



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

**LOS JUEGOS MOTORES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N°433 CALLERIA UCAYALI, 2024**

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

AUTOR

CACHIQUE FERNANDEZ, RAQUEL

ORCID:0009-0007-4139-5829

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID:0000-0002-8638-6834

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0130-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **14:30** horas del día **22** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA Presidente
FLORES ARONI BERTHA JUANA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS MOTORES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°433 CALLERIA UCAYALI, 2024**

Presentada Por :
(1407111004) **CACHIQUE FERNANDEZ RAQUEL**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, 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:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA
Presidente

FLORES ARONI BERTHA JUANA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
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: LOS JUEGOS MOTORES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°433 CALLERIA UCAYALI, 2024 Del (de la) estudiante CACHIQUE FERNANDEZ RAQUEL, asesorado por AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO 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, 02 de Agosto del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mis padres, cuya paciencia, amor y apoyo incondicional han sido mi mayor fuente de inspiración y fortaleza. Gracias por creer en mí y por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. Este logro es tanto suyo como mío.

Agradecimiento

Primero y ante todo, quiero agradecer a Dios por brindarme la fortaleza, sabiduría y perseverancia necesarias para llevar a cabo esta investigación. Sin su guía y bendiciones, este logro no habría sido posible.

También deseo expresar mi más sincero agradecimiento a mi asesor, por su valiosa orientación, apoyo incondicional y por compartir su vasto conocimiento conmigo a lo largo de este proceso. Su dedicación y paciencia han sido fundamentales para el éxito de este trabajo.

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	4
2.1. Antecedentes	4
2.2. Bases teóricas.....	8
2.3. Hipótesis	26
III. METODOLOGÍA.....	27
3.1. Tipo, Nivel y Diseño de la investigación.....	27
3.2. Población y muestra:.....	28
3.3. Operacionalización de las variables.....	29
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	34
3.5. Método de análisis de datos	36
3.6. Aspectos éticos	37
IV. RESULTADOS.....	38
V. DISCUSIÓN.....	45
VI. CONCLUSIONES	49
VII. RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS.....	57
Anexo 01: Matriz de consistencia	57
Anexo 02: Instrumento de recolección de información.....	58
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos	59
Anexo 04. Formato de consentimiento informado	51

Lista de Tablas

Tabla 1 Población de educación inicial, niños de 3,4 y 5 años	30
Tabla 2 Muestra de estudio, niños de 4 años	31
Tabla 3 Matriz de operacionalización de variables	32
Tabla 4 Validación por juicio de expertos	35
Tabla 5 Confiabilidad del instrumento	35
Tabla 6 Estadístico de consistencia interna de la lista de cotejo de la variable motricidad gruesa	36
Tabla 7 Nivel de motricidad gruesa a través de un pre test	38
Tabla 8 Distribución del nivel de logro de la motricidad gruesa al aplicar los juegos motores	39
Tabla 9 Nivel de motricidad gruesa a través de un post test	41
Tabla 10 Nivel de la motricidad antes y después de la estrategia	42
Tabla 11 Prueba de normalidad	43
Tabla 12 Prueba de rangos de Wilcoxon	44
Tabla 13 Estadístico de prueba	44

Lista de figuras

Figura 1 Nivel porcentual de motricidad gruesa a través de un pre test	38
Figura 2 Porcentajes de las actividades de aprendizaje con juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años	40
Figura 3 Nivel porcentual de motricidad gruesa a través de un post test	41
Figura 4 Nivel porcentual de la motricidad antes y después de la estrategia	42

Resumen

La presente investigación surgió a raíz de indicadores que señalaron que algunos niños experimentan retrasos en el desarrollo de habilidades motoras gruesa, lo que podría influir en su dominio corporal dinámico y su dominio corporal estático. Es por ello que se formuló el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024? Seguido del siguiente objetivo general: Determinar de qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de dicha institución. La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fue de 57 niños de nivel inicial y la muestra fue de 22 niños de 4 años. La técnica empleada fue la observación y el instrumento una lista de cotejo. Respecto a los resultados podemos evidencia en el pre test un aprendizaje en nivel proceso con un 50%, y en nivel inicio con un 41%, el cual mejoraron a través de la estrategia de los juegos motores, donde en el post test llegaron a un nivel de logro esperado con un 50%, y en logro destacado, a un 36%, por ende, se concluyó que los juegos motores mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años, que se corroboró con la prueba no paramétrica de wilcoxon a un nivel de sig. de 0,001.

Palabras clave: dominio corporal, dinámico, estático, juegos motores, motricidad gruesa

Abstract

The present research arose from indicators that indicated that some children experience delays in the development of gross motor skills, which could influence their dynamic body mastery and their static body mastery. That is why the following problem statement was formulated: How do motor games as a learning strategy improve gross motor skills in 4-year-old children of Educational Institution N°433 Callería Ucayali 2024? Followed by the following general objective: Determine how motor games as a learning strategy improve gross motor skills in 4-year-old children of said institution. The methodology was applied, explanatory level and pre-experimental design. The population was 57 initial level children and the sample was 22 4-year-old children. The technique used was observation and the instrument was a checklist. Regarding the results, we can see in the pre-test learning at the process level with 50%, and at the beginning level with 41%, which improved through the strategy of motor games, where in the post-test they reached a expected level of achievement with 50%, and in outstanding achievement, with 36%, therefore, it was concluded that motor games significantly improve gross motor skills in 4-year-old children, which was corroborated with the non-parametric Wilcoxon test. a sig level of 0.001.

Keywords: body domain, dynamic, static, motor games, gross motor skills

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La motricidad gruesa en niños es de suma importancia ya que se refiere al desarrollo y control de los músculos grandes del cuerpo, como los de las piernas, brazos, tronco y cuello. Estas habilidades son fundamentales para que los niños puedan realizar actividades físicas básicas y actividades de la vida diaria de manera efectiva. El desarrollo de la motricidad gruesa contribuye al crecimiento físico adecuado, fortaleciendo los músculos y mejorando la coordinación entre diferentes partes del cuerpo. El desarrollo de la motricidad gruesa está relacionado con el desarrollo cognitivo, ya que actividades físicas como jugar a juegos motores pueden mejorar la concentración, la atención y la memoria. Participar en actividades físicas con otros niños fomenta habilidades sociales como la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto mutuo, además de promover emociones positivas y reducir el estrés (Sadurní, 2008).

A nivel internacional, hay diversas cifras y estadísticas que reflejan la problemática relacionada con la motricidad gruesa. En un estudio ejecutado en Chile, por Duarte et al. (2022) con respecto a la Prevalencia de los índices de la coordinación motora en niños de un establecimiento educacional, un gran número de estudiantes (57%) logró desarrollar una coordinación motora normal, sin embargo, el 43% de los niños mostraron dificultades en la coordinación perceptivo-motora. Estos hallazgos resaltaron la importancia de la implementación de actividades que favorezcan el desarrollo de la coordinación motora desde las etapas preescolares. En muchos países, especialmente en áreas rurales o de bajos recursos, el acceso a programas de estimulación motriz y actividades físicas adecuadas puede ser limitado, lo que afecta negativamente el desarrollo motor de los niños. Los problemas de motricidad gruesa pueden influir en el rendimiento académico y en la participación en actividades escolares y recreativas, lo que a su vez puede tener repercusiones en el bienestar emocional y social de los niños.

A nivel nacional, la problemática relacionada con la motricidad gruesa en niños y niñas es un tema de interés en el ámbito de la salud y la educación. En un estudio realizado en Amazonas- Perú, por Tiwi y Weepiu (2021) acerca del desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, comunidad Awajún de Yamayakat, se evidenció que, en cuanto a la coordinación motora gruesa, el 57% de los niños mostraron un nivel deficiente, el 39% un nivel medio, y solo el 4% un nivel óptimo. Se destacó que el desarrollo de la motricidad gruesa es notablemente menor en niños de 4 años. Uno de los desafíos en Perú es garantizar el acceso equitativo a servicios de estimulación temprana para niños y niñas con dificultades en el

desarrollo motor. Factores como la desnutrición, la falta de estimulación adecuada en el hogar y la falta de acceso a espacios seguros y adecuados para el juego activo pueden contribuir a problemas en la motricidad gruesa en la población infantil peruana.

A nivel local, según el PEI (2023) de una institución educativa de Ucayali, alrededor del 6% al 20% de los niños en edad escolar tienen dificultades motoras significativas que afectan su desempeño en actividades físicas y deportivas. Las dificultades en la motricidad gruesa influyen en el rendimiento académico, especialmente en áreas como la escritura, la coordinación mano-ojo y la participación en actividades físicas en el aula. Algunos desafíos en el entorno educativo incluyen la falta de capacitación específica para abordar las dificultades motoras, la falta de recursos adaptados y la necesidad de implementar estrategias inclusivas para apoyar a todos los estudiantes.

En la institución educativa N°433, distrito Callería, provincia de coronel portillo, Ucayali, los estudiantes presentaron dificultades en el desarrollo de habilidades motoras gruesas, como problemas de equilibrio, coordinación motriz, o dificultades para realizar actividades físicas básicas. También presentan menor participación en juegos y deportes. Asimismo, los niños tienen dificultades para mantener la concentración en clase debido a la incomodidad física. Además, enfrentan limitaciones en términos de equipamiento y espacio para actividades que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa. También la falta de capacitación del personal educativo para diseñar e implementar programas efectivos de desarrollo de habilidades motoras gruesas.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024?

La justificación de este estudio de investigación se fundamentó en cinco razones principales:

En primer lugar, por motivos de conveniencia, ya que su objetivo fue ofrecer información valiosa a profesores y futuros pedagogos sobre el uso de los juegos motores como herramientas para mejorar la motricidad gruesa de una manera más interactiva y atractiva para los niños.

Este trabajo también hizo una contribución teórica importante al incorporar una sólida base teórica relacionada con la variable juegos motores, la cual se sustentó en diversas teorías, incluyendo la siguiente:

Teoría sociocultural del juego de Vygotsky (1978), la cual señala que el juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás, la naturaleza, fundamento y pasado histórico del deporte o fenómenos sociales, ya través del juego se suministran escenas que traspasan los instintos y pulsaciones individuales internas.

La variable dependiente, motricidad gruesa, a lo largo de la investigación se basó en la teoría psicocinética de Jean Le Boulch (1991) quien estudia la motricidad infantil y su relación con los entornos de la conducta. La justificación teórica sólida de la importancia de la motricidad gruesa se relaciona con su papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, su influencia en habilidades futuras, su impacto en la salud y el bienestar, su contribución a la interacción social y su relación con el desarrollo cognitivo. Estos aspectos resaltan la relevancia de promover y apoyar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa en los niños desde una edad temprana.

La justificación metodológica para utilizar juegos motores en la mejora de la motricidad gruesa se basó en su efectividad para proporcionar experiencias de aprendizaje prácticas, motivadoras, inclusivas y significativas que promueven un desarrollo integral y equilibrado en los niños. Desempeñó un papel socialmente significativo al abordar el problema de la motricidad gruesa en niños de preescolar de 4 años a través del empleo de los juegos motores, con el objetivo de buscar soluciones. Los juegos motores tuvieron una justificación práctica sólida al ofrecer una amplia gama de beneficios para el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los niños, lo que los convierte en una herramienta valiosa en entornos educativos y recreativos.

