utilizado en adultos, como juegos de mesa y deportes.

En este sentido Quintas (2020) sintetiza de forma transversal a la estructura evolutiva de los juegos sensorio motores, simbólico y reglados, que plantea Piaget, existen los juegos de construcción que no específicamente se desarrollan en una etapa de desarrollo, sino que tienen lugar en cualquier edad, dado que según la clase de construcción varía en relación a la edad.

2.2.1.2. Características de los juegos cooperativos

Según Flores et al., (2023) la cooperación y el trabajo en equipo son características relevantes de un individuo, el sentido de cooperación es algo natural de los individuos. Al respecto otros investigadores resaltan que la lúdica es una actividad congénita en todo individuo, en ello emerge la alegría y es el mejor modo de interactuar con los demás, específicamente el juego cooperativo tiene la particularidad de promover el trabajo en equipo y fortalecer las relaciones personales.

Desde otra perspectiva el juego es un modo de auto conocerse tanto en el aspecto físico, social y emocional. Es a través del juego y las vivencias que se manifiestan durante la práctica es que el individuo pueda conocerse y trabajar en sí mismo sus fortalezas, debilidades, el juego posibilita la autoevaluación tanto física, individual y emocional en la persona.

De acuerdo a esta secuencia de ideas, el juego cooperativo posee un rasgo muy específico y es que se centra en el trabajo en equipo, la cooperación, la diversión de los participantes, además, los juegos cooperativos buscan la interacción social con los demás y su ejecución promueve la empatía, la comunicación y las destrezas sociales.

Por lo tanto, Flores et al., (2023) manifiestan que los juegos cooperativos responden a objetivos y se pueden clasificar en juegos de presentación, de interacción, de distracción, juegos activos, de control de las emociones de contacto y de valoración hacia uno mismo. El propósito principal de los juegos cooperativos es el autoconocimiento, la participación, la valoración de los demás y de sí mismo, y la comprensión de que el beneficio en común es para todos significativa y gratificante que el de individual, con ello también se fortalece la mejora de las actitudes y la adquisición de destrezas, valores, capacidades sociales y cognitivas.

Por su parte los autores Ruiz & Omeñaca (2019) sintetiza los elementos que caracterizan los juegos cooperativos:

En su formulación demanda la cooperación entre los participantes del grupo frente a la meta propuesta en común.

Plantea una actividad participativa y conjunta en el que todos los participantes del grupo cumplen un rol esencial a desarrollar.

Exige la coordinación de tareas, el resultado no emerge de la unión de esfuerzos, sino de la adecuación de las acciones a las efectuadas al resto de los integrantes como respuesta a las necesidades de los componentes no humanos de la lúdica.

Representa un disfrute del medio, una exploración creativa de posibilidades, más que una búsqueda de metas; un entorno para la recreación en las interrelaciones con los compañeros por encima del desafío individual por alcanzar una victoria personal.

Atiende al proceso, dándole un valor especial a todo lo enriquecedor en la actuación coordinada con todos los participantes del grupo.

No excluye, por lo tanto, cada individuo por encima de sus habilidades tiene algo que aportar y participar mientras dura la actividad lúdica.

No discrimina, en este sentido no existe la diferencia entre buenos y malos, perdedores y ganadores, entre varones y mujeres. Resalta la actuación de un grupo mientras que disfruta participando, mientras que exalta la igualdad entre los participantes de su grupo.

No fomenta la competición, liberando la necesidad de enfrentarse a los demás, de superar y vencer a otros.

2.2.1.3.Importancia de los juegos cooperativos

¿Por qué apostar por los juegos cooperativos? El juego no es neutro, transmite y fortalece un determinado código de valores, una forma de establecer las relaciones entre individuos y un modo de comprender la diversión.

La aplicación de estructuras lúdicas cooperativas, demandan la implicación de todo el grupo en el juego provocando el surgimiento de sentimientos de consideración y de aceptación hacia las demás personas. Saber competir, ser más empático, apoyarse de forma mutua para lograr alcanzar los objetivos propuestos son actitudes que facilitan la realización del aprendizaje en un contexto alegre y relajado (Bantulá, 2019).

Para Munevar (2021) los juegos cooperativos están orientadas a fortalecer actitudes prosociales dejando de lado la visión de la competitividad, para poder generar en los educandos capacidad o conciencia de organización, unión y de esta forma poder potenciar los desafíos grupales que son beneficiosos en el desarrollo social de un individuo. Además, se dice que los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión prima por encima de los resultados, en los que no debe existir perdedores ni ganadores, es decir no excluye, sino que integran.

Los juegos cooperativos como recurso o una herramienta didáctica es un aspecto imprescindible en el desarrollo de las habilidades básicas motoras y sociales en los individuos de cualquier edad. Por medio de la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas en un contexto lúdico, se fomenta el desarrollo personal y la formación de relaciones sólidas. Dichos juegos no solo fortalecen el desarrollo corporal de un individuo, sino que también el espíritu del trabajo en equipo, lo que convierte a este tipo de juego en una elección fundamental en la práctica o entrenamiento dentro del contexto educativo. En ese mundo cada vez más interconectados, aprender a cooperar y moverse juntos es una destreza clave (Reyes et al., 2023).

2.2.1.4. Juegos de fundamentación cooperativa

Para Madrona & Naveiras (2007) en su libro resalta que en los juegos cooperativos se debe prestar atención para su puesta en marcha los siguientes aspectos:

- El límite de reglas (normativo) aquí un poco más importantes que en los socios agónicos.
- El principio rector de protección del participante o jugador.
- A aplicación del resto de los principios. El contacto corporal que en estos juegos se promueve con particularidades especiales que otros juegos sociales.
- El diseño.

De acuerdo a los autores Madrona & Naveiras (2007) consideran los siguientes juegos de fundamentación cooperativa, entre ellos tenemos:

El juego denominado, buscando el tesoro.

Espacio de acción compuesto.

El tipo de juego es global, material didáctico, una sábana y distintos componentes (bolsitas, pelotas, etc.).

Para el desarrollo de este juego se divide el terreno en tres partes, y el extremo más lejano del mismo dividimos en sectores con una soga y colocamos bolsitas, pompones o una pelota, materiales didácticos (tesoros) en general. Respecto al otro extremo se sectoriza y representa el refugio del grupo, listo para correr y buscar los distintos elementos del tesoro. Entre las dos áreas (el del grupo y el del tesoro) precisamente en el centro se extiende una sábana (la bolsa del grupo). Una vez que

empieza el juego, el grupo debe correr hacia el tesoro y traer de uno en uno los elementos hasta la sábana que representa la bolsa.

Una vez efectuado, deberán cargar los componentes del tesoro y tomar la sábana de los bordes. En este momento tendrán que desplazarse hasta el lugar donde empezaron, que como se resaltó que representa el refugio del grupo. Dicho juego culmina cuando todos se apoyan la sábana en el piso dentro de su refugio, planteando como desafío de hacerlo en menor tiempo posible. Dicho juego posee un guion básico, como todos los juegos cooperativos

El juego denominado, pegarle a la pelota.

Espacio de ejecución, Centralizado lineal y el tipo de juego es global. Los materiales didácticos, de 3 a 4 aros, pelotas para lanzar.

Respecto a su desarrollo el grupo se subdivide en 2 grupos homogéneos, ubicados cada uno con una pelota detrás de una línea frente a frente y el educador tendrá en su mano una o dos pelotas que irá arrojando a distintas velocidades y alturas de acuerdo a sus edades con las que se juega. Cada vez que impacte una pelota en dicha pelota arrojada por el profesor sumará un puntaje para el grupo y si no existe ningún golpe sumará punto para el educador.

Dicho juego es un guion, básico y por tanto espontáneo. La estructura funcional dependiente de la doble influencia establecida por la variable del tercero. Las actividades a efectuar desde esta variable, en este caso lanzando el elemento, y, por otro lado, la velocidad, particularidades y rasgos que posee el elemento (la pelota) y que abren un ajuste cognitivo - motor en los jugadores.

Juego denominado, Una ayudita para mis amigos.

El desarrollo de dicho juego, es que cada participante se pondrá una bolsita en la cabeza y deberá caminar con la misma por todo el patio. El propósito es alcanzar que cada jugador logre mantener en equilibrio sin que se caiga durante un minuto, cada vez que se haya cumplido un minuto y nadie haya perdido se sumará un punto para el grupo.

Sí a algún participante del grupo se le cae al piso, el punto es para el docente y cada vez que esto pasa el jugador que perdió la bolita permanecerá quieto, solo podrá volver a jugar cuando un participante de su grupo se le acerque agachándose con cuidado, con el riesgo de perder su propia bolsita, tome la bolsita de sus manos y la

entregue al jugador congelado, desde ese instante podrá ponerse la bolsita en la cabeza y podrá seguir jugando.

Este juego es un juego de guion básico y espontáneo, las actividades a realizar desde la variable tiempo, abren las necesidades desde un ajuste cognitivo motor específico de la motricidad sustentadora psico acomodativa. Aquí los dispositivos socio cooperativos son activados más ampliamente que otros juegos de características homogéneas. El espacio de acción es descentralizado lineal, desde dicha asociación jugar-espacio-grupo, se articula en la forma de moverse psico acomodativa con el rendimiento del equilibrio postural para una verdadera colectivización de todo el grupo desde una individualidad.

2.2.1.5. Metodología y uso didáctico de los juegos

Según los autores Grande & Abella (2010) numerosos juegos ofrecen oportunidades educativas, por lo que podemos realizar una explotación didáctica si desarrollamos una adaptación a una realidad concreta. Proponemos los siguientes tres pasos para ello, teniendo en cuenta algunas cosas:

- a) Antes de mencionarlo en clase, inmediatamente antes de jugar.

Lo primero y más importante es familiarizarnos con el juego y el partido. Dado que debemos incluir las mejoras y las circunstancias reales una vez que se han utilizado, también deberíamos elaborar una ficha para guardarla en nuestra base de datos, que se completará al concluir de los tres momentos.

Tanto, deberíamos llevar a cabo otras tareas, como:

Un mapa conceptual de las ideas y contenidos clave. Organizar las actividades previas y posteriores que podamos realizar. Considere qué propósito tiene este juego en la unidad didáctica que estamos implementando en el aula. Elegir los segmentos o secuencias que creemos que son más significativos. Calcula el tiempo requerido y compáralo con el tiempo que tenemos. poseer un conjunto organizado de contenidos. Elaborar materiales complementarios y fichas que estén relacionados con la actividad una vez finalizada su visión.

- b) Durante el juego.

Las fichas de análisis que se han elaborado podrían ser aplicadas. Comente o señale detalles o errores pertinentes que hayamos decidido examinar con más detalle y más adelante. Es habitual que reciban información resumida sobre el contenido. El objetivo es que sean capaces de realizar un análisis exhaustivo.

Es posible que nos interese emplear distintas estrategias, dependiendo de la edad o habilidades de los alumnos en el tema, describiendo las lecciones que recibirán los estudiantes y proporcionando un cuadro de análisis.

Describir a los estudiantes las bases fundamentales del sistema de juego (según aquellos que autorizan la manipulación de resultados al aire libre, ya que permiten a los jugadores un gran tamaño en la narración de la historia).

Considerar la posibilidad de adquirir elementos decorativos y ambientales.

Realizar la organización de grupos de juego (y observadores, si es necesario).

c) Después del juego.

Podemos realizar el desarrollo del tema, así como el resto de actividades que tengamos pensadas o sobre el tema que estemos estudiando en clase, presentando los resultados que cada persona logró con sus plantillas e identificando errores. Completar una visión general del material aprendido y aclarar cualquier duda. Una síntesis para recordar, en resumen. Crea un mapa simétrico y compáralo con el que creamos anteriormente.

Participar en una actividad, como ver un vídeo o pintar un resumen, te ayudará a recordar mejor la información que has aprendido.

Realizar actividades basadas en preguntas, ejercicios y aplicaciones a diferentes escenarios y ejemplos con el fin de determinar lo aprendido o retenido. Realizar actividades para estimular la capacidad creativa y determinar si han prestado atención y se han sentido motivados.

El profesor deberá verificar y evaluar si las actividades realizadas han alcanzado los objetivos previstos, anotando todas las mejoras y sugerencias en nuestra base de datos o archivo para su uso futuro.

Realice una revisión de los actores restantes (implicaciones para los personajes y representación), la historia y el liderazgo del partido.

2.2.2. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa concierne a los movimientos coordinados de todo el cuerpo, permitiendo en el niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en el mecanismo de control postural, el equilibrio y los desplazamientos (Fernández, 2010).

2.2.2.1. Teoría Psiquiátrica de Ajuriaguerra (1973)

Según Lara y García (2015) afirman que las investigaciones del profesor Julián Ajuriaguerra demuestran que el tono muscular no sólo es válido para el soporte corporal, sino también para las interacciones sociales. Esto implica que la motricidad está relacionada no sólo con el aspecto corporal, sino también con el aspecto social y afectivo. Ajuriaguerra puso de manifiesto la relación entre los trastornos de desarrollo motor y su influencia en las conductas disruptivas de los niños.