El objetivo general de este estudio fue: Determinar de qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

De igual manera, se establecieron los objetivos específicos: Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje; Diseñar y aplicar los juegos motores como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024; e Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Abad (2019) realizó una investigación en Ecuador para optar el grado profesional de Magister en Educación Inicial titulada: El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Lucía Franco de Castro de la Parroquia de Conocoto, Quito, Ecuador; la cual tuvo como objetivo: Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Lucía Franco. El estudio tuvo una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, trabajado con una población de 73 estudiantes de nivel inicial y una muestra de 51 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo como instrumento, a través de una técnica de observación; teniendo como resultados que la motricidad gruesa se encuentra en bajo nivel a 68 %, luego, gracias al juego se mejoró a un nivel alto con 82 %. Entonces, se concluye que el programa del juego tiene relevancia para mejorar la psicomotricidad gruesa, lo cual respalda la eficacia del programa empleado en la presente investigación.

Alvear (2019) en su tesis realizada en Ecuador para optar el título profesional de licenciatura; titulada El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe Albert Einstein de la ciudad de Riobamba. Ecuador. Tuvo como objetivo determinar la incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe Albert Einstein de la ciudad de Riobamba. En el estudio se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, trabajado con una población de 97 niños de 4 a 6 años y una muestra de 37 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo de la variable dependiente a través de la técnica de observación, teniendo como resultados que la motricidad gruesa se encuentra en bajo nivel a 87%, luego gracias al juego se mejoró, a un nivel alto con 92%. Donde concluyó que el programa del juego tiene relevancia estadística para la mejora de la psicomotricidad gruesa.

Díaz et al. (2019) presentaron en Venezuela su estudio de tesis para obtener su título profesional de Licenciatura en la especialidad en pedagogía La motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún-Córdoba. Se tuvo

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

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Arzola (2019) En su tesis realizada en Lima para obtener el título profesional de Licenciatura titulada: La motricidad gruesa en el nivel inicial Institución Educativa 2051-Carabayllo, 2019. La presente investigación tuvo como objetivo principal conocer el nivel de motricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo, 2019. Se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental. La población total fue un total de 30 niños y la muestra de 17 niños de 5 años. La técnica empleada fue la observación mientras que el instrumento fue la lista de cotejo. Con respecto a los resultados, el nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años, resultó efectiva ya que los niños se ubican en nivel logro un 62%. Finalmente, se llegó a la conclusión que los niños tienen buenas actividades motoras gruesas.

Hidalgo (2020) en su estudio realizado en Lima para obtener el título profesional de Licenciatura, titulado: Estrategias didácticas que utiliza el docente para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 0038 San Martín de Porres ubicado en el distrito del Cercado de Lima en el año académico 2019. La presente investigación tuvo como objetivo general determinar las estrategias didácticas utilizadas por los docentes para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial. La metodología fue de tipo cuantitativa, descriptivo y no experimental, con una muestra de 2 docentes y 44 estudiantes del nivel inicial. Respecto a los resultados, se demostró que el 100% de los docentes utilizaron el 44% estrategias didácticas para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los estudiantes y el 83% de estudiantes tiene desarrollado su motricidad gruesa en su totalidad.

Escajadillo (2020) en su tesis realizada en Lima para obtener el título de Licenciatura, denominada: Programa juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019. El propósito de esta investigación fue Comprobar el efecto del programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años Capullito Los Olivos – 2019; el enfoque cuantitativo, el nivel explicativo, el diseño experimental con subtipo cuasi experimental y corte longitudinal; con una población que era de 110 del turno tarde y mañana de estudiantes de 5 años y la muestra estuvo conformado por 51 estudiantes. Para recolección de datos se aplicó la técnica de observación y el instrumento fue una guía de observación, En cuanto a los resultados en 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 que alcanzaron un nivel bajo y 4.0% en proceso. Luego de aplicar el programa de juegos cooperativos se difiere que el 88.0% alcanza niveles altos y el 12.0% están en proceso y ningún en inicio, a través de la prueba U de Mann-Whitney que arrojó un valor ,000 < 0.05 esto demostró que el programa Juego cooperativo influye significativamente en la motricidad gruesa en niños de cinco años.

2.1.3. Antecedentes Locales y/o Regionales

Faustino (2020) en su tesis realizada en Ucayali para obtener el título profesional de Licenciatura, denominada: Taller de danzas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 415 La Marina distrito de Padre Abad – Ucayali, 2020. Tuvo como objetivo, determinar de qué manera el taller de danzas contribuirá a mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 415 la Marina Distrito de Padre Abad – Ucayali, 2020. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y el diseño pre experimental. La muestra representa 20 niños y niñas de 3 años. En la recopilación de datos se utilizó la técnica de observación y el instrumento lista de cotejo debidamente validado. Los resultados obtenidos en la pre evaluación, fue el 55% de niños se encuentra en proceso, después de la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje, en el post evaluación el 50% de niños lograron alcanzar el logro previsto. Se concluye que, la hipótesis reporta que el taller de danzas influye en el desarrollo de la motricidad gruesa con 0,000 siendo menor a 0,05.

Ruiz (2020) en su investigación realizada en Ucayali, para obtener el título profesional de Licenciatura, denominada: Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa Virgen María N°423 De Yarinacocha – Ucayali 2020. Tuvo como objetivo general Determinar el nivel de desarrollo de la motricidad fina y gruesa, La Metodología tipo cuantitativo, nivel descriptivo de diseño no experimental transeccional, la población estuvo conformado por 32 niños, teniendo como muestra a 11 niños, se utilizó la técnica Los resultados obtenidos fueron que el 100% de los niños se encontraron en el nivel de logrado en la dimensión de Esquema Corporal, el 100% de los niños se encontraron en el nivel logrado, en nivel de Coordinación Motriz. y 100% de los participantes se encuentran en el nivel logrado, en la dimensión de la Lateralidad. Por lo que se concluye que los niños de 4 años se ubicaron en el nivel logrado en su desarrollo de la motricidad fina y gruesa de la observación teniendo como instrumento la ficha de observación.

Gutiérrez (2019) en su estudio realizado en Ucayali para obtener el título profesional de Licenciatura, denominado: Taller de actividades lúdicas para el mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64668 La Perla - Pucallpa – 2019. El propósito es establecer una serie de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los estudiantes durante el periodo del 2019. El tipo de estudio fue experimental de diseño cuasi experimental. La población fueron 124 niños de diversas secciones, y la muestra fue de 62 niños de sección A y B. La técnica empleada fue la observación mientras que el instrumento fue una guía de observación. Respecto a los resultados, En el grupo experimental, durante el pre test, 67.7% se ubicó en el nivel en inicio y 32.3% en el nivel en proceso; mientras que, en el post test, 67.7% se ubicó en el nivel en proceso y 32.3% en el nivel logrado. En el grupo de control, durante el pre test, 77.4% se ubicó en el nivel en inicio y 22.6% en el nivel en proceso; mientras que, en el post test, 71% se ubicó en el nivel en inicio y 29% en el nivel en proceso. En conclusión, existen diferencias significativas entre los grupos, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable independiente: Los Juegos motores

2.2.1.1. Definición de los juegos motores

Según Navarro (2002) afirman que el juego motor corresponde a toda actividad lúdica con significación motriz, entendiendo por ésta el grado de motricidad suficiente con empleo de sistemas de movimiento que comporten paralelamente intención, decisión, y ajuste de la motricidad a su contexto, sus situaciones fluctuantes en el medio o con otros, y todo ello bajo la lógica de las situaciones (p.140).

Navarro (2002) en todos los tipos de juegos motores: perceptivo-motores, simbólicos, de reglas, deportivos, etc., existe un denominador común: la motricidad. Por tanto, el juego motor es una organización lúdica que se caracteriza por el empleo significativo de la motricidad; es decir, la relevancia, que como juego procede de este grado de significación (p. 55).

2.2.1.2. Enfoque constructivista del juego

Para Gil y Naveiras (2007) proponen que los juegos se sustentan en el enfoque constructivista, ya que según Vygotsky (1978) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky (1978) establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño o niña transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño o niña.

2.2.1.3. Teoría Sociocultural del juego

En el libro de Quintas (2020) hace mención a diversas teorías del juego, pero para este estudio se considerará la teoría sociocultural de Vygotsky, la cual se detalla a continuación:

Vygotsky (1978) señala que el juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás, la naturaleza, fundamento y pasado histórico del deporte o fenómenos sociales, ya través del juego se suministran escenas que traspasan los instintos y pulsaciones individuales internas. Para Vygotsky (1978) el juego es una especie de dispositivo y recurso sociocultural, que tiene la función de promover la mejora mental del niño facilitando la mejora de capacidades que incluyen el interés o la memoria.

Decimos que su principio es constructivista porque a través del juego el niño construye su conocimiento y su hecho social y cultural personal. Jugar con otros jóvenes amplía su capacidad para comprender la verdad de su entorno social natural. Vygotsky (1978) analiza adicionalmente la mejora evolutiva del juego en la Edad Infantil, destacando etapas extensas: La primera fase: de 2 a 3 años, en la que los niños juegan con los objetos e sintonía con los medios que les ofrece su máximo entorno social instantáneo; Esta primera fase, a su vez, tendría niveles de mejora: dentro de la primera, aprenden de forma lúdica dentro de la segunda, aprenden a sustituir simbólicamente las características de dicho gadgets. El 2º tramo: de la vendimia de los 3 a los 6 años, en el que representa imitativamente, a través de una especie de juego socio dramático, la internacional adulta.

Ahora hay un interés en desarrollo en el mundo de los adultos y que imitativamente lo construyen, lo constituyen. De esta manera se desarrollan en la superación de sus cuestionamientos egoístas y se produce un divertido cambio de roles de carácter.

2.2.1.4. Importancia y beneficios de los juegos motores

Para Navarro y Trigueros (2009) considera que la importancia en el juego radica en el hecho que a través de él produce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con su medio exterior. El juego favorece a los niños preescolares debido a que lo utilizan para ejercer sus relaciones personales, la socialización, sus gustos e intereses y sobre todo desarrollar sus habilidades.

El juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino una forma de expresión, mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades en donde se relaciona con otros niños de su edad, con el conocimiento de su entorno con la coordinación motriz (fina - gruesa), el conocimiento de su cuerpo, con el lenguaje y en general con la estructuración de su pensamiento, con principios que tiene que ver con el razonamiento, comunicación e información. La educadora debe de orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que este, sin perder su sentido placentero, adquiera además sus propósitos educativos que cubran las necesidades e intereses de los niños. Las actividades realizadas en el jardín de niños permiten que el niño se involucre física y emocionalmente en los diversos juegos que lo favorecen en su desarrollo integral y de su personalidad. Jugando el niño aprende cada vez mejor (Anton et al., 2016).

El juego se convierte para el niño en escuela para la vida, porque es precisamente en aquellos actos que, aunque nuevos, todavía no se han convertido en costumbre, el juego se desarrolla y se prepara por su anterior actividad (Pérez, 2015).

Decroly y Monchamp (2002) señala que los juegos tienen un valor intelectual, ya que el niño por mediación de ellos adquiere conceptos y desarrollo de funciones de la psicomotricidad como la cognición, la motricidad y fina gruesa, y el desarrollo social.

2.2.1.5. Tipos de juegos motores

Teniendo en cuenta las consideraciones de Carbonero (2017) aparecen varios tipos de juegos motores, los cuales se describen a continuación:

Juegos de coordinación psicomotriz: Estos juegos toman como punto de partida que el niño con 3 años es capaz de correr y en torno a los 5 años domina las paradas, los cambios de dirección y la iniciación de un movimiento. Progresivamente, a los 6 años domina el equilibrio estático y sobre todo, es característico que al final de la etapa, aproximadamente a los 8 años, es capaz de relajar un grupo muscular. Los juegos que componen esta variedad son:

Juegos de motricidad gruesa: Trabajan la coordinación dinámica global, el equilibrio, la respiración y la relajación.

Juegos de motricidad fina: Se centran en la coordinación óculo-manual y la coordinación óculo-motriz.

- Juegos en los que intervienen otros aspectos motores: La fuerza muscular, la velocidad, el control de movimiento, los reflejos, la resistencia y la precisión son los principales objetivos en estos juegos.

Juegos de estructuración perceptiva:

Juegos de percepción sensorial: Son juegos que buscan la activación y el desarrollo de los diferentes sentidos.

Juegos de percepción espacio- visual: Estos juegos trabajan la percepción visual, las percepciones espaciales topológicas y la captación de posiciones en el espacio.

Juegos que potencien el esquema corporal: Se centran en el conocimiento de las partes del cuerpo.

Juegos de estructuración espacio-temporal: Con este tipo de juegos, el niño organiza su espacio, representando las dimensiones. La construcción temporal siempre va ligada a la cimentación de la percepción temporal.

Juegos de percepción rítmico-temporal: A esta variedad pertenecen los juegos que trabajan la percepción auditiva, el ritmo, la orientación y la estructuración temporal.

Juegos de lateralidad: Potencian el descubrimiento segmentario de una de las dos partes simétricas del cuerpo. A pesar de que a estas edades tempranas no tienen la lateralidad definida, estimulan la decantación por una de las dos partes.

Juegos de organización perceptiva: Se basan en el control del espacio y el orden temporal por parte del niño.

2.2.1.6. Clasificación de los juegos motores

Según Trigo (1999) en su libro Juegos motores y creatividad, propone una clasificación de juegos motores, los cuales se considerarán para el presente estudio los siguientes:

a) Juegos con canciones

Los juegos amparados en la música vocal popular, son juegos que los niños han recopilado, apelando a su infancia o indagando en el entorno familiar y social. Es cierto que los juegos respaldados en la canción son algo que, al desaparecer la vida de calle en la era

industrial, se van postergando tanto de la memoria individual como de la colectiva. Las clasificaciones no son cerradas, afirma esta autora y cada uno puede disponer la suya, según los objetivos que persiga. Ésta aparece organizada en siete grupos, atendiendo a características comunes, lo cual no quiere decir que un juego de rueda no sea un juego de coordinación a la vez. Los juegos de canciones, pueden ser las siguientes:

Juegos de desinhibición corporal.- Son aquellos juegos en los que se pretende el desentumecimiento de las distintas partes del cuerpo, así como la pérdida de la vergüenza ante los demás. Son juegos donde los niños están descubriendo su imagen corporal, sin darse cuenta, trabajando su coordinación, equilibrio y expresividad.

Juegos de filas.- Son aquellos juegos en los que la característica común es la disposición de los participantes en dos filas. Lo normal es que una fila se coloque frente a otra, colocados así, se pueden adoptar dos modalidades: a) Que jueguen una fila con otra o b) que se destaque una persona entre ambas filas con una función determinada (bailar, saltar, etc.) mientras los componentes de ambas filas cantan, tocan palmas, etc.

Juegos de coordinación.- Son aquellos juegos en los que son fundamentalmente juegos de parejas. Estos juegos tratan de coordinar la acción de ambos componentes. Los movimientos de estos juegos suelen ser muy simples (saltos con uno y otro pie, abrir y cerrar piernas, agacharse, etc.).

Juegos de palmas.- Son también juegos de coordinación. Todo lo dicho para los juegos de coordinación, es aplicable a estos juegos, la diferencia es únicamente que la característica en este juego son las palmas.

Juegos en cadena.- La característica común de los juegos que encajamos en este grupo es que, como su mismo nombre indica, van formando una cadena que recorre un camino se entrelaza o crea algún movimiento de conjunto. Son juegos de cooperación del grupo donde todos los jugadores se esfuerzan por un fin único.

b) Juegos con cuerdas

La cuerda, como elemento de juego, es un material sencillo y de fácil adquisición debido a su bajo coste, y que permite grandes y múltiples actividades motrices. El uso de la cuerda facilita el desarrollo de casi todas las cualidades motrices. Con la cuerda se puede

correr, saltar, atar, tirar, transportar, escalar y además constituye un poderoso elemento en el trabajo de la comunicación. Es como un hilo conductor de sensaciones entre el grupo.

Además de la coordinación brazos-piernas, la cuerda ofrece otras posibilidades múltiples. Son factibles variedades de juegos cuyo objetivo se basa en la coordinación. Puede llegar a ser un elemento fascinante para los niños.

Por lo que atañe al número de participantes, la cuerda permite que los juegos se realicen individualmente, por parejas, en grupos pequeños y en grupo amplio.

El juego individuo con cuerda permite múltiples posibilidades de salto, en los que se desarrollan sobre la coordinación y la resistencia.

El juego en grupos admite dos variantes: a) Juegos del grupo propiamente dicho y b) Juegos de un grupo con otro grupo.

2.2.2. Variable dependiente: La Motricidad gruesa

2.2.2.1 Definiciones de la motricidad gruesa

Fernández (2010) define la motricidad gruesa como: Movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le permite permitirá al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos (p.96).

Por otro lado, para Motta y Risueño (2007), señalan que la motricidad gruesa son aquellas actividades que requieren el movimiento de grupos de músculos grandes y que en general implican desplazamientos, tal es el caso de caminar, correr, patear la pelota, tirarla, etc (p.47).

Sarmiento (1995) define la motricidad gruesa como aquellos movimientos en los cuales intervienen los miembros inferiores o, y en simultaneidad, los superiores, es decir, intervienen grandes masas musculares, ejemplo gatear, caminar, correr, trepar, saltar, lanzar pelotas, llevar objetos, etc (p.209).

2.2.2.2. Teorías de la motricidad gruesa

A continuación, se mencionan las siguientes teorías que respaldan la motricidad gruesa:

a) Teoría del desarrollo infantil de Wallon

Según Wallon (2000) quien centra su mirada en el tema psicobiológico del aumento, destaca las estrechas relaciones entre la actividad corporal y los diferentes lados de la persona que incluye el aspecto afectivo, considerando las habilidades motoras y la emocionalidad como asociadas. completo. Según este autor, con la emoción nace una actividad que no es la reacción directa del organismo a los estímulos ambientales, sino una plastificación del aparato psicomotor, ante el evento de condiciones externas. De esas consideraciones se desprende que las emociones se traducen en contracturas musculares de carácter tónico, resultando en una postura, un estado, un movimiento, eso es lo que tradicionalmente ha tratado la Educación Física.

Wallon (2000) refiere que la intervención del movimiento es vital para que el sentido moral despierte a la sensación y luego al instinto de lo real. Esta intuición de lo actual no es nada más que el elemento anterior para pasar en una fase posterior a la inteligencia sensible, entendida como la agencia de elementos, acciones y situaciones donde todo se fusiona permitiendo una funcionalidad nada despreciable para el hobby instruccional.

b) Teoría psicocinética de Le Boulch

La teoría psicocinética, de Jean Le Boulch (1991) estudia la motricidad infantil y su relación con los entornos de la conducta. Siendo esta teoría, un método pedagógico que establece una teoría general del movimiento, que no solo describe dicho movimiento, sino que también es una forma de educación motriz. De esta manera, para Le Boulch la educación psicomotriz asegura el progreso funcional del niño acorde con sus posibilidades, beneficiando el desarrollo de la efectividad y equilibrio mediante los intercambios con el entorno humano o medio familiar.

Le Boulch expresa que durante la infancia se evidencia una organización psicomotriz y una formación de la imagen corporal, en la adolescencia se caracteriza por el mejoramiento de factores de ejecución, principalmente en el factor muscular, por lo que la infancia y la adolescencia son etapas demasiado importantes en el desarrollo motriz.

2.2.2.3. Características de la motricidad gruesa:

Para Wallon (2000) la motricidad gruesa son los grandes movimientos que se realizan con brazos, piernas, pies o cuerpo entero, y se caracteriza por:

Dar palmadas

Aprovecha las ocasiones en las que solemos tener a nuestro bebe entre brazos, para dar palmadas lentamente, mientras cantas una melodía sencilla llevando el ritmo con las mismas.

Así, se consigue que intente repetir nuestros movimientos. Aquí puedes coger sus propias manos para corregir la posición e intentar que marque el ritmo poco a poco.

Esto le ayuda a mejorar la motricidad gradualmente desde las manos hasta las muñecas, mientras retienen levemente el antebrazo.

Escalar

Sus habilidades para escalar se ven en niños desde los dos años a los 4 años. Debemos fomentar esta faceta, cuando quieren escalarlo todo como juguetes, muebles, personas o cualquier otra cosa. Se recomienda animarlos siempre a escalar, con cuidado, pero sin impedirselo nunca.

Equilibrio

Intenta que mantengan el equilibrio, primero agarrándose a cualquier mueble o pared, más tarde solos con las dos piernas y por último, que consigan mantener el equilibrio con un solo pie, a la pata coja.

Sobre los 4 a 5 años, pueden mantenerse unos 15 segundos con un pie, pero se trata de un dato orientativo, como ya sabemos, cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje.

2.2.2.4. Clasificación de la motricidad gruesa en niños de 4 años:

Comellas y Perpinyá (2003) indica que la motricidad gruesa se clasifica en niveles, y los niveles a su vez se clasifican por edad:

Nivel 1: Los niños se sientan y se ponen de pie sin apoyarse en las manos. Pueden caminar en espacios interiores y exteriores y subir escalones; comienzan a correr y saltar.

Nivel 2: Los niños pueden sentarse en una silla. Pueden levantarse desde el suelo y ponerse de pie, pero necesitan una superficie desde la que impulsarse. Pueden caminar distancias cortas en un suelo estable y subir escaleras con la ayuda de un pasamanos. No pueden correr ni saltar.

Nivel 3: Los niños pueden sentarse en una silla, pero pueden necesitar algún tipo de apoyo. Los niños pueden caminar con un dispositivo manual auxiliar y subir escaleras con ayuda.

Nivel 4: Los niños necesitan apoyo en el tronco al estar sentados. Usan un andador para caminar distancias cortas y pueden llegar a moverse de manera independiente con una silla de ruedas.

Nivel 5: Todas las áreas de la función motora son limitadas. Los niños no pueden moverse de manera independiente.

2.2.2.5. Importancia de la motricidad gruesa

Realizar diferentes juegos que ayuden a la motricidad del infante es de vital importancia ya que le permite al niño experimentar, descubrir y a su vez ejercitar los músculos de su cuerpo mediante el equilibrio, la fuerza, la velocidad la coordinación, también ayuda a que el niño se sienta seguro de sí mismo y del entorno en donde él se encuentre para así desarrollar sus diferentes habilidades motrices (Bolaños, 2010).