En sus estudios, analizó posturas y procesos mediante los cuales una persona logra agarrar y manipular un objeto, centrándose en la importancia del tono muscular como intermediario de la acción. Como respuesta a los trastornos psicomotores, Ajuriaguerra propuso una reeducación psicomotriz relacionada con técnicas de relajación muscular y psicoterapia, destacando que las deficiencias motoras condicionan e influyen en la interacción social y la concepción de sí mismo del niño.

Además, el estudioso ahondó en los trastornos psicomotores, revelando que las deficiencias psicomotrices de un infante no deben considerarse como problemas exclusivamente motores, sino que deben tenerse en cuenta en el conjunto de la interacción del desarrollo afectivo del niño y sus relaciones con su entorno.

2.2.2.2. Dimensiones de la motricidad gruesa

Coordinación motriz

Según Guapi y Arias (2022) define la coordinación como la habilidad de regular, controlar y planificar nuestro movimiento para alcanzar un objetivo. Numerosos autores resaltan la importancia del desarrollo de la coordinación en el desarrollo del niño en edad preescolar. La coordinación es una capacidad fundamental en la relación del ser humano con su entorno, conjuntamente con otras capacidades como la flexibilidad y la fuerza

Equilibrio

De acuerdo a Carbonero (2016) la función del equilibrio no es innata en el organismo en el ser humano, demanda de su maduración gradual y se basa en mantener la postura deseada, de cara a la fuerza de la gravedad.

El equilibrio está relacionado con el esquema corporal y la función tónica, se puede considerar como el telón de fondo del equilibrio, que a su vez nos proporcionará bases para construir nuestra coordinación y el dominio del espacio. En

las personas está se caracteriza por la actitud de bipedestación y está caracterizada por llevar a cabo sin el mínimo esfuerzo. Además, existen dos tipos de equilibrio estático y dinámico, y está presente en casi todas las actividades del movimiento corporal.

Lateralidad

Según la autora Carbonero (2016) considera que la lateralización es un proceso de maduración, mediante el cual los niños logran alcanzar su preferencia lateral. Esta va estrechamente vinculada con el esquema corporal y toma la conciencia del propio cuerpo, así como el desarrollo progresivo de la distinción entre la derecha y la izquierda y la percepción del espacio.

El desarrollo de la lateralidad es un aspecto de gran importancia, debido a que se discrimina el segmento derecho e izquierdo por parte de un individuo, basada básicamente en el desarrollo psicomotor. Numerosos autores dan fe de que se basan en los perfiles hereditarios de los padres y abuelos y se caracterizan por sus aspectos físicos y anatómicos. Uno de los segmentos del cuerpo tiene un dominio trascendental sobre la evolución de la especie humana. Como resultado, se ha convertido en un mecanismo de la motricidad humana porque está asociado con la coordinación, la precisión y la velocidad, todas las cuales son importantes para el desarrollo de la maduración motor (Guapi y Arias, 2022).

En esta misma línea los autores Guapi y Arias (2022) consideran que el dominio del hemisferio comprometido al aprendizaje en relaciones e interacciones entre las unidades funcionales del cerebro se transforma en funciones fundamentales para su organización funcional y eficiencia mediante la adquisición de diferentes destrezas de lateralización. Cuando la lateralidad se desarrolla y se manifiesta en los niños, se convierte en un desafío para los profesores de educación física y los educadores de la primera infancia.

En consecuencia, la educación de la lateralidad se vuelve esencial para el desarrollo del niño y conduce a una educación física adecuadamente dirigida que es deficiente en la imaginación, las relaciones interpersonales, la resolución de problemas y el desarrollo de la confianza en uno mismo, la motivación, las normas individuales y la ideología crítica en los estudiantes.

2.2.2.3.Importancia del desarrollo de la motricidad gruesa

De acuerdo a Vargas y Pérez (2023) la motricidad gruesa son habilidades motoras que comprenden el desarrollo de los grupos musculares más grandes, los cuales se encuentran en las piernas, brazos, pies y tronco. Por lo tanto, es esencial para la salud mental de los niños y niñas en una edad temprana, dado que logran explorar el mundo en equilibrio, coordinación, facilidad y confianza. Cada día, el niño pasa por fases donde demuestra su motricidad gruesa con cada habilidad; algunas de estas son correr, saltar, caminar, etc.

Los niños necesitan la motricidad gruesa para su desarrollo físico y psicológico, como tal, fomentar el crecimiento de la motricidad gruesa en los bebés es una tarea crucial para su desarrollo y crecimiento general.

Es importante señalar que a través de este tipo de actividades los niños no solo desarrollarán sus habilidades físicas, sino que también fortalecerán su confianza en sí mismos y su autoestima porque podrán superar obstáculos, alcanzar metas e interactuar positivamente con los demás.

2.2.2.4.Desarrollo motor

Al estudiar el desarrollo motor del ser humano, es interesante retraerse a la fase intrauterina, al instante de la unión de un óvulo y el espermatozoide. Entonces empezará a producirse una gran evolución, que llevará vinculado el desarrollo motor a lo largo de su proceso. el feto empieza moverse, presentando propiedades y características motoras en el vientre de su madre.

Todos los cambios descritos son fruto de una serie de factores y esta se pueden estructurar en torno a dos grandes factores, la genética y el ambiente. Por lo tanto, podemos afirmar que el crecimiento físico de un individuo es el resultado de la relación e interacción de su propio cuerpo con el medio que se encuentra a lo largo de su ciclo evolutivo vital (Córdova, 2018).

De acuerdo a Córdova (2018) señala que al hablar sobre el desarrollo motor se debe tener en cuenta varios aspectos:

El tamaño desde el momento del nacimiento, el infante no para de crecer, aunque en la vejez puede incluso suceder lo contrario.

La amplitud de funciones: con el desarrollo del cuerpo y el crecimiento, llega también la diversificación y el aumento de todas las actividades incluidas las motrices

La interrelación, la habilidad de efectuar acciones combinadas se va desarrollando a la par con el individuo.

En este contexto el desarrollo físico de una persona se orienta por unos cauces generales, como la transformación que sufren en el transcurso de la infancia, la niñez, la adolescencia es común y parecida en todos los seres humanos. Podrían presentarse distinciones inter individuales, pero estas no serán sustanciales por sí mismas.

Por lo tanto, el desarrollo motor es un proceso lineal y permanente, sin embargo, pueden determinar hitos o momentos álgidos. Dichos logros motores alcanzan aproximadamente a las mismas edades en todas las personas en situaciones normales, aunque debido a la carga genética y ambiental pueden parecer mínimas diferencias en los individuos. En tanto, se puede hablar de patrones del desarrollo motor en el niño.

Desde esta perspectiva Córdova (2018) manifiesta que esta estabilidad global del desarrollo motor del niño favorece a la anticipación de estos momentos evolutivos claves, lo que permite ayudar con su estimulación. Además, dicho conocimiento es válido para el profesor de educación inicial, para identificar algunos retrasos y establecer las intervenciones apropiadas. No obstante, hay que tener en cuenta que cada individuo posee rasgos propios y personales que van a influir en este desarrollo, por lo que la interpretación del desarrollo evolutivo de los niños ha de ser flexible y contextualizada.

2.2.3. Relación entre juegos cooperativos y la motricidad gruesa

De acuerdo a Reyes et al., (2023) los juegos cooperativos y las habilidades motrices básicas están estrechamente relacionadas en el desarrollo del niño y del adulto. Dichos autores resaltan que el desarrollo de las habilidades motrices puede desarrollarse de forma efectiva a través de los juegos cooperativos, teniendo en cuenta que dichos juegos promueven la comunicación, la colaboración y la coordinación entre integrantes lo que su vez también mejora las habilidades motoras.

Generalmente los juegos cooperativos, son actividades que se efectúan de forma grupal o en equipo y su propósito central es alcanzar un objetivo en común, en lugar de competir uno con otros. Resaltando que más allá de su carácter social y emocional, los juegos cooperativos poseen una trascendencia significativa en el desarrollo de las habilidades motrices tanto para los niños como para los adultos.

Para Reyes et al., (2023) algunos modos en que los juegos cooperativos puedan ayudar en este contexto es: la coordinación motora, en este sentido los juegos

cooperativos comúnmente requieren del trabajo en equipo, para alcanzar una meta en común, por lo que dichas actividades pueden mejorar el desarrollo motor gruesa y fina. Por otro lado, el equilibrio y la agilidad, en este sentido los juegos cooperativos demandan de equilibrio y agilidad, lo que puede fortalecer los músculos y mejorar la habilidad de moverse con facilidad.

Además de desarrollar la comunicación, las habilidades sociales y emocionales a través del trabajo en equipo y la interacción, los juegos cooperativos pueden desarrollar las habilidades específicas mejoran las habilidades motoras. En este sentido, los juegos cooperativos pueden desarrollar las habilidades específicas dependiendo del tipo de juego cooperativo propuesto, se pueden desarrollar habilidades básicas como correr saltar, atrapar, lanzar, entre otros aspectos, de acuerdo a las necesidades del juego, particularmente implican el uso de la motricidad gruesa (Reyes et al., 2023).

Por otro lado, González (2021) en un estudio realizado en México, hace mención, sobre la importancia dónde se encuentra inmerso el educando, teniendo en cuenta como un factor esencial, donde se brinda la interacción de las habilidades motrices gruesas, el núcleo familiar como primer contacto de las actividades del juego, lo que podría ser en actividades paralelas o en juegos cooperativos, desarrollando las bases para un aprendizaje posterior.

En este contexto el autor González, considera que el juego cooperativo ayuda a mejorar el desarrollo de las competencias sociales, motrices, cognitivas y emocionales, favoreciendo el desarrollo integral en el educando. También, dicho autor resalta que se sustenta con fundamentos teóricos sobre la relevancia del juego en edades tempranas mejorando las habilidades motrices como coordinación, equilibrio, fuerza, resistencia, agilidad y la percepción motriz. Dichos juegos pueden ser individuales, si embargo se llegó a la conclusión que el juego de cooperación posee más funcionalidad para promover aprendizajes esperados.

2.3 Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Existe influencia positiva de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024.

III. Metodología

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

3.1.1. Nivel de investigación

El presente trabajo investigativo estuvo enmarcado, de acuerdo a su alcance en el nivel explicativo, donde a través de este trabajo se busca explicar la causa y el efecto mediante la variable independiente y la variable dependiente.

Los estudios explicativos están orientados a la búsqueda de los orígenes y causas, de los sucesos y fenómenos naturales y sociales. Como lo indica su nombre, el interés de los estudios explicativos se basa en explicar por qué ocurre un suceso o fenómeno, en que condición se da y cómo están asociadas dichas variables. Se dice que los estudios explicativos son más estructurados, además de proporcionar un sentido de entendimiento del fenómeno (Maldonado, 2018).

3.1.2. Tipo de investigación

Según su propósito, el presente trabajo estuvo enmarcado dentro del tipo cuantitativa, ya que se utilizó la medición, la estadística y la recolección de datos para llegar a los resultados.

El método cuantitativo facilita la recopilación de datos para análisis estadístico y prueba de hipótesis. Un estudio realizado con un enfoque cuantitativo puede incluir aspectos como análisis numérico, presentación de datos estadísticos, porcentajes en el material, tablas y gráficos de datos, preparación estadística de muestras y caracterización de la población (Olvera, 2015)

3.1.3. Diseño de investigación

De acuerdo al diseño, esta tesis utilizó el diseño pre experimental con un solo grupo con pretest y post test. De acuerdo a Maldonado (2018) el diseño preexperimental con pretest y post test consiste en contar con un grupo voluntario de empresas o ejecutivos que participarán en el programa de capacitación. Este grupo de empresas recibirá una evaluación preliminar sobre la variable de estudio. (Volumen de exportaciones) y se llevará a cabo una nueva medición con el objetivo de comparar los resultados previo y posterior al curso.

G	01	X	02
---	----	---	----

Donde:

G: es el grupo o muestra experimental

O1: pretest de la motricidad gruesa

X: aplicación o tratamiento de los juegos didácticos

O2: post test de la motricidad gruesa

3.2.Población

3.2.1. Población

Para Arias y Covinos (2021) la población es un conjunto de sujetos y objetos con características similares entre sí. En este sentido la a población en el presente trabajo estará conformada por 15 estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca

3.2.2. Muestra

La muestra es un subconjunto considerado como una parte representativa del universo o de la población y los datos recolectados serán recogidos de la muestra (Arias y Covinos, 2021).

En este sentido, la muestra del presente estudio será 24 niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe del departamento de Cajamarca,

Tabla 1

Distribución de la muestra en los niños de 5 años

Nivel	Grado / Sección	Varones	Mujeres
Inicial	5 años única	8	7
Total		15	

Nota. Nómina de matrícula

3.2.3. Muestreo

Para la selección de la muestra se empleó el muestreo no probabilístico por conveniencia. El muestreo no probabilístico por conveniencia hace referencia donde el investigador opta por su conocimiento y sus criterios propios definir los componentes que constituyen la muestra, tomando en cuenta que no existe una población en especial que se tiene que investigar (Maldonado, 2018).

En este sentido dicho muestreo se empleó por las siguientes razones:

Por la facilidad y rapidez: Una de las razones principales por la que se utilizó el muestreo por conveniencia es su conveniencia y accesibilidad. Es más rápido y fácil de implementar en comparación con otros métodos más complejos de muestreo probabilístico. Por el fácil acceso a los participantes: A menudo, los investigadores utilizan el muestreo por conveniencia cuando tienen acceso limitado a la población completa o cuando es difícil reclutar participantes de manera aleatoria. Por la viabilidad práctica y bajo costo de recursos.

Por otro lado, respecto a la inclusión se consideró los siguientes aspectos:

Edad: Niños de 5 años matriculados en una institución educativa, niños cuyos padres firmaron el consentimiento informado o han dado permiso para participar en la investigación y que estén disponibles durante el período de estudio.

Con relación a la exclusión se consideró los siguientes aspectos:

Se excluyó, niños menores de 5 años o mayores de 5 años. Niños cuyos padres o tutores no hayan firmado o no cedieron permiso para participar en la investigación. Niños que no asistían de forma regular o no estuvieron disponibles durante el período de estudio debido a ausencias prolongadas, enfermedad, u otras razones.

3.3. Operacionalización de variables

Variable I: juegos cooperativos: Para Rojas (2009) define los juegos cooperativos como aquellas actividades lúdicas en las que la cooperación es el único modo de interacción de los participantes y en la que pretenden alcanzar un propósito en común a través de la acción coordinada de todos, sin que nadie quede discriminado, eliminado o derrotado.

Variable D: Motricidad gruesa: La motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo, permitiendo en el niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en el mecanismo de control postural, el equilibrio y los desplazamientos (Fernández, 2010).

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos se utilizarán como estrategia pedagógica orientada a la mejora de la motricidad gruesa	Antes del juego	Diseña actividades correspondientes a los juegos cooperativos. Declara el tiempo para el desarrollo de los juegos cooperativos. Selecciona materiales y desempeños para la motricidad gruesa	Escala ordinal tipo Likert	1. Nunca 2. A veces 3. Siempre
		Durante los juegos	Presenta información apropiada para el desarrollo de la motricidad gruesa. Despierta el interés de los estudiantes con el material educativo Desarrolla los juegos cooperativos para la motricidad gruesa.		
		Después de los juegos	Precisa los desempeños en el contexto de la motricidad gruesa Evalúa las actividades efectuadas		
Motricidad gruesa	La motricidad gruesa se medirá a través del desarrollo de la coordinación motriz, equilibrio y la lateralidad en los niños de 5 años	Coordinación motora	Capacidad de usar diferentes grupos musculares de manera efectiva y controlada para realizar movimientos físicos		
		Equilibrio	Realiza actividades como correr, saltar, caminar manteniendo el equilibrio de forma apropiada.		
		Lateralidad	Identifica y efectúa acciones de lateralidad como derecha -izquierda, a tras adelante y arriba -abajo.		

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se utilizó en este trabajo investigativo fue la técnica de observación, y como instrumento la ficha de observación.

Técnica de recolección de información

El docente utiliza la observación participante en el aula para realizar un juicio que evalúa las habilidades que el estudiante ha aprendido y demostrado durante el proceso de aprendizaje, a partir de la descripción de lo observado (Arias & Covinos, 2021).

Instrumento de recolección de información

La ficha de observación se utiliza cuando el investigador quiere medir, analizar o evaluar un objetivo específico; es decir, obtener información sobre dicho objeto. Se puede aplicar para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas; actividades, emociones. También se puede aplicar para evaluar redes sociales o indicadores gestión (Arias & Covinos, 2021).

En este sentido el instrumento ficha de observación sobre la motricidad gruesa estuvo constituida por 15 ítems, tres dimensiones. Donde se tuvo tres categorías de evaluación, donde 1 = Inicio, 2 = proceso y 3 = Logro

Validez y confiabilidad

La confiabilidad tiene que ver con la posibilidad de reproducir un resultado, y se refiere al grado en que un proceso concreto de traducir un concepto en una variable produce los mismos resultados en evaluaciones repetidas utilizando el mismo instrumento de investigación (estabilidad) o con instrumentos equivalentes. Cuando pesamos el mismo objeto varias veces y la medición arroja resultados casi idénticos, concluimos que el seno es confiable (Corbetta, 2023).

Por su parte la validez hace referencia al grado en que un definido procedimiento de traducción de un concepto en variable registra efectivamente el concepto en cuestión. En tanto la fiabilidad suele relacionarse al error aleatorio y la validez al error sistemático (Corbetta, 2023).

En este sentido para la validez del instrumento del presente estudio, se realizó por medio de la evaluación de 3 expertos Dr. Segundo Artidoro Díaz Flores, Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo y Helmer Teófilo Chávez Pérez, quienes evaluaron los siguientes criterios: Relevancia, pertinencia, claridad, donde de forma unánime a través de su informe declararon en dicho instrumento aplicable.

Por otro lado, para sacar la confiabilidad, se realizó una prueba piloto a 10 estudiantes de 5 años de otra institución educativa, luego ser aplicado se hizo el vaciado y procesamiento de datos a través de la hoja de cálculo Excel 2019, obteniendo como resultado de confiabilidad del alfa de Cronbach un valor de =0766, declarado un instrumento aceptable para su aplicación.

3.5 Método de análisis de datos

El presente estudio utilizó el método cuantitativo, ya que realizó el recojo de datos, utilizó la medición y la estadística descriptiva para llegar a los resultados y alcanzar las conclusiones. Para ello se siguió los siguientes pasos:

En el primer paso se realizó la recolección de datos por medio de la ficha de observación, donde se efectuó un pretest, luego de 10 actividades de aprendizaje realizadas, se aplicó un post test.

En un segundo momento se realizó el vaciado de información a la matriz de datos, limpieza y preparación de datos.

En un tercer momento, se efectuó el procesamiento de análisis de datos y la tabulación de la información recolectada por medio de la hoja de cálculo Excel 2019 para la estadística descriptiva, y, el programa Spss para la estadística inferencial. Aplicando para el contraste de hipótesis la prueba de Rangos de Wilcoxon de acuerdo a la prueba de normalidad obtenida, ya que los datos analizados no seguían una distribución normal.

En un cuarto momento se hizo la publicación y la presentación de los resultados a través de tablas y figuras de acuerdo a los objetivos propuestos, con sus respectivas interpretaciones.

3.6 Aspectos Éticos

De acuerdo al Reglamento de integridad Científica en la investigación V001 de la Universidad Católica (Uladech, 2024) en todas sus actividades de investigación, resalta que deben regir siguientes principios:

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: Con relación a este principio se guardó la confidencialidad y la privacidad a los involucrados, que participaron en el presente estudio, tal es así que los productos de la investigación como la base de datos estuvieron con códigos para que los niños no sean identificados, el instrumento de recolección de datos están con códigos para proteger la identidad de los niños, el informe

tampoco tendrá fotos porque se tiene que proteger la confidencialidad y la privacidad de los niños que comparten la investigación.

El principio ético del cuidado del medio ambiente, también conocido como ética ambiental, implica la consideración y protección de los recursos naturales y los ecosistemas en todas nuestras acciones y decisiones. Este principio reconoce la interdependencia entre los seres humanos y el medio ambiente, así como nuestra responsabilidad de preservar y restaurar la salud de la Tierra para las generaciones presentes y futuras.

Libre participación por propia voluntad: En este principio solicitó al padre de familia firmar el consentimiento informado y la autorizaron al director de dicha institución educativa, para que se desarrolle el proyecto de investigación.

Beneficencia, no maleficencia: respecto a este principio, en todo momento durante el desarrollo de la investigación se trató de disminuir los posibles efectos adversos y se maximizó los posibles beneficios de los participantes, en este caso los niños de 5 años de dicha institución, involucrados en la investigación.

Justicia: De acuerdo a en este aspecto, la autora ejerció un juicio razonable, ponderado y tomó las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados.

Integridad y honestidad: respecto a este principio el autor procedió con rigor científico, asegurándose, por tanto, la validez de los métodos que empleó en el proceso de investigación, sus fuentes de consulta y los datos que se recabó. En ese sentido, la autora asumió un compromiso pleno de cumplimiento de cada etapa de la investigación científica; por ello, en la redacción del presente documento se aseguró de respetar los derechos de autoría correspondientes, incluyendo para ello las citas, referencias bibliográficas y evitó el plagio (Turnitin) en todo momento.

IV. RESULTADOS

En el presente apartado se presentan los resultados obtenidos respecto a la estadística descriptiva e inferencial, información obtenida a través del instrumento ficha de observación, los cuales son presentados por medio de tablas y figuras de acuerdo a cada objetivo con sus respectivas interpretaciones.

Según el objetivo específico 1: Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un pretest en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024.

Tabla 2

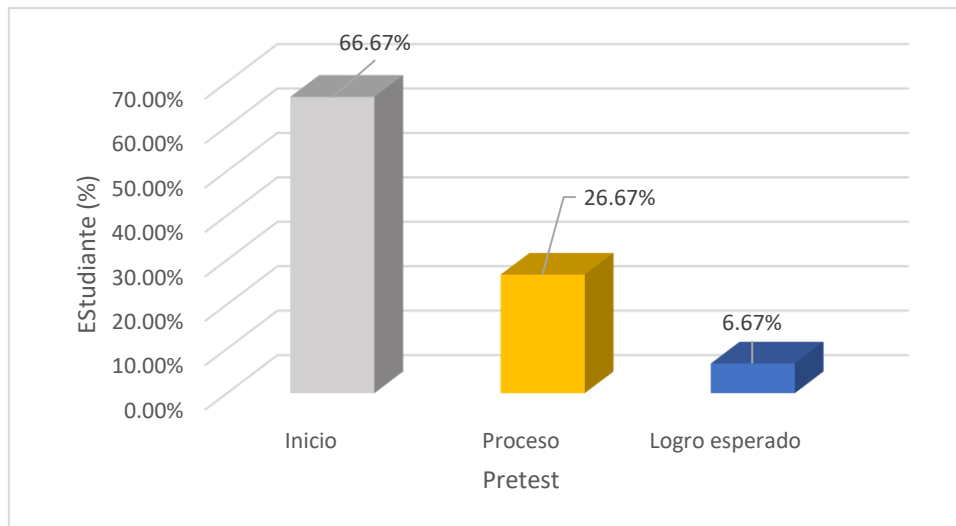
Pretest sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años

Pretest		
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	10	66.67%
Proceso	4	26.67%
Logro esperado	1	6.67%
Total	15	100%

Nota. Datos obtenidos a través de la aplicación de la ficha de observación

Figura 1

Gráfico del pretest del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años



Nota. Datos obtenidos de la tabla 2

Los resultados obtenidos en la tabla 2 y la figura 1 en el pretest se obtuvo el 66,67% de los niños con un nivel de inicio, mientras que el 26,67% en proceso y una mínima

proporción de 6,67% en nivel logro esperado. Presentando ciertas dificultades en las actividades de equilibrio, lateralidad y coordinación respecto al desarrollo motor grueso.

Según el objetivo específico 2: Ejecutar los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024.

Tabla 3

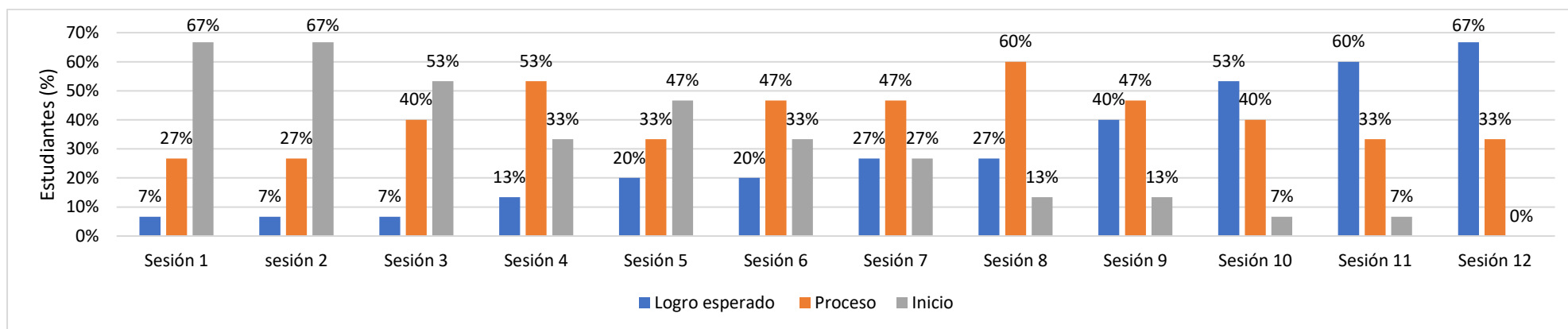
Las 12 actividades aplicadas utilizando los juegos cooperativos en los niños de 5 años

	Sesión 1		sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12	
Logro esperado	1	7%	1	7%	1	7%	2	13%	3	20%	3	20%	4	27%	4	27%	6	40%	8	53%	9	60%	10	67%
Proceso	4	27%	4	27%	6	40%	8	53%	5	33%	7	47%	7	47%	9	60%	7	47%	6	40%	5	33%	5	33%
Inicio	10	67%	10	67%	8	53%	5	33%	7	47%	5	33%	4	27%	2	13%	2	13%	1	7%	1	7%	0	0%
TOTAL	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Nota. datos obtenidos por medio de la ficha de observación

Figura 2

Gráficos de barras de las 12 actividades aplicadas utilizando los juegos cooperativos en los niños de 5 años



Nota. Datos obtenidos de la tabla 3

Según los resultados obtenidos en la tabla 3 y la figura 2, muestran la implementación de las doce actividades de aprendizaje aplicadas utilizando los juegos cooperativos. Donde en las primeras actividades la mayoría de los niños presentaron ciertas dificultades para realizar distintos tipos de juegos como en la actividad de equilibrio, coordinación y la lateralidad, luego se iban implementando dichas actividades los niños mostraron interés y motivación, logrando alcanzar una mayor proporción de los niños una mejora significativa.