Es importante tener en cuenta que el desarrollo físico en el infante ayuda a su crecimiento y cambios corporales que experimenta el mismo, teniendo una alimentación sana y a su vez se encuentre en un ambiente limpio, amplio y acogedor para que pueda desarrollar diferentes actividades físicas como caminar, correr, saltar, brincar, trepar las cuales permiten el movimiento de su cuerpo (Bolaños, 2010).

2.2.2.6. Características del desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años

Los niños y las niñas entre los 3 y 5 años dominan todos los tipos de acciones motrices, por tal motivo tratan de realizar cualquier tarea motriz sin considerar sus posibilidades reales: trepan obstáculos a mayor altura, se deslizan por pendientes elevadas, les gusta mantenerse en equilibrio pasando por superficies altas y estrechas, saltan desde alturas, etc (Sánchez y Salamanca, 2023).

Comienzan a diferenciar los más diversos tipos de movimientos, a combinar unas acciones con otras: correr y saltar un obstáculo, correr y golpear pelotas, conducir objetos por diferentes planos, lanzar y atrapar objetos, etc. Demuestran gran interés por los resultados de sus acciones y se observa un marcado deseo de realizarlas correctamente, aunque no es objetivo de la enseñanza en esta edad que los resultados se logren de forma

inmediata y mucho menos que siempre alcancen el éxito, pues los logros se van obteniendo en la medida que el niño(a) se adapta a las nuevas situaciones motrices y va adquiriendo la experiencia motriz necesaria para ir regulando sus movimientos (Sánchez y Salamanca, 2023).

La riqueza de movimiento que poseen los pequeños en este grupo de edad no solo se basa en el aumento de la complejidad y dificultad de las habilidades motrices básicas logradas en la edad anterior (4 a 5 años), sino también en el interés por la realización de actividades que pudieran estar más vinculadas a habilidades pre-deportivas relacionadas con el Ciclismo, Patinaje, Natación, Actividades en la naturaleza como: caminatas largas y de orientación, juegos, campamentos, etc (Chalela y Gutiérrez, 2017).

Considerando que el avance en la esfera motriz del desarrollo ocurre paralelamente con los logros alcanzados en la esfera cognitiva y afectiva, exponemos a continuación una breve caracterización con relación a estas esferas. Las principales características motrices del niño y la niña de 5 a 6 años se exponen a continuación como resultado de observaciones realizadas en un estudio de la motricidad en los diferentes grupos etáreos (Rigal, 2006).

En este grupo de edad se observa una gran explosión en el desarrollo de las capacidades motrices, manifiesta en las habilidades motrices básicas ejecutadas con mayor calidad, ejemplo: el niño lanza más lejos, corre más rápido y demuestra mayor coordinación, equilibrio, ritmo y orientación, en la ejecución de los movimientos. Las capacidades coordinativas se manifiestan al saltar, caminar y correr combinadamente: lateralmente, hacia atrás, hacía arriba, abajo. Mantienen muy bien el equilibrio al caminar por vigas y muros de diferentes formas. También trepan y escalan una mayor distancia y con buena coordinación. Son capaces de combinar acciones más complejas como lanzar, rebotar y atrapar la pelota, rodar aros por el piso y pequeñas pelotas por planos estrechos. El atrape de la pelota lo realizan con ambas manos sin requerir el apoyo del pecho como sucedía en el grupo de edad anterior. Son capaces de percibir el espacio al saltar una cuerda o lanzar una pelota. También regulan sus movimientos al lanzar a un objeto a distancia y les gusta correr para pasar saltando un obstáculo a pequeña altura. Realizan saltos de longitud cayendo con semiflexión de las piernas y buena estabilidad. Saltan con un pie y con los dos y ejecutan saltillos laterales y hacia atrás. Realizan la reptación (arrastrarse) con movimientos coordinados de brazos y piernas no sólo por el piso, sino también por arriba de bancos (Rigal, 2006).

2.2.2.7. Áreas de la motricidad gruesa

Según Comellas y Perpinyá (2003) señalan que las áreas de la motricidad gruesa son el dominio corporal dinámico y estático, los cuales se detallan a continuación:

a) Dominio corporal dinámico: El dominio corporal dinámico es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Éste permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos. Aspectos como la coordinación, la coordinación viso-motriz y el equilibrio dinámico hacen parte de este dominio corporal dinámico.

Dentro de esta dimensión se encuentran las siguientes acciones:

-Coordinación. La coordinación deja al niño encadenar y asociar patrones motores en un principio Independientes para formar movimientos compuestos. Ésta permite que se Puedan desencadenar una serie de conductas automatizadas ante un determinado tipo de estímulo. Al lograr automatizar la respuesta motora, disminuye el tiempo de reacción y de ejecución, produciendo una liberación de la atención y la posibilidad de concentrarse en aspectos menos mecánicos y más relevantes en acción. Un ejemplo de esto, es cuando un niño sube por unas escaleras cantando o pensando en otras cosas. La coordinación viso-motriz hace parte de la coordinación general, e implica la coordinación de manos y pies con la percepción visual del objeto estático mientras se está en movimiento.

La coordinación de las extremidades inferiores junto con la visión se denomina coordinación viso-pédica. Actividades como la marcha, correr, saltar, rastrear y trepar, son propias de la coordinación.

-Caminar. Esta implica el desplazamiento del cuerpo por el espacio. Los desplazamientos son toda la progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial. Dentro de los desplazamientos se pueden destacar algunos factores que desde el punto de vista educativo tienen gran importancia como lo son el inicio del movimiento, la velocidad adecuada del desplazamiento, los cambios de dirección, las paradas y la duración de la ejecución. Los desplazamientos se distinguen en seis tipos: adelante, atrás, lateral, diagonal adelante, diagonal atrás y pasos cruzados. Por otra parte, éstos pueden ser naturales, es decir, que se dan por la necesidad de utilizar determinados objetos del medio y los construidos, los últimos son aquellos que se elaboran con un objetivo prefijado y que se derivan de los naturales.

-Correr. Para correr es necesaria la adquisición y desarrollo de los mismos factores y elementos que la marcha, sin embargo, a cada uno se debe añadir algo más de tensión muscular, de velocidad, de maduración, y de fuerza. A partir de los dos años, correr será una actividad corriente para el niño, aunque tenga problemas para detenerse o realizar giros. Luego a los cuatro años, el dominio de la actividad motora le permitirá mejorar y controlar las partes que componen cuando se corre, como los son la partida, cambios de dirección, aceleración y parada.

-Saltar. El saltar aparece de manera espontánea al dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies o por separado. Una vez que el niño adquiere la habilidad física para correr, también adquiere la capacidad necesaria para saltar, es decir, cuando al correr se impulsa hacia arriba y hacia delante con un pie y cae sobre el otro, cumple con los requisitos mínimos para saltar bien. El niño puede saltar con los pies juntos una determinada longitud, con una fase muy corta de vuelo y cayendo sobre los dos pies, esta distancia recorrida en el salto progresa con la maduración física y el incremento de la fuerza muscular. La técnica del salto mejora al saltar tomando impulso con un pie y en carrera, esta mejora necesita de mayor fuerza y de una mayor coordinación neuromuscular. El salto en altura aparece a partir de los dos años, donde el niño ejecuta un movimiento bastante tosco que consiste en levantar un pie antes que el otro. Luego a los tres años aparece el salto con los pies juntos a la vez.

b) Dominio corporal estático: Todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación.

En esta dimensión, se encuentran las siguientes acciones:

-Equilibrio estático. El control del equilibrio estático es la capacidad de mantener una posición sin moverse; inicia al final del primer año de vida, luego de que el niño sea capaz de mantenerse en pie por sí solo. Accederá el autocontrol del equilibrio estático a partir de los 5 años y finalmente se completará a los 9 o 10 años de edad.

-Tono muscular. Para lograr un acto motor voluntario es necesario tener control sobre la tensión de los músculos que intervienen en el movimiento que se desea hacer, En todo movimiento los músculos del cuerpo participan, algunos se activan (aumentando su tensión) y otros permanecen pasivos (relajando su tensión). Esto se puede realizar gracias al tono muscular, el cual es responsable de toda acción corporal, permite la adquisición del

equilibrio estático y dinámico, y ayuda en el control postural. Como se explicó anteriormente, la calidad del tono se expresa a través de: la extensibilidad muscular, la motilidad y el relajamiento muscular, que puede ser hipotónico (relajado) e hipertónico (rígido).

-Respiración y relajación muscular. La relajación es la distensión voluntaria del tono muscular, esta puede realizarse de forma segmentaria, es decir donde se relaja solo una parte del Cuerpo, o puede hacerse de manera general, donde se incluye todo el cuerpo. Para lograr la relajación, es necesaria la realización de actividades respiratorias de inspiración y espiración.

2.2.2.8. Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años.

Castañer (2013) las etapas del desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años suelen incluir habilidades e hitos importantes que se van desarrollando gradualmente. A continuación, se mencionan las etapas típicas del desarrollo de la motricidad gruesa en niños de esta edad:

Equilibrio estático: A los 4 años, los niños suelen haber desarrollado un buen equilibrio estático, lo que les permite mantenerse de pie y sentarse sin dificultad durante períodos más largos.

Equilibrio dinámico: Comienzan a mejorar su equilibrio dinámico, lo que les permite realizar actividades que implican movimientos más complejos, como saltar, correr y subir escaleras con mayor facilidad y coordinación.

Coordinación motora: Mejoran su coordinación motora gruesa, lo que significa que son capaces de controlar mejor sus movimientos grandes y realizar acciones como lanzar y atrapar una pelota con más precisión y fuerza.

Desarrollo de habilidades locomotoras: A esta edad, los niños suelen haber dominado las habilidades locomotoras básicas como caminar, correr, saltar y están comenzando a perfeccionar estas habilidades para lograr mayor control y eficiencia.

Desarrollo de la fuerza muscular: Continúan desarrollando su fuerza muscular, lo que les permite participar en actividades físicas más exigentes y realizar tareas que requieren fuerza, como empujar y tirar objetos pesados.

- Desarrollo de la coordinación bilateral: También van mejorando su coordinación bilateral, lo que significa que son capaces de usar ambas partes del cuerpo de manera simultánea y coordinada para realizar actividades como saltar con ambos pies.

2.2.3. Estrategias de aprendizaje

2.2.3.1. Definición de las estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje se refieren a las acciones o procesos que utiliza una persona para adquirir, comprender, recordar y aplicar nuevos conocimientos o habilidades. Estas estrategias pueden ser conscientes o inconscientes y pueden variar según la tarea de aprendizaje y las características individuales del aprendiz (González, 2001).

2.2.3.2. Definición de las estrategias de aprendizaje de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa

Las estrategias de aprendizaje de juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños se refieren a métodos y técnicas utilizadas para enseñar y desarrollar habilidades motoras fundamentales a través de actividades lúdicas y juegos. Estas estrategias están diseñadas para fomentar el aprendizaje activo y participativo, involucrando a los niños en experiencias divertidas y estimulantes que promuevan el desarrollo de habilidades físicas, coordinación, equilibrio y control motor (Vaca y Varela, 2008).