De acuerdo al objetivo específico 3: Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024

Tabla 4

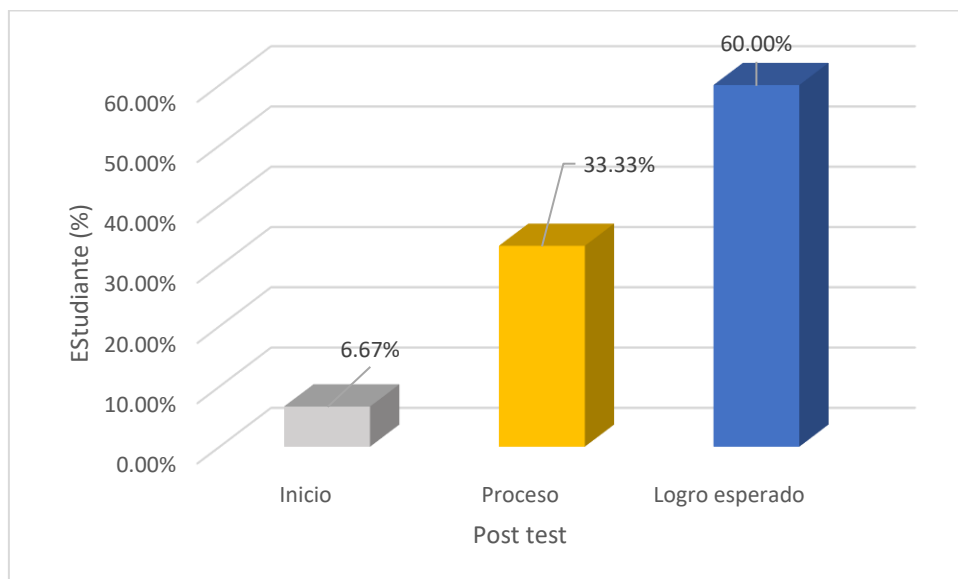
Post test del nivel de desarrollo de la expresión corporal en los niños de 5 años

Pretest		
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	7%
Proceso	5	33%
Logro esperado	9	60%
Total	15	100%

Nota. Datos obtenidos a través de la aplicación de la ficha de observación

Figura 3

Gráfico del post test del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años



Nota. Datos obtenidos de la tabla 4

Los resultados de la tabla 4 y la figura 3, después de aplicar la estrategia de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, en la evaluación del post test el 60% de los niños alcanzó el nivel de logro esperado, el 33% en proceso y solo el 7% en inicio. Mostrando buen dominio en la mayoría de los niños en las actividades de equilibrio, lateralidad y coordinación respecto al desarrollo motor grueso.

Objetivo general: Determinar la influencia de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024.

Tabla 5

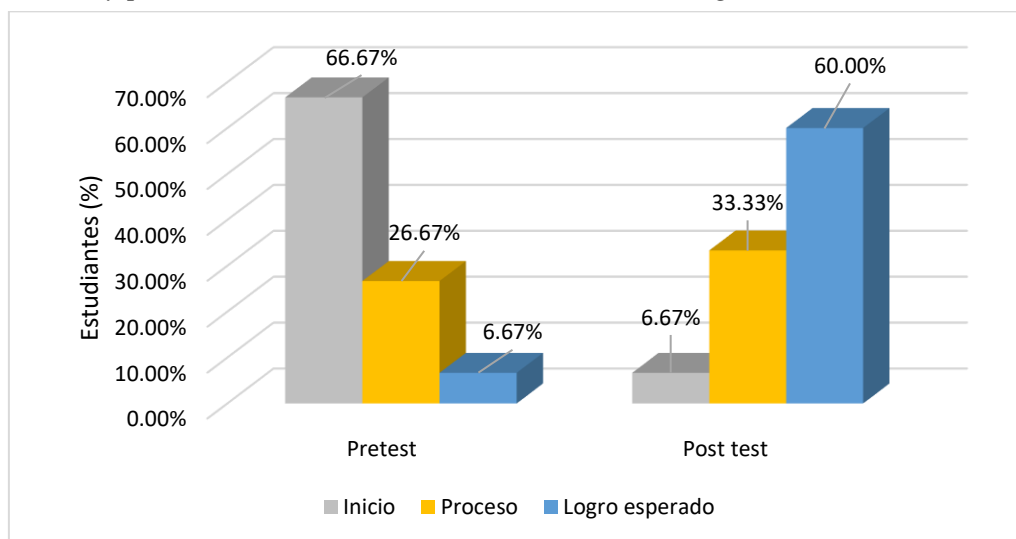
Pretest y post test del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años

Niveles	Pretest		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	10	66.67%	1	6.67%
Proceso	4	26.67%	5	33.33%
Logro esperado	1	6.67%	9	60.00%
Total	15	100%	15	100%

Nota. Datos obtenidos a través de la aplicación de la ficha de observación

Figura 4

Pretest y post test sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años



Nota. Datos obtenidos de la tabla

Los resultados obtenidos en la tabla 5 y la figura 4 en el pretest se obtuvo el 66,67% de los niños con un nivel de inicio, mientras que el 26,67% en proceso y una mínima proporción de niños en nivel logro esperado. Presentando ciertas dificultades en las

actividades de equilibrio, lateralidad y coordinación respecto al desarrollo motor grueso. Después de aplicar la estrategia de juegos cooperativos, en la evaluación del post test el 60,0% de los niños alcanzó el nivel de logro esperado, el 33,33% en proceso y solo el 6,67% en inicio. Mostrando buen dominio en la mayoría de los niños en las actividades de equilibrio, lateralidad y coordinación respecto al desarrollo motor grueso.

Prueba de hipótesis

Tabla 6

Pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk

	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,001	,624	15	0,000
Post test	,200*	,963	15	0,744

Nota. Datos obtenidos a través del programa Spss.

Según la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk se obtuvo para el pretest una sig.=0.000 indicando que $p < 0,05$ y para el post test una sig.=0,744 indicando que el valor de $p > 0,05$. Por lo tanto, si una de dichas variables no cumple con el supuesto de normalidad, los datos analizados no siguen una distribución normal

Tabla 7

Prueba de rangos de Wilcoxon entre pretest y post test

	Post test - Pretest
Z	-2,872 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,004

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Datos obtenidos a través del programa Spss

Los resultados obtenidos de la prueba de rangos de Wilcoxon entre el pretest y post test muestran el valor de $Z = -2,872$ y un valor de significancia igual que 0,004, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Corroborando que si existe influencia positiva de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años.

V. DISCUSIÓN

De acuerdo al Objetivo general: se determinó según los resultados obtenidos de la prueba de rangos de Wilcoxon entre el pretest y post test muestran el valor de $Z = -2,872$ y un valor de significancia igual que $0,004$, por lo que se rechaza la hipótesis y se acepta la hipótesis alterna. Corroborando que si existe influencia positiva de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años.

Estos resultados corroboran con el trabajo de Condori (2023) quien hizo un estudio en la ciudad de Puno. Cuyo objetivo fue determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años en una Institución Educativa Inicial. Determinando por medio de la prueba de Wilcoxon $p < 0.05$. Se arribó a la conclusión que la aplicación de la estrategia didáctica de juegos cooperativos influyó significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de cinco años de Huancané.

Según Rojas (2009) define los juegos cooperativos como aquellas actividades lúdicas en las que la cooperación es el único modo de interacción de los participantes y en la que pretenden alcanzar un propósito en común a través de la acción coordinada de todos, sin que nadie quede discriminado, eliminado o derrotado. Por otro lado, la motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo, permitiendo al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en el mecanismo de control postural, el equilibrio y los desplazamientos (Fernández, 2010).

En este sentido, podemos decir que los hallazgos encontrados mantienen cierto grado de similitud con los hallazgos del trabajo Rojas, donde ambos estudios utilizaron la misma metodología y llegaron a la misma conclusión. Por lo tanto, cabe resaltar que los juegos cooperativos es un recurso importante e influye de forma significativa en el desarrollo de la coordinación, equilibrio y lateralidad en los niños, con relación a la motricidad gruesa.

De acuerdo al objetivo específico 1: se logró identificar de acuerdo a los resultados obtenidos en el pretest muestran que el $66,67\%$ de los niños con un nivel de inicio, mientras que el $26,67\%$ en proceso y una mínima proporción de $6,67\%$ en nivel logro esperado. Presentando ciertas dificultades en las actividades de equilibrio, lateralidad y coordinación respecto al desarrollo motor grueso.

Los resultados obtenidos guardan cierto grado de similitud con los hallazgos del trabajo de Escajadillo (2020) quien realizó un estudio en Lima, Donde con relación a la variable motricidad gruesa en la medida previa a la prueba (experimental) presentó una disminución notable del 96.0% del total de estudiantes mostraron un nivel bajo y 4.0% en proceso. presentando ciertas dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa.

De acuerdo a Vargas y Pérez (2023) la motricidad gruesa son habilidades motoras que comprenden el desarrollo de los grupos musculares más grandes, los cuales se encuentran en las piernas, brazos, pies y tronco. Por lo tanto, es esencial para la salud mental de los niños y niñas en una edad temprana, dado que logran explorar el mundo en equilibrio, coordinación, facilidad y confianza.

Según el objetivo específico 2: se aplicó la implementación de doce actividades de aprendizaje utilizando los juegos cooperativos como estrategia pedagógica. Donde en las primeras actividades la mayoría de los niños presentaron ciertas dificultades para realizar distintos tipos de juegos como en la actividad de equilibrio, coordinación y la lateralidad, luego se iban implementando dichas actividades los niños mostraron interés y motivación, logrando alcanzar una mayor proporción de los niños una mejora significativa.

Los resultados obtenidos en el presente trabajo corroboran con los resultados de la tesis de Vila (2022), donde los resultados del post test mostraron que el 89% de los niños presenta un nivel alto de motricidad gruesa, lo que indica que luego de la ejecución de las 12 actividades utilizando los juegos cooperativos, los niños han podido mejorar el dominio de su cuerpo y de sus movimientos, y solo el 11% presenta un nivel medio.

Asimismo, los resultados obtenidos corroboran con el trabajo de Aliaga (2021) realizó un estudio en Cajamarca, Motricidad gruesa en la expresión corporal en niños de 3 años PRONOEI Estanco Grande Cajamarca. Para lo cual desarrolló 10 actividades de aprendizaje basada en la motricidad gruesa que deben desarrollar desde mi punto de vista.

Por un lado, los juegos cooperativos como recurso o una herramienta didáctica es un aspecto imprescindible en el desarrollo de las habilidades básicas motoras y sociales en los individuos de cualquier edad (Reyes et al., 2023).

Por otro, la motricidad gruesa está basada en todas las actividades que constituyen grandes grupos musculares en general, movimientos de todo el cuerpo o de gran parte del cuerpo de un infante (Tiwi y Weepiu, 2021).

De acuerdo al objetivo específico 3: se logró identificar a través de la evaluación del post test el 60,00% de los niños alcanzó el nivel de logro esperado, el 33,33% en proceso y solo el 6,67% en inicio. Mostrando buen dominio en la mayoría de los niños en las actividades de equilibrio, lateralidad y coordinación respecto al desarrollo motor grueso.

Estos resultados mantienen cierto grado de similitud con los hallazgos de Cueva y Cueva (2022) quien realizó un estudio en Lima. Donde obtuvo como resultado después de desarrollar el programa “Jugamos juntos y aprendemos” que permitió vislumbrar en el post test, el 100% de los estudiantes mejoró en el desarrollo de su motricidad gruesa. Por lo que se concluyó que los efectos significativos se obtuvieron gracias al desarrollo programa basado en los juegos lúdicos.