2.2.3.3. Características de las estrategias de aprendizaje.

Torre (2020) las estrategias de aprendizaje de juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños suelen tener varias características clave:

Diversión y participación activa: Los juegos motores deben ser atractivos y divertidos para los niños, fomentando así su participación activa y su motivación para aprender.

Variedad de actividades: Es importante ofrecer una variedad de actividades motoras que abarquen diferentes habilidades, como correr, saltar, lanzar, atrapar, equilibrarse, entre otras.

Adaptabilidad: Las estrategias deben ser adaptables a las capacidades individuales de cada niño, permitiendo así que todos puedan participar y progresar a su propio ritmo.

Desarrollo progresivo: Se deben diseñar actividades que permitan un desarrollo progresivo de las habilidades motoras, comenzando desde niveles básicos y avanzando gradualmente hacia desafíos más complejos.

2.2.3.4. Tipos de estrategias de aprendizaje.

Fuentes (2023) existen varias estrategias de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños. Algunos tipos de estrategias son las siguientes:

Juegos de coordinación: Actividades que involucran movimientos coordinados de diferentes partes del cuerpo, como lanzar y atrapar pelotas, saltar la cuerda, o jugar a juegos de simón dice.

Ejercicios de fuerza: Actividades que ayudan a desarrollar la fuerza muscular, como trepar por cuerdas, hacer ejercicios de resistencia con bandas elásticas, o jugar a juegos que requieren empujar y jalar objetos.

Juegos de orientación espacial: Actividades que ayudan a los niños a entender su posición en el espacio, como laberintos, juegos de seguir el ritmo, o juegos de moverse en diferentes direcciones.

Actividades sensoriomotoras: Juegos que combinan la estimulación sensorial con el movimiento, como juegos de atrapar objetos con diferentes texturas, caminar descalzo sobre diferentes superficies, o jugar con bloques de construcción.

Juegos de imitación: Actividades donde los niños imitan movimientos de otras personas o personajes, como imitar animales, bailar siguiendo una coreografía, o jugar a juegos de simón dice con movimientos físicos.

2.2.3.5. Importancia de las estrategias de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Torres y Hernández (2019) las estrategias de aprendizaje juegan un papel crucial en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. A continuación, se mencionan algunos puntos importantes sobre su importancia:

Estimulación temprana: Las estrategias de aprendizaje bien diseñadas pueden proporcionar una estimulación temprana que es fundamental para el desarrollo de habilidades motoras gruesas en los niños pequeños. Esto incluye actividades que promueven el control postural, el equilibrio y la coordinación motora.

Diversidad de movimientos: Las estrategias de aprendizaje ofrecen una variedad de movimientos y actividades que desafían diferentes habilidades motoras gruesas, lo que ayuda a fortalecer y desarrollar músculos, articulaciones y habilidades motoras fundamentales.

Aprendizaje significativo: Al utilizar estrategias de aprendizaje basadas en juegos y actividades lúdicas, los niños pueden aprender de manera más significativa y efectiva, ya que están más motivados y comprometidos con las tareas que se presentan de manera interesante y entretenida

2.2.3.6. Estrategias de aprendizaje basadas en los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa.

Carbonero (2016) las estrategias de aprendizaje basadas en juegos motores pueden ser muy efectivas para mejorar la motricidad gruesa en niños. Algunas estrategias son:

Juegos de equilibrio: Se basa en organizar actividades donde los niños practiquen mantener el equilibrio, como caminar sobre una línea imaginaria, saltar en un pie, o hacer juegos de equilibrio en una tabla de equilibrio.

Carreras de obstáculos: Consiste en crear circuitos con obstáculos simples como conos, aros o cuerdas para que los niños corran, salten y se desplacen de manera coordinada.

Juegos de lanzamiento: Se basa en fomentar la coordinación ojo-mano y la fuerza en los brazos con juegos como lanzar pelotas a blancos, lanzar aros a un poste, o jugar a juegos de puntería.

Bailes y ritmos: Consiste en incorporar la música y el baile en las actividades para mejorar la coordinación corporal y el ritmo.

2.2.4. Relación entre el juego motor y la motricidad gruesa:

Según Gil y Navarro (2004) el juego motor guarda relación con el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas:

Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo.

A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices tales como:

El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.

El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.

2.2.4.1. Mecanismos por los cuales el juego motor mejora el desarrollo de la motricidad gruesa.

Carbonero (2016) el juego motor mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en niños a través de varios mecanismos:

Estimulación sensorial: El juego motor implica actividades que estimulan los sentidos, como el tacto, la vista y la propiocepción. Esto ayuda a los niños a desarrollar una mayor conciencia de su cuerpo y a mejorar la coordinación de movimientos.

Desarrollo de habilidades motoras: Al participar en juegos motores, los niños practican y desarrollan habilidades motoras fundamentales, como correr, saltar, lanzar y atrapar. Estas habilidades son esenciales para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Integración sensoriomotora: El juego motor permite que los niños integren la información sensorial con las acciones motoras, lo que contribuye a un mejor control y coordinación de movimientos.

Desarrollo del equilibrio y la postura: Muchos juegos motores implican movimientos que desafían el equilibrio y la postura, lo que ayuda a fortalecer los músculos y mejorar la estabilidad física.

Estimulación del cerebro: El juego motor activa áreas del cerebro relacionadas con el movimiento, el aprendizaje y la coordinación. Esto favorece el desarrollo de conexiones neuronales y la plasticidad cerebral.

2.2.4.2. Beneficios del uso de juegos motor como estrategia de aprendizaje para la mejora de la motricidad gruesa.

Gil y Navarro (2004) el uso de juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños conlleva varios beneficios, que incluyen:

Estimulación cognitiva: Estos juegos también implican desafíos cognitivos, como la toma de decisiones rápidas, la planificación de estrategias y la resolución de problemas, lo que promueve el desarrollo cognitivo y el pensamiento creativo.

Promoción de la actividad física: Al ser divertidos y estimulantes, los juegos motores motivan a los niños a participar en actividad física de manera regular, lo que contribuye a un estilo de vida activo y saludable.

Fomento del trabajo en equipo: Muchos juegos motores requieren colaboración y trabajo en equipo, lo que ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación y el liderazgo.

Mejora de habilidades motoras: Los juegos motores ayudan a desarrollar y mejorar las habilidades motoras gruesas, como correr, saltar, lanzar y atrapar, lo que contribuye a un desarrollo físico saludable.

Desarrollo del equilibrio y la coordinación: Al participar en juegos motores que implican movimientos equilibrados y coordinados, los niños mejoran su equilibrio y coordinación corporal.

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

Determinar de qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

Hipótesis estadísticas

Hi: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

Ho: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje no mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, Tipo y Diseño de la investigación

La investigación fue de tipo aplicada, dado que se utilizó el entendimiento de las variables identificadas en las encuestas con el objetivo de recabar y examinar datos acerca de estas mismas variables en relación con la implementación de técnicas gráfico-plásticas destinadas a potenciar la destreza motriz fina en niños de cuatro años (Hernández et al., 2019).

El estudio fue de nivel explicativo. La investigación explicativa es una investigación que tiene como objetivo explicar por qué fenómenos particulares funcionan de la manera en que lo hacen. Por lo tanto, en el presente estudio se basó en mejorar el nivel de motricidad gruesa a través de la aplicación de los juegos motores como estrategia y explicar cuáles fueron dichos efectos (Hernández et al., 2019).

Hernández & Mendoza (2020) el estudio empleó un enfoque cuantitativo con el propósito de investigar, comprender, respaldar y prever eventos o fenómenos. Esto se consigue al recopilar datos para analizar hipótesis a través de métodos numéricos y análisis estadísticos, centrándose en las variables que están relacionadas con la sociedad y que se registran utilizando herramientas gráficas diseñadas específicamente para niños de 4 años. En este contexto, el objetivo fue evaluar y recopilar información acerca de la variable de destreza motora fina.

El diseño de investigación fue pre-experimental, ya que se caracteriza por un bajo nivel de control y, por tanto, baja validez interna y externa. Según Arias (2014) indica que las investigaciones pre-experimentales sirven para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos. Podemos indicar que el pre experimental es cuando se compara un grupo de sujeto al que se aplica un tratamiento experimental con otro grupo al que no se le aplica el tratamiento. Por ende, en el presente estudio se administrarán los juegos motores para conocer los efectos sobre el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial.

Este diseño se diagrama así:

G: 01 ———x ——— 02

G: Niños y niñas de 4 años de nivel inicial

O1: (Lista de cotejo de la motricidad gruesa en el pre test)

O2: (Lista de cotejo de la motricidad gruesa en el post test)

X: Los juegos motores

3.2. Población y muestra:

3.2.1. Población

Según Baena (2019) establece que la población es el universo de la investigación, sobre el cual se pretende generalizar los resultados. Está constituido por características que le permiten distinguir a los sujetos unos de otros. La población de esta investigación fueron los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N°433 Callería, Ucayali, 2024, que está conformado por 3 aulas de 3, 4 y 5 años haciendo un total de 57 estudiantes. Según se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población de educación inicial, niños de 3,4 y 5 años

Aulas	H	M	Total
3 años	12	06	18
4 años	12	05	17
5 años	12	10	22
Total		57	

Nota. Nómina de matrícula 2024

3.2.2. Muestra

La muestra para Hernández et al. (2019) señalan que es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, éste deberá ser representativo de dicha población. En este caso, se trabajó con una muestra de 22 niños de 4 años de edad de la institución educativa N°433, distrito Callería, provincia de coronel Portillo, Ucayali, 2024, la cual se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2

Muestra de estudio, niños de 4 años

Institución Educativa	Sección	N° de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
N°433 Callería, Ucayali 2024	4 años de nivel inicial	12	10
Total		22	

Nota. Nómina de matrícula 2024

Criterios de inclusión:

- Niños del nivel inicial de 4 años.
- Niños matriculados en el presente año 2024.
- Niños cuyos padres firmaron el consentimiento informado para participar del estudio.

Criterios de exclusión:

- Niños del nivel inicial que no pertenecen a ninguna aula de 4 años.
- Niños no matriculados en el presente año 2024.
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado para participar del estudio.

La técnica de muestreo fue no probabilística por convivencia. Según Hernández et al. (2019) menciona que el muestreo por convivencia es una técnica de muestreo no probabilístico donde la muestra de la población se selecciona porque están convenientemente disponibles para el investigador.

3.3. Operacionalización de las variables

Variable Independiente: Los Juegos motores

Según Gil y Navarro (2004) afirman que el juego motor corresponde a toda actividad lúdica con significación motriz, entendiéndose por ésta el grado de motricidad suficiente con empleo de sistemas de movimiento que comporten paralelamente intención, decisión, y

ajuste de la motricidad a su contexto, sus situaciones fluctuantes en el medio o con otros, y todo ello bajo la lógica de las situaciones

Variable Dependiente: La motricidad gruesa

Motta y Risueño (2007) señalan que la motricidad gruesa son aquellas actividades que requieren el movimiento de grupos de músculos grandes y que en general implican desplazamientos, tal es el caso de caminar, correr, patear la pelota, tirarla, etc.

Tabla 3.

Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Categorías o valoración
Los Juegos motores	Los juegos motores son una estrategia que aplica juegos con canciones y con cuerdas.	Juegos con canciones	Desinhibición corporal	-Juega en grupo movimiento distintas partes del cuerpo según se va cantando.	Escala Ordinal	Inicio Proceso Logro
			Juegos de filas	-Se coloca en fila y se mueve al ritmo de la canción imitando las canciones del modelo.		
			Juegos de coordinación	-Identifica la parte del cuerpo que se nombra en la canción, y la mueve hasta que siga la canción. -Toca palmas al ritmo de la canción y choca palmas con su amigo de la derecha. -Se desplaza hacia sus amigos, imitando los movimientos de distintos compañeros.		
		Juegos de palmas				
		Juegos en cadena				
			- Salta con un pie.			
	Juegos con cuerdas	- Coordina y brazos y piernas.	-Salta con un pie, mientras mueve la cuerda en dirección contraria y hacia atrás. -Salta con los pies juntos y luego con los pies separados.			
		- Salta en pareja.	-Estira la cuerda sobre el piso y salta sobre ella de un lado al otro, cuando escucha la indicación.			

			- Desarrolla resistencia.	-Salta la cuerda en compañía de otros compañeros, mientras la sogla la mueven desde los extremos. -Amarra la cuerda en los pies de sus compañeros. -Tiran de la cuerda formando varios grupos.
La motricidad gruesa	La motricidad gruesa es una variable que será medida a través de las dimensiones: Dominio corporal dinámico Dominio corporal estático	Dominio corporal dinámico	Controla partes del cuerpo.	- Alterna ambos pies para subir las escaleras mientras canta. - Toca su pie derecho con su mano izquierda y viceversa.
			Coordinación visomotriz.	- Se desplaza por un muro hacia delante. - Camina sobre la línea moviendo una ula ula. - Camina por el círculo, tocando punta y talón. - Corre aceleradamente hacia una dirección. - Corre en cámara lenta cuando se indica. - Da saltos largos hacia una dirección. - Da 5 saltos en un pie.
		Equilibrio dinámico.	Mantiene equilibrio estático.	-Se sostiene en un pie, durante 10 segundos en un solo lugar. -Se para en un ladrillo durante 1 minuto, manteniendo el equilibrio de su cuerpo. -Lanza una pelota hacia arriba, y la sostiene con sus manos, en un mismo sitio. -Posiciona su cuerpo en cuclillas, mientras controla sus músculos inferiores.
		Controla su tensión muscular.	Controla su tensión muscular.	-Se acuesta en el suelo delado derecho con su brazo izquierdo extendido. -Se recuesta boca abajo, apoyándose sobre sus codos y punta de los pies. -Se recuesta delado y levanta alternando ambos pies.

Relajación distensión Respira.	y	-Se siente en el suelo, estirando sus piernas y toca la punta de sus pies. -Inhala durante 5 segundos, y exhala en 5 segundos por la boca.
--------------------------------------	---	---

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:

Para el presente estudio se utilizó la observación. Según Hernández et. al. (2019) es un registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta, manifiesta que permite recolectar información sobre el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años del nivel inicial.

La observación es una forma de recopilación de datos en la que se observa el comportamiento de las personas en su entorno natural, es decir, en el que normalmente existen. La observación indirecta consiste en tomar datos del sujeto(s) a medida que los hechos se suscitan ante los ojos del observador.

Se empleó como instrumento la lista de cotejo. Según Hernández et al., (2019) la lista de cotejo, se utiliza cuando el investigador quiere medir, analizar o evaluar un objetivo en específico; es decir, obtener información de dicho objeto. Se puede aplicar para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas; actividades, emociones. son una de las técnicas más reconocidas en el ámbito educativo. Su objetivo es constatar en un documento, por escrito, lo que sucede en el aula, en este caso se cotejarán las conductas de motricidad gruesa en niños de 4 años.

Se utilizó una lista de cotejo para medir la variable dependiente: motricidad gruesa, y así obtener el nivel en que se encuentra dicha variable, tanto en el pre test y post test.

Por otro lado, se utilizó también la lista de cotejo para cada una de las sesiones de aprendizaje que se van a realizar dentro de las sesiones que incluyeron a los juegos motores como estrategia de aprendizaje.

Además, el instrumento de la motricidad fina se validó a través de experto considerando:

Validez:

La validación del instrumento se llevó a cabo mediante la revisión de expertos. Este enfoque se basa en la conexión teórica entre los componentes del instrumento y la interpretación del fenómeno, con el propósito de comprobar si existe consenso, al menos en un grado aceptable, entre el investigador y los especialistas en cuanto a la importancia de cada componente para las características del fenómeno. En consecuencia, no se requiere llevar a cabo una prueba inicial en un grupo de muestra (Hernández et al, 2019).

La variable dependiente motricidad gruesa se empleó la lista de cotejo como instrumento, la cual será examinada por tres especialistas con el fin de validar su relevancia, su organización y para garantizar que las dimensiones se alineen adecuadamente con las

variables respectivas.

Tabla 4

Validación por juicio de expertos

Experto	Grado académico	Valoración
Mg. Mabel Margot Benites Rolando	Maestro	100%
Mg. Karen J. Flores Pardo	Maestra	100%
Dra. Velu M. Valles Medina	Doctora	100%

Nota. Elaboración propia

Confiabilidad

La confiabilidad estuvo vinculada a la estabilidad y exactitud de los resultados al emplear el mismo instrumento con las mismas unidades de estudio bajo condiciones idénticas. La medida de confiabilidad del instrumento se representa mediante valores que oscilan entre uno y cero, y su fórmula evalúa la consistencia y precisión. Se utilizó el estadístico KR-20 de Richardson para evaluar la confiabilidad de ambos instrumentos (Hernández et al., 2019).

El criterio de confiabilidad del instrumento, produce valores que oscilan entre uno y cero. Su fórmula determina el grado de consistencia y precisión; la escala de valores que determina la confiabilidad está dada por los siguientes valores

Tabla 5

Confiabilidad del instrumento

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

Nota. Elaboración propia

Para evaluar la confiabilidad o la homogeneidad de las preguntas se aplicó el KR 20 de Richardson, cuyo resultado arrojó un valor de 0,802*, donde nos indicó que el instrumento es fuertemente confiable.

Prueba de confiabilidad

Variable: Motricidad gruesa

Tabla 6

Estadístico de consistencia interna de la lista de cotejo de la variable motricidad gruesa

KR- 20 DE	N° de Elementos
RICHARDSON	
0,802	11 ítems

Nota: ordenador SPSS 26.

3.5. Método de análisis de datos

Se consideraron los siguientes elementos al realizar la recolección de datos: en un primer paso, se coordina con la administración de la escuela en cuestión para adquirir información sobre las licencias y programar las fechas para tomar muestras de las clases.

a) **Recolección de datos:** Se realizó tanto un pre-test como un post-test con el fin de analizar la destreza motora gruesa en niños de cuatro años. También se puso en práctica sesiones que se basan en la utilización de los juegos motores como enfoque estratégico.

b) **Codificación:** Luego de recabar los datos con la herramienta de recolección de información, se llevó a cabo la codificación de los datos, tomando en consideración tanto la cantidad de niños como la cantidad de artículos incluidos en el estudio.

c) **Tabulación:** Una vez que los datos hayan sido encriptados, se procedió a realizar el procesamiento de la información utilizando Microsoft Excel 2021 para crear un resumen de los resultados. Asimismo, se utilizará el software SPSS versión 27 con el propósito de confirmar las hipótesis planteadas en la encuesta.

d) **Explicación de los gráficos:** Con el objetivo de facilitar la comprensión de los resultados alcanzados, se crearon representaciones visuales en forma de gráficos que ilustrarán la información descubierta.

e) **Análisis de los resultados:** Se consideraron tanto la teoría como investigaciones anteriores al momento de comparar los datos obtenidos durante el análisis de resultados. Después, se generaron conclusiones y se ofrecerán recomendaciones.

3.6. Aspectos éticos

Se consideraron los siguientes principios éticos (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 2023).

- a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes. – En el presente estudio se garantizó en todo momento la seguridad y bienestar de los niños de 4 años de edad de la institución educativa N°433, Callería Ucayali, 2024; con este principio se garantiza la seguridad y bienestar de los menores que participan, reservando su integridad y sin mostrar datos ni fotos que puedan dañar la imagen de los participantes.
- b. Libre participación por propia voluntad. – En la presente investigación los padres de los participantes estuvieron informados de lo que se tuvo que hacer en cuanto a la elaboración de la tesis, donde se les entregará una ficha de consentimiento que tendrán que llenar de manera voluntaria donde apruebe la participación de su menor hijo de 4 años de edad de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024
- c. Beneficencia y no-maleficencia. – En la investigación se procuró cuidar la salud de los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, así como prevenir la exposición a riesgos. La presente investigación pretende sacar beneficios en cuanto a la actividad a desarrollar de tal manera que el investigador debe de ver que ningún participante salga lastimado.
- d. Integridad y honestidad: La investigadora evitó el engaño de su investigación donde no afecte o sean perjudicados los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.
- e. Justicia. – La investigadora trató a todos los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, por igual que no haya discriminación, en tal sentido tratar de manera equitativa y con respeto a todas y todos.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Objetivo específico 1: Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje.

Tabla 7

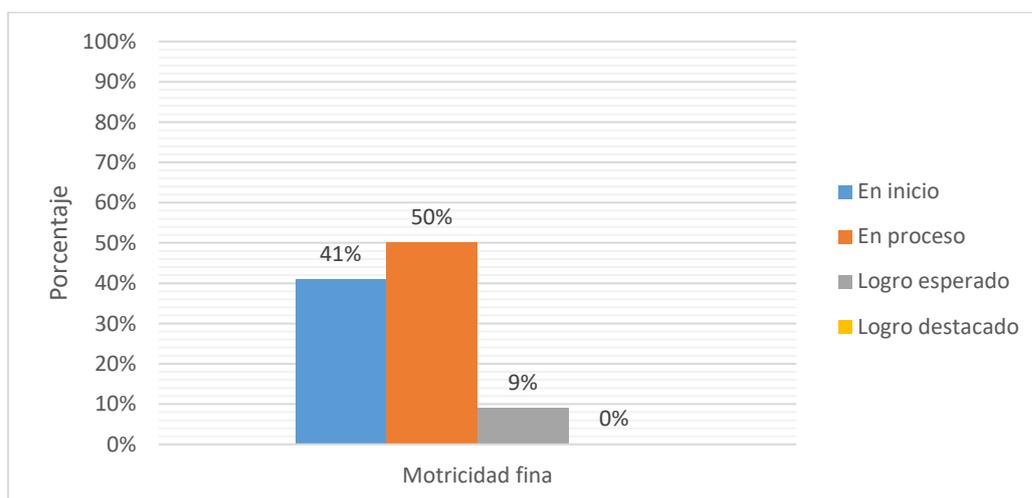
Nivel de motricidad gruesa a través de un pre test

Niveles	fi	%
Logro destacado	0	0%
Logro Esperado	2	9%
En proceso	11	50%
En Inicio	9	41%
Total	22	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 4 años

Figura 1

Nivel porcentual de motricidad gruesa a través de un pre test



Nota. Tabla 7

Se muestra en la tabla 7 y figura 1, que el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años se encuentra en proceso con un 50%, el 41% en inicio y el 9% en logro esperado. Lo que puede indicar que la gran mayoría de estudiantes tienen problemas para realizar trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Objetivo específico 2: Diseñar y aplicar los juegos motores como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