De acuerdo a Reyes et al., (2023) los juegos cooperativos y las habilidades motrices básicas están estrechamente relacionadas en el desarrollo del niño y del adulto. Asimismo, dichos autores resaltan que el desarrollo de las habilidades motrices puede desarrollarse de forma efectiva a través de los juegos cooperativos, teniendo en cuenta que dichos juegos promueven la comunicación, la colaboración y la coordinación entre integrantes lo que su vez también mejora las habilidades motoras.

Desde esta perspectiva, realizando un análisis comparativo con los hallazgos encontrados con las investigaciones de diferentes autores sobre la influencia de los juegos cooperativos en la motricidad gruesa, podemos decir que muchos estudios respaldan que el juego cooperativo es un recurso fundamental para el desarrollo en el niño en las habilidades de coordinación, lateralidad y equilibrio respecto a la motricidad gruesa.

Limitaciones de la investigación

Resaltando la primera limitación del presente estudio, fue por tener un diseño pre experimental de un solo grupo, ya que el investigador no pudo estar seguro, luego de realizar finalizar la investigación, si los efectos sobre la variable dependiente son únicamente atribuibles a la variable independiente o al tratamiento. Así mismo se limitó a realizar la comparación de un grupo control y un grupo experimental. De acuerdo a

Salas (2013) el diseño preexperimental se distingue por su escasa supervisión, lo que resulta en una validez interna y externa reducida. La limitación principal radica en la imposibilidad del investigador de determinar con certeza si los efectos en la variable dependiente se deben exclusivamente a la variable independiente o al tratamiento. A pesar de esto, estos diseños son indispensables en ciertos contextos de investigación educativa.

Por otro lado, en este trabajo se tuvo cierta limitación respecto a la muestra, ya que se trabajó con una pequeña muestra, lo que es posible que no represente apropiadamente a la población. En este sentido Argibay (2009) destaca la importancia de la muestra por diversas razones, incluyendo cómo los valores obtenidos de una muestra pueden informarnos sobre los valores que podríamos encontrar en una población específica. Así mismo, menciona que la forma en que se seleccionan los sujetos y el tamaño de la muestra son cruciales para determinar qué tan representativa es la muestra de la población.

También, el presente trabajo tuvo cierta limitación al momento de la aplicación de las actividades, ya que, por el tiempo y otras circunstancias, sólo se logró efectuar 12 actividades de las 15 previstas.

VI. CONCLUSIONES

De acuerdo al objetivo general, se determinó que si existe una influencia positiva de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años. Donde los más relevante fue al finalizar dichas actividades el 60% de los niños logró alcanzar un nivel de logro esperado, presentando un excelente dominio en la mayoría de los niños en las actividades de equilibrio, lateralidad y coordinación respecto al desarrollo motor grueso. Obteniendo a través de la prueba de rangos de Wilcoxon entre el pretest y post test muestran el valor de $Z = -2,872$ y un valor de significancia igual que 0,004. Por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna.

Según el objetivo específico 1; se logró identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años a través de un pretest, donde el resultado más relevante fue el 66,67% de los niños con un nivel de inicio y una mínima proporción de niños en inicio y proceso. Por lo tanto, existen ciertas dificultades en mayor proporción en los niños respecto a las actividades de equilibrio, lateralidad y coordinación respecto al desarrollo motor grueso.

De acuerdo al objetivo específico 2; se implementó las doce actividades de aprendizaje donde se evidenció en las primeras actividades, la mayoría de los niños presentaron ciertas dificultades para realizar distintos tipos de juegos como en las actividades de equilibrio, coordinación y la lateralidad, luego, al implementar dichas actividades, los niños mostraron interés y motivación, logrando alcanzar una mayor proporción y mejora significativa. Por tanto, la estrategia empleada tuvo éxito.

Finalmente; con relación al objetivo específico 3, se logró identificar a través del post test en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años, el 60% alcanzó el nivel de logro esperado y un porcentaje mínimo se mostró en los niveles de inicio y proceso. Mostrando buen dominio en la mayoría de los niños en las actividades de equilibrio, lateralidad y coordinación respecto al desarrollo motor grueso, por lo tanto, los juegos cooperativos es un recurso importante para la motricidad gruesa.

VII. RECOMENDACIONES

Desde el punto de vista metodológico

A los investigadores que deseen seguir profundizando dicha temática, para efectuar un mejor ajuste del presente estudio se les sugiere aplicar en otros tipos de investigaciones como los estudios cuasiexperimentales.

Desde el punto de vista académico

A los estudiantes universitarios de la carrera profesional de educación inicial, para realizar un estudio de este tipo o con dichas características es recomendable poseer cierto grado de conocimiento sobre las actividades prácticas de los juegos cooperativos, también es importante saber planificar, diseñar, aplicar y evaluar de acuerdo a los desempeños propuestos.

Desde el punto de vista práctico

A los docentes de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, teniendo en cuenta los hallazgos encontrados, es recomendable la aplicación de los juegos cooperativos durante las actividades de enseñanza y aprendizaje en las diversas áreas. Igualmente, se sugiere a los padres de familia fomentar los juegos cooperativos para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aliaga, N. (2021). *Motricidad gruesa en la expresión corporal en niños de 3 años PRONOEI Estanco Grande Cajamarca* [Tesis de licenciatura, Universidad San Pedro]. <http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/17113>
- Argibay, J. (2009). Muestra en investigación cuantitativa. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, Vol. 13(Num.1), 17. <http://www.scielo.org.ar/pdf/spc/v13n1/v13n1a01.pdf>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de investigación* (1ª Edición). https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Arias, V., & Benavides, R. (2021). Evaluación de la psicomotricidad en niños menores de 3 años durante la teleeducación en tiempos de confinamiento. *Universidad Técnica de Ambato*, 1-13. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1266/1720>
- Arrollo, J., & Godillo, M. (2023). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/67897>
- Bantulá, J. (2019). *Juegos cooperativos motrices* (3ª Edición). Editorial Paidotribo. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/116851?page=8>
- Briones, D. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Laica Vicente Roca Fuerte de Guayaquil]. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/6490>
- Carbonero, C. (2016). *El esquema corporal: el proceso de lateralización: desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices*. (3ra. Edici). Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/63398?page=31%0A>
- Chillogallo, E., & Romero, K. (2023). *El desarrollo psicomotor en niños y niñas de edades comprendidas entre 0 a 6 años, institucionalizados en el Hogar Infantil Tadeo Torres; septiembre 2022 - febrero 2023, Cuenca* [Trabajo previo la obtención de título de licenciada, Univesidad de Cuenca]. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/6326356>
- Condori, M. (2023). *Juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial "Barrio Rinconada", Huancané, región Puno, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Uladech Católica]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/32947>

- Corbetta, P. (2023). *Metodología y técnicas de investigación social* (1ª Edición). Editoria, McGraw-Hill. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/229814?page=82>
- Córdova, N. D. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia* (2A Ed.) (2ª Edición, Vol. 1). IC Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/54093?page=20>
- Cueva, R., & Cueva, W. (2022). *Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años del distrito de S.M.P, Lima 2022* [Tesis de maestría, Universidad Cesaqr Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/125350>
- Escajadillo, L. (2020). *Programa juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41425>
- Fernández, M. (2010). *El Libro de la estimulación para chicos de 0 a 36 meses* (1ª Edición). Editorial Albatros. <https://www.google.com.pe/books/edition/El libro de la estimulacion/X385fSeSFbEC?hl=es-419&gbpv=1&dq=motricidad+gruesa&pg=PA96&printsec=frontcover>
- Flores, I., Verduga, H., & Gallo, M. (2023). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, Vol. 3(Num. 7), 10. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6723/5974>
- Gallardo, J., & Gallargo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digita*, Vol. 6(Num. 24), 11. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- García, L., & Ruiz, S. (2023). *Desnutrición aguda y desarrollo psicomotor en niños de 2 a 5 años del caserío Silleropata Alto, Chota 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Autonoma de Chota]. <http://185.209.223.160/handle/20.500.14142/402>
- González, B. (2021). *El juego cooperativo como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa*. [Universidad Pedagógica Nacional Unidad UPN 099 Ciudad del Mexico]. <http://rixplora.upn.mx/jspui/handle/RIUPN/75376>
- Grande, M., & Abella, V. (2010). Juegos de roles en el aula . *Redalyc.org*, 11(3), 56-84. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Guapi, D., & Arias, E. (2022). Desarrollo de las habilidades y destrezas motrices básicas; Lateralidad-coordinación: Una revisión sistemática. *Revista Digital de Educación*

- Física*, Vol.14(Num.79). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8647022>
- Gutiérrez, M. (2021). *Juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en la institución educativa inicial N°395 de Chicolon - Bambamarca, 2019* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca]. https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4598/T016_74403615_B.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lara, P. D., & García, V. A. (2018). *Desarrollo cognitivo y motor : técnico superior en educación infantil* (Edición 20). Editorial CEP, S.L. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/50775?page=125>
- Madrona, P. G., & Naveiras, D. (2007). *La educación física cooperativa: aprendizaje y juegos cooperativos, enfoque teórico practico*. Wanceulen Editorial. https://elibro.net/es/ereader/uladech/33623?fs_q=juego_cooperativo&prev=fs&page=83
- Maldonado, P. J. (2018). *Metodología de la investigación social: paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario* (Primera Ed). Editorial de la U. https://elibro.net/es/ereader/uladech/70335?fs_q=paradigma_cuantitativo_&prev=fs&page=28
- Munevar, S. (2021). Juegos cooperativos: una estrategia efectiva para la disminución de la agresividad en escolares de básica primaria. *Revista Impetus*, Vol. 13(Num. 1), 15. <https://revistas.unillanos.edu.co/index.php/impetus/article/view/503/449>
- Olvera, J. (2015). *Metodología de la investigación jurídica: para la investigación y la elaboración de tesis de licenciatura y posgrado* (1ª Edición). Editorial Miguel Ángel Porrúa.
- Quintas, A. (2020). *Teoría educativa sobre la tecnología; juegos y recursos en didáctica de la educación infantil* (1º Edición). Editorial Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/129180?page=64>
- Reyes, E., Baron, S., & Niebles, W. (2023). Habilidades motrices en niños de instituciones educativas de Colombia. *Revista Científica GADE*, Vol. 3(Num. 6), 33. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/333/151>
- Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el Kin-Ball®* (1ª Edición). Editorial Wanceulen. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33800?page=14>
- Ruiz, J., & Omeñaca, R. (2019). *Juegos cooperativos y educación física (3a. ed.)*. Editorial

Paidotribo.

https://elibro.net/es/ereader/uladech/119199?fs_q=juego_cooperativo&prev=fs&page=17

- Salas, E. (2013). Diseños preexperimentales en psicología y educación: una revisión conceptual. pre-experimental designs in psychology and education: a conceptual review. *Universidad de San Martín de Porres, Perú, Vol. 19(1)*, 133-141. <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v19n1/a13v19n1.pdf>
- Tiwi, M., & Weepiu, E. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, comunidad awajún de Yamayakat, Imaza, Amazonas, Perú, 2019. *Revista de Investigación Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades, Vol.4(Num.2)*. <https://revistas.untrm.edu.pe/index.php/CSH/article/view/706/989>
- Uladech Católica. (2024). Reglamento de integridad científica en la investigación versión 001. En *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. <https://www.uladech.edu.pe/wp-content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el-texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/reglamentos->
- Vargas, J., & Pérez, A. (2023). Evaluación de la motricidad gruesa en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Santa Lucía. *GADE: Revista Científica, Vol.3(Num.4)*, 24. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/245/110>
- Váscones, J. (2024). *Juegos cooperativos en el desarrollo de la coordinación motriz de escolares de Educación General Básica Media* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/40416/1/15.TESIS_FINAL%2CEST.VÁSCONEZ_OÑA_CHRISTIAN_JAVIER-signed-signed-signed.pdf
- Vila, G. (2022). *Juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora gruesa en estudiantes de inicial de una institución educativa de Cochorco, 2022* [Tesis de maestría, Universidad CEsar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/104137>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de Consistencia

Título: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N°1244 DE NAMBALLE, CAJAMARCA, 2024

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>Problema general ¿De manera influye la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un pretest en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024? ¿Como ejecutar los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024.</p> <p>Objetivos específicos Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un pretest en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024. Ejecutar los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024. Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024</p>	<p>Hipótesis general Existe influencia positiva de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024.</p> <p>Hipótesis estadística H1: Existe influencia positiva de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024. H0: No existe influencia positiva de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024.</p>	<p>Variable Independiente Juegos cooperativos Antes del juego Durante los juegos Después de los juegos</p> <p>Variable Dependiente Motricidad gruesa Coordinación Equilibrio Lateralidad</p>	<p>Enfoque: cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Diseño: Pre experimental con pretest y post test con un solo grupo.</p> <p>Población: 15 niños de 5 años</p> <p>Muestra: 15 niños de 5 años</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p>

Anexo 02. Instrumento de recolección de información

Ficha de observación de la motricidad gruesa

Institución Educativa: Inicial Pública N°1244 de Namballe, Cajamarca.

Apellido y nombres:

Nivel: inicial 5 años Sección: única

Datos informativos del estudiante:

Género: (M) (F)

Tipo de hogar: Funcional () Disfuncional ()

Zona de Procedencia: Rural () Urbano ()

¿Con quién vives?

Papá () Mamá () Ambos () Apoderado () Ninguno ()

N.º	ÍTEMS	Inicio	proceso	Logro esperado
		1	2	4
	Dimensión de coordinación			
1	Realiza coordinación al patear y lanzar la pelota.			
2	Marcha coordinando los brazos y los pies.			
3	Salta hacia adelante con los dos pies juntos por encima de la soga.			
4	Salta hacia adelante y hacia atrás.			
5	Pinta un dibujo sin sobrepasarse de la línea.			
	Dimensión de equilibrio			
6	Camina y gira manteniendo equilibrio en el circuito.			
7	Salta con un pie sobre la barra manteniendo equilibrio.			
8	Salta con un pie intercalando y manteniendo equilibrio.			
9	Se mantiene parado con un pie durante un tiempo sin perder el equilibrio			
10	Camina con las puntas de sus pies sin perder equilibrio			
	Dimensión de lateralidad			
11	Trabaja en el dominio corporal del cuerpo.			
12	Camina siguiendo las indicaciones de izquierda y derecha.			
13	Se desplaza hacia adelante y hacia atrás.			
14	Identifica la mano y el pie que más utiliza (derecho o izquierdo).			
15	Indica cuál es su mano derecha y cuál es su mano izquierda.			

Anexo 03: Ficha técnica de los instrumentos

Nombre original del instrumento:	Ficha de observación de la motricidad gruesa
Autora	Abad Chanta, Luz Marianela
Objetivo del instrumento:	Medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años
Usuarios:	15 niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca
Forma de administración o modo de aplicación:	De modo presencial y de forma individual Duración: de 10 a 15 minutos por niño
Validez:	El presente instrumento fue validado por 3 expertos con grado de magister: Dr. Segundo Artidoro Díaz Flores, Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo y Helmer Teófilo Chávez Pérez,
Confiabilidad:	La confiabilidad se hizo a través una prueba piloto con 10 niños. Según la prueba de Alfa de Cronbach se obtuvo el valor de alfa =0,766, ubicándose en un nivel aceptable

Duración promedio 45 minutos

Tipo de indicador: ordinal

Numero de indicadores: 15

Área de motricidad gruesa

Dimensión 1: coordinación = 5 indicadores (1, 2, 3, 4, 5)
Dimensión 2: equilibrio = 5 indicadores (6, 7, 8, 9, 10)
Dimensión 3: lateralidad = 5 indicadores (11, 12, 13, 14, 15)

Índice de valoración: inicio (1), proceso (2) y logro (3)

Escala de medición (baremación)

Categorías	Por dimensiones (coordinación, equilibrio y lateralidad)	Por variable (ficha de observación)
Inicio	$\geq 5; \leq 8$	$\geq 15; \leq 25$
Proceso	$\geq 9; \leq 11$	$\geq 26; \leq 35$
Logro esperado	$\geq 12; \leq 15$	$\geq 36; \leq 45$

Puntuación: 45 puntos como máximo.

Calificación: Se califica como sigue: inicio (1), proceso (2) y logro (3)

Materiales: Lápiz, borrador y hoja impresa cuando es física.

Validación: La validación de ficha de observación se realizó por medio de la evaluación de 3 expertos Dr. Segundo Artidoro Díaz Flores, Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo y Helmer Teófilo Chávez Pérez, quienes evaluaron los siguientes criterios: Relevancia, pertinencia, claridad, donde de forma unánime a través de su informe declararon en dicho instrumento aplicable.

Prueba piloto. La prueba piloto se realizó con la participación de niños de 5 años de otra institución educativa bajo el consentimiento de los padres de familia y los niños, en el mes de abril del presente año, donde se ejecutó una observación libre a través de la ficha de observación de cotejo. El instrumento que tuvo 15 ítems los cuales fueron sometidas a 10 participantes a niños de 5 años los cuales fueron procesadas a través del programa Excel mediante la prueba de confiabilidad alfa de Cronbach, obteniendo el valor de Alfa =0,7670, indicando un valor aceptable

Validación de los instrumentos.

Validación de instrumentos de recolección de datos

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Nilo Albert Velásquez Castillo

N° DNI / CE: 32919741 Edad: 54

Teléfono / celular: 954156553 Email: nvelasquezc@uladecb.edu

Título profesional: Licenciado en Educación Primaria

Grado académico: Maestría _____ Doctorado: _____

Especialidad: Educación Primaria

Institución que labora: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Identificación del Proyecto de Investigación o Tests

Título: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N°1244 DE NAMALLE, CAJAMARCA, 2024

Autor(es): ABAD CHANTA, LUZ MARIANELA

Programa académico: ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Firma



Huella digital

Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo
DNI N°32919741
CPPe.: 05329197418
ORCID: 0000-0001-7551-4565
Código de validación: 2023-0111

Ficha de Validación

(Ficha de observación sobre la motricidad gruesa en niños de 5 años)

FICHA DE VALIDACIÓN I								
TÍTULO: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N°1244 DE NAMALLE, CAJAMARCA, 2024.								
N°	Variable D: Motricidad gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Coordinación								
1	Realiza coordinación al patear y lanzar la pelota.	X		X		X		
2	Marcha coordinando los brazos y los pies.	X		X		X		
3	Salta hacia adelante con los dos pies juntos por encima de la soga.	X		X		X		
4	Salta hacia adelante y hacia atrás.	X		X		X		
5	Pinta un dibujo sin sobrepasarse de la línea.	X		X		X		
Dimensión 2: Equilibrio								
6	Camina y gira manteniendo equilibrio en el circuito.	X		X		X		
7	Salta con un pie sobre la barra manteniendo equilibrio.	X		X		X		
8	Salta con un pie intercalando y manteniendo equilibrio.	X		X		X		
9	Se mantiene parado con un pie durante un tiempo sin perder el equilibrio	X		X		X		
10	Camina con las puntas de sus pies sin perder equilibrio	X		X		X		
Dimensión 2: Lateralidad								
11	Trabaja en el dominio corporal del cuerpo.	X		X		X		
12	Camina siguiendo las indicaciones de izquierda y derecha.	X		X		X		
13	Se desplaza hacia adelante y hacia atrás.	X		X		X		
14	Identifica la mano y el pie que más utiliza (derecho o izquierdo).	X		X		X		
15	Indica cuál es su mano derecha y cuál es su mano izquierda.	X		X		X		

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable Aplicable después de modificar No aplicable

Nombres y Apellidos de experto: Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo DNI 32919741

Firma



Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo
DNI N°32919741
CPPe.: 05329197418
ORCID: 0000-0001-7881-4985
Código de validación: 2023-0111



Huella digital

Validación de instrumentos de recolección de información
Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Segundo Artidoro Díaz Flores	
N° DNI / CE: 40446459	Edad: 44 años
Teléfono / celular: 975736734	Email: sdiazf@gmail.com
Título profesional: Licenciado en Educación: Filosofía y Religión	
Grado académico: Maestría _____	Doctorado: <input checked="" type="checkbox"/> _____
Especialidad: Biología y Química / Doctor en Ciencias de la Educación	
Institución que labora: Uladech Católica	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N°1244 DE NAMBALLE, CAJAMARCA, 2024	
Autor(es): ABAD CHANTA, LUZ MARIANELA	
Programa académico: ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL	
 Firma	 Huella digital

Ficha de Validación
 (Ficha de observación sobre la motricidad gruesa en niños de 5 años)

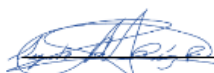
FICHA DE VALIDACIÓN 1								
TÍTULO: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N°1244 DE NAMBALLE, CAJAMARCA, 2024.								
N°	Variable D: Motricidad gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Coordinación								
1	Demuestra coordinación al patear y lanzar la pelota	X		X		X		
2	Al marchar coordina el movimiento de los brazos y los pies.	X		X		X		
3	Salta hacia adelante con los dos pies juntos por encima de la soga.	X		X		X		
4	Realiza saltos hacia adelante y hacia atrás.	X		X		X		
5	Colorea el dibujo sin salirse de las líneas.	X		X		X		
Dimensión 2: Equilibrio								
6	Camina y gira manteniendo el equilibrio a lo largo del circuito.	X		X		X		
7	Salta con un pie sobre la barra manteniendo equilibrio.	X		X		X		
8	Realiza saltos con un pie sobre la barra, manteniendo el equilibrio	X		X		X		
9	Permanece de pie sobre un pie durante un tiempo sin perder el equilibrio	X		X		X		
10	Camina con las puntas de sus pies sin perder equilibrio	X		X		X		
Dimensión 2: Lateralidad								
11	Trabaja en el dominio corporal del cuerpo.	X		X		X		
12	Camina siguiendo las indicaciones para girar a la izquierda y a la derecha.	X		X		X		
13	Se desplaza hacia adelante y hacia atrás.	X		X		X		
14	Identifica cuál es la mano y el pie que más utiliza, ya sea el derecho o el izquierdo	X		X		X		
15	Identifica su mano derecha y su mano izquierda	X		X		X		

Recomendaciones: Se sugiere en el cuadro de observaciones una mejor redacción de los ítems.

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


Nombres y Apellidos de experto: Segundo Díaz Flores

Firma




Huella digital

Validación de instrumentos de recolección de información
Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: HELMER TEÓFILO CHÁVEZ PÉREZ	
N° DNI / CE: 27071033	Edad: : 61 AÑOS
Teléfono / celular: 989074437	Email: hchavezp@uladech.edu.pe
Título profesional: ...Sociólogo.....	
Grado académico: Maestría_____	Doctorado: <u>X</u> _____
Especialidad: Biología y Química /Sociólogo.....	
Institución que labora: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.....	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N°1244 DE NAMBALLE, CAJAMARCA, 2024	
Autor(es): ABAD CHANTA, LUZ MARIANELA.....	
Programa académico: ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL.....	
	
Firma	Huella digital

Ficha de Validación
(Ficha de observación sobre la motricidad gruesa en niños de 5 años)

FICHA DE VALIDACIÓN I								Observaciones
TÍTULO: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N°1244 DE NAMBALLE, CAJAMARCA, 2024.								
Nº	Variable D: Motricidad gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Coordinación								
1	Realiza coordinación al patear y lanzar la pelota.	X		X		X		
2	Marcha coordinando los brazos y los pies.	X		X		X		
3	Salta hacia adelante con los dos pies juntos por encima de la soga.	X		X		X		
4	Salta hacia adelante y hacia atrás.	X		X		X		
5	Pinta un dibujo sin sobrepasarse de la línea.	X		X		X		
Dimensión 2: Equilibrio								
6	Camina y gira manteniendo equilibrio en el circuito.	X		X		X		
7	Salta con un pie sobre la barra manteniendo equilibrio.	X		X		X		
8	Salta con un pie intercalando y manteniendo equilibrio.	X		X		X		
9	Se mantiene parado con un pie durante un tiempo sin perder el equilibrio	X		X		X		
10	Camina con las puntas de sus pies sin perder equilibrio	X		X		X		
Dimensión 2: Lateralidad								
11	Trabaja en el dominio corporal del cuerpo.	X		X		X		
12	Camina siguiendo las indicaciones de izquierda y derecha.	X		X		X		
13	Se desplaza hacia adelante y hacia atrás.	X		X		X		
14	Identifica la mano y el pie que más utiliza (derecho o izquierdo).	X		X		X		
15	Indica cuál es su mano derecha y cuál es su mano izquierda.	X		X		X		

Recomendaciones:

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

Nombres y Apellidos de experto: Helmer Teófilo Chávez Pérez.....