Tabla 8

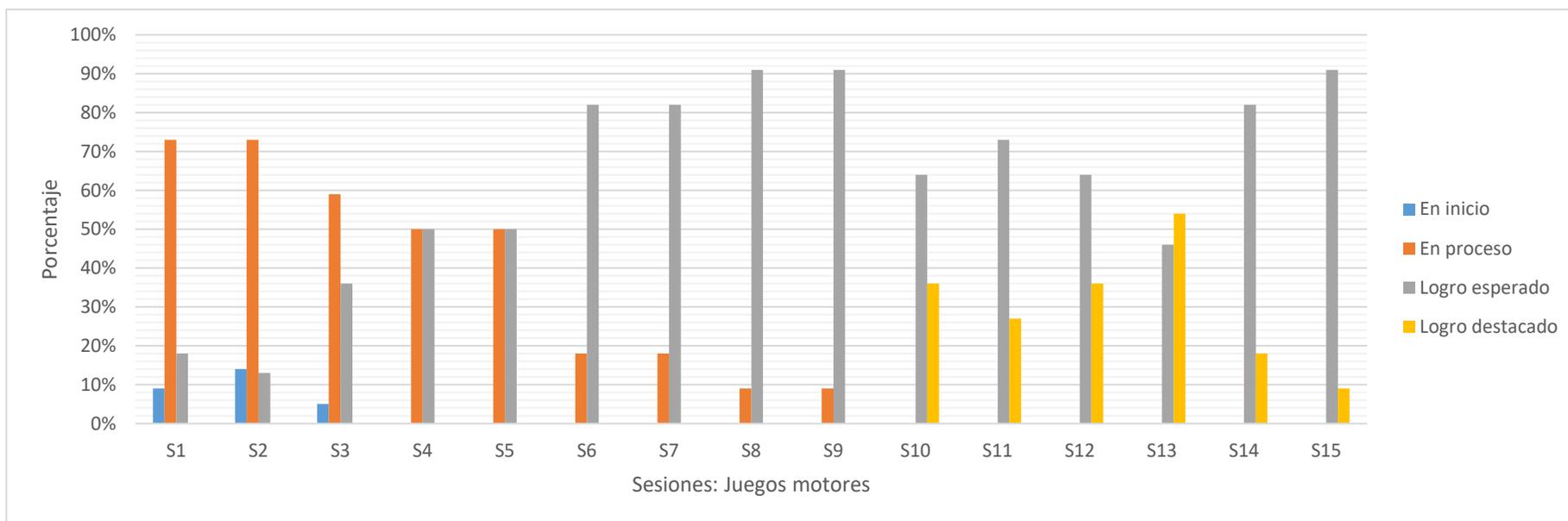
Distribución del nivel de logro de la motricidad gruesa al aplicar los juegos motores

NIVEL DE LOGRO	Aplicación de las técnicas grafo plásticas para mejorar la motricidad fina																													
	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10		SESIÓN 11		SESIÓN 12		SESIÓN 13		SESIÓN 14		SESIÓN 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	8	36%	6	27%	8	36%	12	54%	4	18%	2	9%
Logro Esperado	4	18%	3	13%	8	36%	11	50%	11	50%	18	82%	18	82%	20	91%	20	91%	14	64%	16	73%	14	64%	10	46%	18	82%	20	91%
Proceso	16	73%	16	73%	13	59%	11	50%	11	50%	4	18%	4	18%	2	9%	2	9%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Inicio	2	9%	3	14%	1	5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%

Nota. Sesiones de aprendizaje aplicada a estudiantes de 4 años

Figura 2

Porcentajes de las actividades de aprendizaje con juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años



Nota. Tabla 8

En la tabla 8 y figura 1 se evidencia que en la aplicación de los juegos motores que en las primeras sesiones el 73% obtuvieron un nivel de aprendizaje en proceso, el cual fueron mejorando en la 6ta sesión donde ya el 82% llegó a un nivel de logro esperado, y en la sesión final 15, se mostró ya una mejoría al 91% en nivel logro esperado y 9% en logro destacado. De esta manera queda claro que la intervención pedagógica de los juegos motores permite la mejora de la motricidad gruesa, a través de los juegos con canciones y los juegos con cuerdas.

Objetivo específico 3: Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje.

Tabla 9

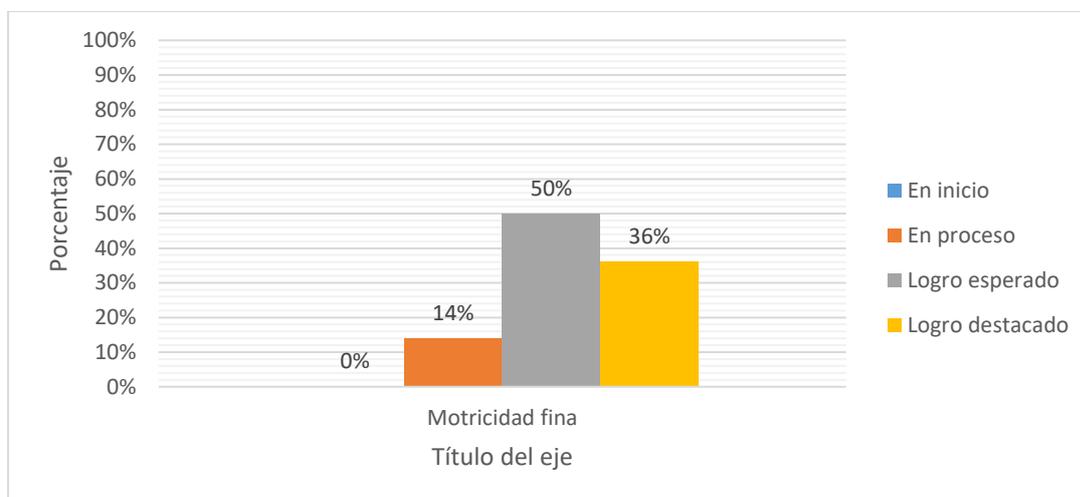
Nivel de motricidad gruesa a través de un post test

Niveles	Fi	%
Logro destacado	8	36%
Logro Esperado	11	50%
En proceso	3	14%
En Inicio	0	0%
Total	22	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 4 años

Figura 3

Nivel porcentual de motricidad gruesa a través de un post test



Nota. Tabla 9

Se muestra en la tabla 9 y figura 3, que el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años es en logro esperado a un 50%, el 36% en logro destacado y el 14% en proceso. Lo que puede indicar que la gran mayoría de estudiantes superaron sus dificultades, realizando ahora trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Objetivo general: Determinar de qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

Tabla 10

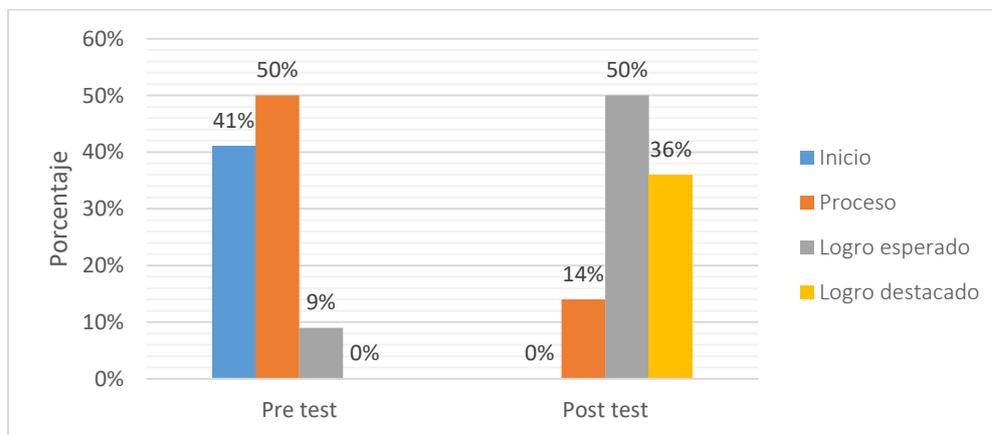
Nivel de la motricidad antes y después de la estrategia

Niveles	Pre test		Post test	
	Fi	%	Fi	%
Logro destacado	0	0%	8	36%
Logro Esperado	2	9%	11	50%
En proceso	11	50%	3	14%
En Inicio	9	41%	0	0%
Total	22	100%	22	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 4 años

Figura 4

Nivel porcentual de la motricidad antes y después de la estrategia



Nota. Tabla 10

Se muestra la tabla 10 y gráfico 4, en relación al nivel de desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación de la estrategia, podemos evidenciar que el 50% se encontraba en nivel proceso en el pre test, frente a esta realidad se aplicaron los juegos motores, obteniendo en el post test un 50% en nivel de logro esperado, lo que significaría que los estudiantes superaron sus dificultades, realizando ahora trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Resultados inferenciales

Determinar de qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

Comprobación de la hipótesis

Empezaremos por la prueba de normalidad para saber si los datos son paramétricos o no paramétricos.

H1: Datos de distribución normal

H0: Datos no llevan distribución normal

Tabla 11

Prueba de normalidad

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Pre test	0,887	22	0,023
Post test	0,951	22	0,037

Nota. Datos obtenidos Spss v.26

- **Criterios de decisión**

Entonces se concluyó que si la prueba $P < 0,05$, se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si $P < 0,05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 13, existe una sig. 0,023 y 0,037. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal, se acepta H0. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon

- **Procedimiento de la prueba no paramétrica de Wilcoxon**

H1: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

H0: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje no mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

Tabla 12*Prueba de rangos de Wilcoxon*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post Test - Pre Test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	6,50	91,00
	Empates	5 ^c		
	Total	22		

a. Post Test < Pre-Test

b. Post Test > Pre-Test

c. Post Test = Pre-Test

Tabla 13*Estadístico de prueba*

Estadísticos de prueba	
	Post Test - Pre Test
Z	-3,192 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de los juegos motores como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. Con un nivel de confianza del 95%. Estos resultados de la prueba estadística indican que el valor de significancia de 0.001 siendo este menor al esperado. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

V. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general: determinar de qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024. Ya que se evidenció que el 50% se encontraba en nivel proceso en el pre test, frente a esta realidad se aplicaron los juegos motores, obteniendo en el post test un 50% en nivel de logro esperado, lo que significaría que los estudiantes superaron sus dificultades, realizando ahora trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Que se respalda con la tesis de Escajadillo (2020) que tuvo como objetivo Comprobar el efecto del programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, con una población que era de 110 del turno tarde y mañana de estudiantes de 5 años y la muestra estuvo conformado por 51 estudiantes. Para recolección de datos se aplicó la técnica de observación y el instrumento fue una guía de observación, En cuanto a los resultados, en 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 que alcanzaron un nivel bajo y 4.0% en proceso; luego de aplicar el programa de juegos cooperativos se encontró que el 88.0% alcanza niveles altos y el 12.0% están en proceso y ningún en inicio.

Entonces podemos decir que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño o niña transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño o niña (Vygotsky, 1978).

Con respecto al objetivo específico 1: Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje. Se muestra que el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años se encuentra en proceso con un 50%, el 41% en inicio y el 9% en logro esperado. Lo que puede indicar que la gran mayoría de estudiantes tienen problemas para realizar trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Siendo respaldado por la tesis de Abad (2019), la cual tuvo como objetivo: Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Lucia Franco, trabajado con una población de 73 estudiantes de nivel inicial y una muestra de 51 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo como instrumento. Teniendo como resultados que la motricidad gruesa se encuentra en bajo nivel a 68%.