Firma   Huella digital

**Ficha técnica de los instrumentos con descripción de propiedades métricas:
validez, confiabilidad**

Escala de confiabilidad de Alfa de Cronbach del instrumento guía de observación de la motricidad gruesa

15 preguntas

10 estudiantes

3 niveles inicio, Proceso y logro previsto

MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS																
PRUEBA PILOTO																
N° DE ORDEN	Dimensión coordinación					Equilibrio					Lateralidad					SUMA TOT.
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	
Estudiante 1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	38
estudiante 2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	22
Estudiante 3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	19
Estudiante 4	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	3	1	1	1	22
Estudiante 5	1	3	1	1	3	1	2	1	2	3	1	1	2	1	2	25
Estudiante 6	2	1	1	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	33
Estudiante 7	1	3	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	21
Estudiante 8	1	1	2	3	2	1	1	3	3	1	2	1	1	3	2	27
Estudiante 9	3	2	3	1	2	1	3	1	1	1	1	1	4	3	3	30
Estudiante 10	1	2	3	1	1	1	3	1	2	2	2	1	2	2	1	25
VARIANZA	0.45	0.6	0.61	0.64	0.61	0.44	0.89	0.41	0.56	0.49	0.45	0.64	1	0.76	0.49	

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left(\frac{\sum_{i=1}^K \sigma_{Y_i}^2}{\sigma_X^2} \right)$$

α (Alfa)	0.76646276
k (N° de items)	15
Vi (varianza por i)	9.04
Vt (Varianza Tot)	31.76

Para la confiabilidad se hizo una prueba piloto a 10 estudiantes de 5 años, luego ser aplicado se hizo el vaciado y procesamiento de datos por medio de la hoja de cálculo Excel. Donde se obtuvo una confiabilidad del alfa de Cronbach cuyo valor fue 0766, ubicándose en un nivel aceptable

Anexo 04. Formato de consentimiento informado u otros
PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N°1244 DE NAMBALLE, CAJAMARCA, 2024

Investigador (a): ABAD CHANTA, LUZ MARIANELA

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024. Tiene como objetivo Determinar la incidencia de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública N°1244 de Namballe, Cajamarca, 2024.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El presente estudio realizará 12 sesiones de aprendizaje utilizando los juegos cooperativos como estrategia pedagógica, con el propósito de mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial: Resaltando que las habilidades motoras gruesas son importantes para permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego (por ejemplo, escalada) y habilidades deportivas (por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota)

Procedimientos:

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

1. Evaluación de entrada
2. Se realizará 12 sesiones de aprendizaje
3. Una evaluación final después de las sesiones efectuadas

Riesgos: (Si aplica)

El presente estudio no tendrá riesgo alguno, por lo que, las sesiones se trabajarán en aula de clase, en horario escolar, teniendo en cuenta el consentimiento informado firmado por cada padre de familia, además de ello se respetó los principios éticos propuestos por la universidad.

Beneficios:

Con las doce sesiones realizadas se beneficiarán 15 estudiantes del nivel inicial, ya que al finalizar dichas actividades los estudiantes de 5 años mostrarán un excelente dominio en la capacidad de motricidad gruesa para realizar movimientos coordinados, de equilibrio y lateralidad.

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 949899077. 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 ciei@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.

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

Documento de aprobación para la recolección de información



**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE CAJAMARCA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN IGNACIO
IE N° 1244-HUABO**



San Ignacio, 3 de abril del 2024

CARTA N° 0001- 2024-DRE-CAJ/UGEL-SI/ IEI N°1244/N/D

Señor/a:

Dr. WILLY VALLE SALVATIERRA

ULADECH CATÓLICA

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre de la IE N° 1244, caserío Huabo, Distrito Namballe, Provincia de San Ignacio, Cajamarca.

AUTORIZA:

Que, LUZ MARIANELA ABAD CHANTA con DNI N° 72768113 perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL -ULADECH CATÓLICA, lleve a cabo la investigación titulada 15 ESTUDIANTES, que involucra la recolección de información/datos en JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PUBLICA N°1244 -HUABO-NAMBALLE, CAJAMARCA, 2024, durante el período de 20-03-2024 al 30-05-2024.

Se expide la presente para los fines necesarios.



LIC. Nanci Soledad Peña Nazco
DIRECTORA
I.D. 40730269



Chimbote, 22 de marzo del 2024

CARTA N° 0000000028- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

LIC. NANCY SADITH, PEÑA NEYRA
IE PÚBLICA N°1244

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada 15 ESTUDIANTES, que involucra la recolección de información/datos en JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N°1244 DE NAMBALLE, CAJAMARCA, 2024., a cargo de LUZ MARIANELA ABAD CHANTA, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 72768113, durante el periodo de 20-03-2024 al 30-05-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación


Lic. Nancy Sadith Peña Neyra
DIRECTORA
DNI: 41230240

Sesiones de aprendizaje

Sesión N°1

I. Datos informativos

- 1.1. I.E. : N° 12 44 – Mamballe, Cajamarca
 1.2. Edad : 5 años
 1.3. Docente : Luz Marianela Abad Chanta
 1.4. Tema: : Tiras a volar

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	INSTRUMENTO
		05 AÑOS			
PSICOMOTRIZ 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 vivencien a través de una actividad lúdica la fuerza del aire.	Se desplaza en el espacio haciendo volar sus tiras en diferentes direcciones.	Ficha de observación
Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.					

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	DURACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. Presentamos los materiales: Papel periódico, tijeras, regla, lápiz y goma. Pregunta: ¿Que podremos hacer con estos materiales? 	Papel periódico	45 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Salen al patio y se ubican en asamblea. La maestra muestra una tira larga de papel periódico. La hace volar, sujetándola por un extremo y quedando libre el otro extremo. Pregunta: ¿Por qué volara la tira de papel? ¿Quién la estará levantando? ¿Cómo saben que es el aire, si no lo pueden ver? ¿Lo están sintiendo? Luego toma muchas tiras de papel en la mano, levanta el brazo muy alto y corre con rapidez, ¿Qué sucede ahora? La maestra explica: Las cosas vuelan en el aire por acción del viento. La fuerza del viento las levanta y las hace volar porque esas cosas pesan menos que el aire. Si una cosa es muy pesada como por ejemplo una caja de madera, el viento normalmente no la mueve ni la hace volar. Pero a una pluma que casi no tiene peso el viento normalmente la hace volar llevándola hacia otros lugares. Cuando el viento es muy, muy fuerte como en el caso de los tornados y huracanes pueden mover y hacer volar cosas muy pesadas como los automóviles y los techos de las casas. Ahora los niños y niñas elaboran sus tiras de papel, recortando y uniendo las tiras con goma. Cogen sus tiras y las hacen volar, caminando, corriendo, moviendo los brazos de un lado a otro, de arriba abajo. Intentan diversos movimientos para hacer volar sus tiras de papel. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Guardamos los materiales. Verbalizamos lo realizado. Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué actividad han realizado hoy? ¿Con que han jugado? ¿Qué parte de tu cuerpo has empleado para trabajar? ¿Cómo te sentiste al trabajar esta actividad? 		

Sesión N°2

- I. Datos informativos**
- 1.1. I.E. : N° 12 44 – Mamballe, Cajamarca**
- 1.2. Edad : 5 años**
- 1.3. Docente : Luz Marianela Abad Chanta**
- 1.4. Tema: : Juguemos al baile del equilibrio**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	instrumento
		05 AÑOS			
PSICOMOTRIZ 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 y niñas tengan la oportunidad de participar en actividades lúdicas que les permitan experimentar el equilibrio corporal.	Representa diversas posturas con su cuerpo sin perder el equilibrio.	Ficha de observación .
Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.					

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
PROCESOS DIDÁCTICOS	DESARROLLO	RECURSOS Y TIEMPO
ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Cantamos juntos la siguiente canción: Video: BRINCA Y PARA YA-EQUILIBRIO https://www.youtube.com/watch?v=b2PfrTWc5AE Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató el video? ¿Qué movimientos realizaron? ¿Te fue fácil imitar esos movimientos? Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy vamos a demostrar nuestras habilidades motrices y vamos hacer equilibrio con nuestro cuerpo. 	Canción
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> Presentamos a los niños y niñas una cinta masketink, pelota, y 2 juguetes. Preguntamos: ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Escuchamos sus opiniones. Se propone hacer ejercicios de equilibrio usando esos materiales. Ver el siguiente video: EJERCICIOS PARA PREESCOLAR (COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO) https://www.youtube.com/watch?v=IC-8uA_UDU Los niños y niñas realizan los ejercicios de coordinación y equilibrio: <ol style="list-style-type: none"> 1. Caminar sobre la línea trazada con la cinta con un pie delante del otro sin salirse. 2. Realizar el ejercicio anterior retrocediendo. 3. Saltar de derecha a izquierda sin tocar la cinta, 4. Saltar de un lado a otro, realizando giros suaves. 5. Sostener la pelota mientras caminan por el camino de la cinta. 6. Sostener un juguete en cada mano y caminar por el camino de la cinta sin salirse. 7. Caminar por el camino de la cinta en puntas de pies. Se coloca una canción: JUEGO "EQUILIBRIO CONGELAO" https://www.youtube.com/watch?v=s0PzAIIrnVo Los niños y niñas bailan la canción y cuando se detienen la música, la maestra muestra una imagen y los niños tienen que imitar esa postura. 	Video 45 MINUTOS
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respeto los acuerdos de convivencia? Decimos a los niños y niñas que hoy, hemos demostrado nuestras habilidades motrices al realizar equilibrio con su cuerpo. 	

SESIÓN N° 3

I. Datos informativos

- 1.1. I.E. : N° 12 44 – Mamballe, Cajamarca
 1.2. Edad : 5 años
 1.3. Docente: : Luz Marianela Abad Chanta
 1.4. Tema : Juego al ritmo del árbol

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	INTRUMENTO
		05 AÑOS			
PSICOMOTRIZ 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 y niñas tengan la oportunidad de realizar movimientos con un acompañamiento musical.	Disfruta de un momento musical con sus amigos y profesora.	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación

Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS DIDÁCTICOS	DESARROLLO	RECURSOS Y TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos a los niños una imagen de un árbol: Escuchamos a los niños cada uno de sus comentarios y les comunicamos que en esta mañana vamos disfrutar de un momento musical con sus amigos y profesora al ritmo de una pieza musical. Pedimos a los niños que se ubiquen en media luna y observen el siguiente video: DÚO TIEMPO DE SOL - ESTE ÁRBOL QUE LES CUENTO https://www.youtube.com/watch?v=tLpiI0MOzN4 Les pedimos a los niños ponerse de pie y realizar algunos estiramientos con su cuerpo y respirar siguiendo las indicaciones de la maestra. Seguidamente los invitamos a realizar los movimientos que menciona la audición 	<p>Imágenes de arboles</p> <p>Canción</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> En este momento les invitamos a los niños a ubicarse en el piso y escuchar nuestra voz, con los ojos cerrados imagina todo lo que la maestra les dice. Les preguntamos a los niños sobre ¿Cómo les gustaría representar el momento que han vivenciado? ¿Les gustaría usar plumones, crayolas o lápices? Se les hace entrega de materiales según lo que los niños y niñas escogieron para que dibujen lo que les ha gustado de la actividad. 	<p>Video</p> <p>45 MINUTOS</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Finalmente les pedimos que se sienten en media luna y nos comente lo que han realizado en esta mañana <p>Preguntamos: ¿Qué hemos aprendido de la actividad realizada hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿De qué manera lo hemos aprendido? ¿Porque ha sido útil lo aprendido hoy? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué hicimos primero? ¿Y luego? ¿Finalmente?</p>	

SESIÓN N°4

- I. Datos informativos**
1.1. I.E. : N° 12 44 – Mamballe, Cajamarca
1.2. Edad : 5 años
1.3. Docente: : Luz Marianela Abad Chanta
1.4. Tema : jugamos a la ronda loca

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	INSTRUMENTO
		05 AÑOS			
PSICOMOTRIZ 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 y niñas tengan la oportunidad de realizar movimientos con un acompañamiento musical.	Disfruta de un momento musical con sus amigos y profesora.	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación.

Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
PROCESOS DIDÁCTICOS	DESARROLLO	RECURSOS Y TIEMPO
ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos a los niños una imagen de niños en una ronda: Escuchamos a los niños cada uno de sus comentarios y les comunicamos que en esta mañana vamos disfrutar de un momento musical con sus amigos y profesora al ritmo de una pieza musical. 	Imagen de niños en una ronda
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> Pedimos a los niños que se ubiquen en media luna y observen el siguiente video: DÚO TIEMPO DE SOL - LA RONDA LOCA https://www.youtube.com/watch?v=6XzxvEnD9-Q Les pedimos a los niños ponerse de pie y formar una ronda, giran de manera lenta y rápida. Para calentar y posteriormente seguirán las indicaciones que menciona la audición. Lo realizarán varias veces para jugar y disfrutar del momento musical. 	Equipo audiovisual 45 MINUTOS
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Finalmente les pedimos que se sienten en media luna y nos comente lo que han realizado en esta mañana Preguntamos: ¿Qué hemos aprendido de la actividad realizada hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿De qué manera lo hemos aprendido? ¿Porque ha sido útil lo aprendido hoy? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué hicimos primero? ¿Y luego? ¿Finalmente?	

SESIÓN N°5

- I. Datos informativos**
- 1.1. I.E. : N° 12 44 – Mamballe, Cajamarca
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Docente : Luz Marianela Abad Chanta
- 1.4. Tema : jugamos a ser arboles

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	INSTRUMENTO
		05 AÑOS			
PSICOMOTRIZ 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 y niñas tengan la oportunidad de jugar haciendo la representación de un árbol.	Representación los movimientos de un árbol acompañado de una pieza musical.	Ficha de observación

Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
PROCESOS DIDÁCTICOS	DESARROLLO	RECURSOS Y TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos a los niños una imagen: Escuchamos a los niños cada uno de sus comentarios y les comunicamos que en esta mañana vamos disfrutar de un momento musical con sus amigos y profesora al ritmo de una pieza musical. 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Pedimos a los niños que se ubiquen en media luna y observen el siguiente video: SOY UN ARBOL GRANDE 🌳 - CANCIÓN INFANTIL ✨ - LA TEATRINA SHOW https://www.youtube.com/watch?v=C5vJuL_phPA Les pedimos a los niños ponerse de pie y realizar algunos estiramientos con su cuerpo y respirar siguiendo las indicaciones de la maestra. Seguidamente los invitamos a realizar los movimientos que menciona la audición. 	Canción Globo
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Finalmente les pedimos que se sienten en media luna y nos comente lo que han realizado en esta mañana. Preguntamos: ¿Qué hemos aprendido de la actividad realizada hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿De qué manera lo hemos aprendido? ¿Porque ha sido útil lo aprendido hoy? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué hicimos primero? ¿Y luego? ¿Finalmente? 	45 minutos

SESIÓN N°6:

- I. Datos informativos**
- 1.1. **I.E.** : N° 12 44 – Mamballe, Cajamarca
- 1.2. **Edad** : 5 años
- 1.3. **Docente** : Luz Marianela Abad Chanta
- 1.4. **Tema** : mata gente

AREA/ COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	INSTRUMENTO
		05 AÑOS			
PSICOMOTRIZ 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 y niñas se desplacen en el espacio jugando con un balón y cumpliendo las normas del juego.	Participa en el desarrollo del juego mata gente.	Ficha de observación
<p>Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a éstos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>					

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. Presentamos los materiales con los que trabajaremos: Pelotas de goma Establecemos las normas para el desarrollo de la actividad: durante el juego, con los compañeros y con los materiales. Para el calentamiento los niños manipulan juegan libremente con las pelotas. 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Decimos que jugaremos a la "MATAGENTE". Explicamos en qué consiste el juego: Se colocan dos jugadores a los extremos del área de juego. Los demás jugadores se colocan en el centro del campo de juego. Los jugadores que se encuentran en los extremos lanzan la bola tratando de hacer que le caiga a uno de los que están en el centro. Al momento en que lanza la pelota uno de los que matan, los jugadores corren cambiando de lado siempre mirando al que tiene la pelota y no dejándose matar. Si un jugador coge la bola con las manos, acumulará una vida que podrá utilizarla si lo matan en otro momento o si le quiere dar una vida a alguien a quien ya mataron y quiere entrar nuevamente. El objetivo del juego es que se vaya matando a los jugadores; cuando queda un solo jugador en el centro los demás contarán hasta 10 tiros, ganará el juego y si lo logran matar antes de llegar a los 10 tiros ganarán los matadores. Para la relajación se colocan recostados sobre alfombritas boca abajo, simulan nadar. Escuchan música clásica: MÚSICA TRANQUILA PARA NIÑOS MÚSICA RELAJANTE PARA NIÑOS PEQUEÑOS - https://www.youtube.com/watch?v=VWUQbUZ5Jnw 	<p>Pelotas</p> <p>Alfombras</p> <p>45 minutos</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Guardamos los materiales. Verbalizamos lo realizado. Dibujan y pintan lo que más les gustó de la actividad. 	

Sesión N°7

II. Datos informativos

- 2.1. I.E. : N° 12 44 – Mamballe, Cajamarca**
2.2. Edad :5 años
2.3. Docente : Luz Marianela Abad Chanta
2.4. Tema: : Jugando con el globo

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	INSTRUMENTO
		05 AÑOS			
PSICOMOTRIZ 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 vivencien a través de una actividad lúdica la fuerza del aire.	Los niños participan jugando con el globo sin dejar caer al piso.	Ficha de observación

Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	DURACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. Presentamos los materiales: Papel periódico, tijeras, regla, lápiz y goma. Pregunta: ¿Que podremos hacer con estos materiales? 	Globo	45 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Salen al patio y se ubican en asamblea. La maestra les presenta un globo y brinda las indicaciones. Ma maestra lanzara un globo inflado al aire. Los niños no deben dejar que el globo toque el suelo, así que hay que ir dándole toques entre todos, evitando así que se caiga. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Guardamos los materiales. Verbalizamos lo realizado. Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué actividad han realizado hoy? ¿Con que han jugado? ¿Qué parte de tu cuerpo has empleado para trabajar? ¿Cómo te sentiste al trabajar esta actividad? 		

Sesión N°8

II. Datos informativos

- 2.1. **I.E.** : N° 12 44 – Mamballe, Cajamarca
 2.2. **Edad** : 5 años
 2.3. **Docente** : Luz Marianela Abad Chanta
 2.4. **Tema:** : carrera de sacos

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	INSTRUMENTO
		05 AÑOS			
PSICOMOTRIZ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalment e. 	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 y niñas tengan la oportunidad de participar en actividades lúdicas que les permitan experimentar el equilibrio corporal.	Los niños participan del juego. Carrera de sacos.	Ficha de observación.

Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
PROCESOS DIDÁCTICOS	DESARROLLO	RECURSOS Y TIEMPO
ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Cantamos juntos la siguiente canción: Video: BRINCA Y PARA YA- EQUILIBRIO https://www.youtube.com/watch?v=b2PfrTWc5AE Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató el video? ¿Qué movimientos realizaron? ¿Te fue fácil imitar esos movimientos? Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy vamos a demostrar nuestras habilidades motrices y vamos hacer equilibrio con nuestro cuerpo. 	Canción
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> Ubicados en el patio la muestra presenta los materiales y dialogan sobre la actividad a realizar. Los niños tienen que meter las dos piernas en los sacos y sujetarlos con las manos. Empieza la carrera como cualquier carrera normal. Los niños deben llegar a la meta dando saltos en los sacos. No está permitido agarrar ni empujar a los demás participantes. ¿Gana el juego quien llega antes a la meta! 	Video
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? ¿Participo en todo momento? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia? Decimos a los niños y niñas que hoy, hemos demostrado nuestras habilidades motrices al realizar equilibrio con su cuerpo. 	45 MINUTOS

SESIÓN N° 9

II. Datos informativos

2.1. I.E. : N° 12 44 – Mamballe, Cajamarca

2.2. Edad : 5 años

2.3. Docente: : Luz Marianela Abad Chanta

2.4. Tema : Bailamos con aros

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	INSTRUMENTO
		05 AÑOS			
PSICOMOTRIZ 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 y niñas bailen realizando movimientos utilizando aros.	Participa en el desarrollo del baile con aros.	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación

Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

PROCESOS DIDÁCTICOS	DESARROLLO	RECURSOS Y TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Motivación: Proponemos a los niños bailar utilizando aros al ritmo de la canción: CANTAJUEGO - EL BAILE DEL HULA HOOP https://www.youtube.com/watch?v=6WuDLVcpesU Establecemos las normas para el desarrollo de la actividad. Exploración del Material: Presentamos los materiales de trabajo: Aros de plástico. Los niños manipulan explorando los materiales. 	Imágenes de arboles Canción Video 45 MINUTOS
DESARROLLO	<p>Expresividad Corporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Con la música propuesta bailan de manera libre. Luego mientras bailan realizamos algunos movimientos utilizando los aros. Colocan el aro sobre la cabeza y hacen giros bailando sin que se les caiga. Bailan moviendo el tronco girando una mano y luego la otra. Hacen girar el aro en las muñecas. Sujetan el aro con ambas manos simulando hacerlo bailar. Dejamos que los niños libremente creen movimientos de baile con el aro. Luego la docente coloca 4 aros en el piso y baila la canción siguiendo el ritmo y los movimientos. BAILE JERUSALEMA CON AROS https://www.youtube.com/watch?v=iu6Eibs6dAs Invita a los niños que imiten los movimientos que ella realiza. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Guardamos los materiales. Verbalizamos lo realizado y como se sintieron bailando con el aro.	

SESIÓN N°10

II. Datos informativos

2.1. I.E. : N° 12 44 – Mamballe, Cajamarca

2.2. Edad : 5 años

2.3. Docente: : Luz Marianela Abad Chanta

2.4. Tema : jugando con mis amigos

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	INSTRUMENTO
		05 AÑOS			
PSICOMOTRIZ 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 y niñas tengan la oportunidad de realizar un juego y trabajar en equipo.	Participa de un juego cumpliendo las normas.	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación.

Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
PROCESOS DIDÁCTICOS	DESARROLLO	RECURSOS Y TIEMPO
ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio y delimitamos el espacio en el que trabajaremos. • Recordamos normas de comportamiento y cuidado al momento del juego. • Realizamos el calentamiento al son de la pandereta. • Corren por alrededor del patio, mientras escuchan la pandereta y cuando el sonido se detenga todos deben sentarse rápidamente en el piso. Así van corriendo. • Los manipulan y juegan libremente los ellos. 	Imagen de niños en una ronda Equipo audiovisual
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Colocamos en el patio una hilera de 5 llantas para cada equipo. • Presentamos el juego “Huevos al nido”. • Pedimos que formen 5 grupos y escojan quién será la gallina. • Mientras los niños escogen entregamos una bolsa con huevos de plástico a cada grupo. • Explicamos cómo jugaremos: • Cada gallina tendrá los huevos en la barriga. (se amarran una tela en la barriga) • Sus compañeros deberán sacar los huevos uno por uno y llevarlos con una cuchara en la boca hasta la llanta que es el nido (podemos colocarle pajita de papel). • Echa el huevo cal niño y retorna con la cuchara hasta entregársela a su compañero. • Gana el equipo que termine de poner todos los huevos. • Los niños juegan y se divierten. • Para relajarnos forman un círculo y se toman de las manos y cantamos arroz con leche. 	45 MINUTOS
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Guardamos los materiales. • Verbalizamos lo realizado. En hojas dibujan lo que más les gustó de la actividad.	

SESIÓN N°11

II. Datos informativos

- 2.1. I.E. : N° 12 44 – Mamballe, Cajamarca
 2.2. Edad : 5 años
 2.3. Docente : Luz Marianela Abad Chanta
 2.4. Tema : La Cadena

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	INSTRUMENTO
		05 AÑOS			
PSICOMOTRIZ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalment e. 	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 y niñas tengan la oportunidad de jugar haciendo una cadena.	los niños participan del juego la canena.	Ficha de observación

Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
PROCESOS DIDÁCTICOS	DESARROLLO	RECURSOS Y TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Les presentamos a los niños una imagen: Escuchamos a los niños cada uno de sus comentarios y les comunicamos que en esta mañana vamos disfrutar de un momento musical con sus amigos y profesora al ritmo de una pieza musical. 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Pedimos a los niños que se ubiquen en media luna y observen el siguiente video: la ronda loca https://www.youtube.com/watch?v=6XzxvEnD9-Q Les explicamos a los niños que este juego consiste en que dos niños se cojan de la mano y creen la primera cadena. Así, tendrán que ir tocando a otros para unirlos al grupo. Los demás pequeños intentará huir, pero si uno es alcanzado deberá unirse a la cadena y así hasta finalizar con el último jugador que quede. Al finalizar el juego, iniciarán una nueva ronda los dos jugadores que fueron tocados en la primera fase. Ponerse de pie y realizar algunos estiramientos con su cuerpo y respirar siguiendo las indicaciones de la maestra. Seguidamente los invitamos a realizar los movimientos que menciona la audición.	Canción Globo
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Finalmente les pedimos que se sienten en media luna y nos comente lo que han realizado en esta mañana. Preguntamos: ¿Qué hemos aprendido de la actividad realizada hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿De qué manera lo hemos aprendido? ¿Porque ha sido útil lo aprendido hoy? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué hicimos primero? ¿Y luego? ¿Finalmente? 	45 minutos

SESIÓN N°12

- II. Datos informativos**
- 2.1. I.E. : N° 12 44 – Mamballe, Cajamarca
- 2.2. Edad : 5 años
- 2.3. Docente : Luz Marianela Abad Chanta
- 2.4. Tema : El lago encantado

ÁREA/ COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	INSTRUMENTO
		05 AÑOS			
PSICOMOTRI Z 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 y niñas se desplacen en el espacio y cumpliendo las normas del juego.	Participa en el desarrollo del lago encantado.	Ficha de observación.

Estándar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a éstos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. • Presentamos los materiales con los que trabajaremos: Pelotas de goma • Establecemos las normas para el desarrollo de la actividad: durante el juego, con los compañeros y con los materiales. • Para el calentamiento los niños manipulan juegan libremente con las pelotas. 	Pelotas Aros
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Decimos que jugaremos al “El lago encantado”. • Explicamos en qué consiste el juego: • Con una tiza se marca un espacio del suelo en formando un lago y metiendo dentro aros de plástico (como si fueran las piedras donde pisar). De forma que se crea como un “lago encantado” donde ningún niño puede tocar el agua, solo pueden pisar el interior de los aros. Si alguien cae, no puede moverse hasta que otro jugador lo salve dándole un abrazo. 	45 minutos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Guardamos los materiales. • Verbalizamos lo realizado. • Dibujan y pintan lo que más les gustó de la actividad. 	