Por ello, realizar diferentes juegos que ayuden a la motricidad del infante es de vital importancia ya que le permite al niño experimentar, descubrir y a su vez ejercitar los músculos de su cuerpo mediante el equilibrio, la fuerza, la velocidad la coordinación, también ayuda a que el niño se sienta seguro de sí mismo y del entorno en donde él se encuentre para así desarrollar sus diferentes habilidades motrices (Bolaños, 2010).

Con respecto al objetivo específico 2: Diseñar y aplicar los juegos motores como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024. Se evidencia que en la aplicación de los juegos motores que en las primeras sesiones el 73% obtuvieron un nivel de aprendizaje en proceso, el cual fueron mejorando en la 6ta sesión donde ya el 82% llegó a un nivel de logro esperado, y en la sesión final 15, se mostró ya una mejoría al 91% en nivel logro esperado y 9% en logro destacado. De esta manera queda claro que la intervención pedagógica de los juegos motores permite la mejora de la motricidad gruesa, a través de los juegos con canciones y los juegos con cuerdas.

Por otro lado, se respalda con la tesis de Gutiérrez (2019), la cual tuvo como objetivo principal establecer una serie de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los estudiantes durante el periodo del 2019. La población fueron 124 niños de diversas secciones, y la muestra fue de 62 niños de sección A y B. La técnica empleada fue la observación mientras que el instrumento fue una guía de observación. Respecto a los resultados, En el grupo experimental, durante el pre test, 67.7% se ubicó en el nivel en inicio y 32.3% en el nivel en proceso; mientras que, en el post test, 67.7% se ubicó en el nivel en proceso y 32.3% en el nivel logrado. En el grupo de control, durante el pre test, 77.4% se ubicó en el nivel en inicio y 22.6% en el nivel en proceso; mientras que, en el post test, 71% se ubicó en el nivel en inicio y 29% en el nivel en proceso.

Por eso, para Navarro y Trigueros (2009) considera que la importancia en el juego radica en el hecho que a través de él produce las acciones que vive diariamente, por lo cual

constituye una de sus actividades primordiales. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con su medio exterior. El juego favorece a los niños preescolares debido a que lo utilizan para ejercer sus relaciones personales, la socialización, sus gustos e intereses y sobre todo desarrollar sus habilidades.

Respecto al objetivo específico 3: Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje. Se muestra que el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años es en logro esperado a un 50%, el 36% en logro destacado y el 14% en proceso. Lo que puede indicar que la gran mayoría de estudiantes superaron sus dificultades, realizando ahora trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Por otro lado, se respalda con Alvear (2019) en su tesis que tuvo como objetivo como objetivo determinar la incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe Albert Einstein de la ciudad de Riobamba, trabajado con una población de 97 niños de 4 a 6 años y una muestra de 37 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo. Teniendo como resultados que la motricidad gruesa se encuentra en bajo nivel a 87%, luego gracias al juego se mejoró, a un nivel alto con 92%. Donde concluyó que el programa del juego tiene relevancia estadística para la mejora de la psicomotricidad gruesa.

El juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino una forma de expresión, mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades en donde se relaciona con otros niños de su edad, con el conocimiento de su entorno con la coordinación motriz (fina - gruesa), el conocimiento de su cuerpo, con el lenguaje y en general con la estructuración de su pensamiento, con principios que tiene que ver con el razonamiento, comunicación e información. La educadora debe de orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que este, sin perder su sentido placentero, adquiera además sus propósitos educativos que cubran las necesidades e intereses de los niños. Las actividades realizadas en el jardín de niños permiten que el niño se involucre física y emocionalmente en los diversos juegos que lo favorecen en su desarrollo integral y de su personalidad. Jugando el niño aprende cada vez mejor (Anton et al., 2016).

Limitaciones del estudio

Una limitación de este estudio, es su tamaño de muestra que es muy pequeña, por lo que es difícil realizar generalizaciones significativas a partir de los datos, por ello el alcance de los resultados se aplicará solamente al aula de los niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024. Según el autor Arias (2020) una muestra pequeña no proporciona una representación exacta de la población de estudio, afectando la validez externa y la capacidad global de sus resultados.

Por otro lado, el muestreo no probabilístico por conveniencia es otra de las limitaciones de la presente investigación, dado que no se puede asegurar la representatividad de la muestra con precisión a toda la población. Para Hernández y Mendoza (2020) una de las limitaciones del muestreo no probabilístico por conveniencia es que puede conducir a resultados sesgados. Dado que los participantes son seleccionados en función de su disponibilidad, la muestra puede no ser representativa de toda la población.

El estudio tiene las limitaciones propias a su naturaleza pre experimental. Para Arias (2020), en los estudios pre experimentales, la muestra puede no ser representativa, puesto que puede ocurrir que los participantes presenten unas características significativamente diferentes en comparación con la población en donde se han extraído. Por lo tanto, los datos se obtuvieron de una muestra de 22 niños de solo un aula de niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, por tanto, el alcance de los resultados se aplicará principalmente para dicha institución educativa.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años. Ya que se evidenció que el 50% se encontraba en nivel proceso en el pre test, frente a esta realidad se aplicaron los juegos motores, obteniendo en el post test un 50% en nivel de logro esperado, lo que significaría que los estudiantes superaron sus dificultades, realizando trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Se evaluó el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje. Donde se muestra que el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años se encuentra en proceso. Lo indicó que la gran mayoría de estudiantes tienen dificultades para realizar trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

Se diseñó y Aplicó los juegos motores como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años. Donde se evidenció que en la aplicación de los juegos motores que en las primeras sesiones el 73% obtuvieron un nivel de aprendizaje en proceso, el cual fueron mejorando, y en la sesión final 15, se mostró ya una mejoría al 91% en nivel logro esperado y 9% en logro destacado. De esta manera quedó claro que la intervención pedagógica de los juegos motores permite la mejora de la motricidad gruesa, a través de los juegos con canciones y los juegos con cuerdas.

Se evaluó el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años, a través de un post test después de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje. Se mostró que el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años es en logro esperado. Lo que puede indicar que la gran mayoría de estudiantes superaron sus dificultades, realizando trabajos que impliquen dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para su edad.

VII. RECOMENDACIONES

Se sugiere al líder educativo de la Institución Educativa dar a conocer los hallazgos encontrados en la tesis a su plana docente, para que consideren los juegos motores desde la edad de 4 años, ya que se ha visto la importancia pedagógica en la motricidad gruesa y así ir mejorando sus aprendizajes motores.

A las docentes del nivel inicial, considerar sesiones de juegos motores que les permita ir mejorando su motricidad gruesa a los niños desde los tres, cuatro y cinco años, a través del plegado, modelado, embolillado, que han permitido en la investigación estimular su motricidad gruesa.

A los estudiantes de educación inicial realizar estudios de corte correlacional, con el fin de seguir comprobando si los juegos motores tienen relación estadística con la motricidad gruesa, ampliando la muestra una mayor relevancia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anton, M., Blanch, S. y Edo, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/114193>
- Bolaños, D. (2010) *Desarrollo motor, movimiento e interacción*. Editorial Kinesis. <https://tachh1.files.wordpress.com/2015/08/libro-movimiento-e-interaccion.pdf>
- Bruner, J. (2018). *Desarrollo cognitivo y educación*. España: Ediciones Morata. https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_cognitivo_y_educaci%C3%B3n/nZojEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1
- Carbonero Celis, C. (2016). *El juego motor en la infancia: (ed.)*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/63430>
- Cardoso, E., y Cerecedo, M. (2008). El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia. *Revista Iberoamericana de educación..* <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2652Espinosa2.pdf>
- Caro, M., Caldera, Y., Narváez, D., y Salazar, J. (2017) Estrategias lúdicas pedagógicas y sus impacto en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños del grado primero del colegio cristiano luz y verdad [Tesis de titulación. Universidad De Cartagena] <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/6564/TESIS%20FINAL%20PENSAMIENTO%20LOGICO%20MATEMATICO.pdf?sequence=2>
- Castañer, M. (2013). Manifestaciones básicas de la motricidad: (ed.). *Ediciones de la Universitat de Lleida*. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/54540>
- Católica, U. L. A. D. E. C. H. (2023). Reglamento de Integridad Científica en la Investigación. Universidad Católica Los Ángeles–Chimbote Perú Aprobado con Resolución, (0304-2023). <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-de-la-universidad/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf>
- Cayatopa, S. (2020) Juegos motores en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 211, Coccochó, 2021. <https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2763/Cayatopa%20Davila%20Soilita%20Sulema.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Chalela del Romano, M. S., Gutiérrez Perdomo, Á. G. (2017). *Vivencia corporal: lenguajes expresivos en la infancia*. Colombia: Alpha Editorial.
https://www.google.com.pe/books/edition/Vivencia_corporal/Ozx4EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=Caracter%C3%ADsticas+del+desarrollo+de+la+motricidad+gruesa&pg=PA63&printsec=frontcover
- Carbonero Celis, C. (2016). *El juego motor en la infancia*: (ed.). Wanceulen Editorial.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/63430>
- Comellas, M. y Perpinyá, A. (2003) *Psicomotricidad en la educación infantil*. Recursos pedagógicos. Editorial Ceac Education.
https://www.google.com.pe/books/edition/Psicomotricidad_en_la_educaci%C3%B3n_infanti/gSmAKk4yfCoC?hl=es-419&gbpv=1
- Cuya, J. (2021) *Pensamiento lógico matemático en niños de preescolar*: Una revisión sistemática [Tesis de titulación. Universidad César Vallejos]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97485/Cuya_OJA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Duarte, J., Ahumada, N., Santana, M. y Vargas, C. (2022). Prevalencia de los índices de la coordinación motora en niños de un establecimiento educacional, Santiago, Chile.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9155810>
- Decroly, O., y Monchamp, E. (2002). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. España: Morata.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_educativo/5iW91Pjul04C?hl=es-419&gbpv=1
- Díaz, M., y Díaz, K. (2018) *Pensamiento Lógico matemático en niños de 5 años del nivel inicial estatales del Pueblo Joven Nueve de Octubre- Chiclayo* [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34555/diaz_sm.pdf?sequence=1
- Escajadillo (2020) Programa juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41425/Escajadillo_PLF.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Faustino, R. (2020) Taller de danzas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 415 La Marina distrito de Padre Abad – Ucayali, 2020.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29033/MOTRICIDAD_GRUESA_FAUSTINO_GODOY_ROSALIA_EDINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández, M. (2010) El libro de la estimulación para chicos de 0 a 36 meses. Editorial Albatros.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_libro_de_la_estimulacion/X385fSeSFbEC?hl=es-419&gbpv=1&dq=Motricidad+gruesa+libro&pg=PA96&printsec=frontcover
- Fuentes Ávila, P. (2023). Las estrategias como centro de los procesos de enseñanza-aprendizaje: (1ed.). Grupo Editorial Éxodo.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/235552>
- Gallardo, P. y Fernández Gavira, J. (2010). El juego como recurso didáctico en Educación Física. Wanceulen. Sevilla. <https://tachh1.files.wordpress.com/2016/04/el-juego-en-e-f.pdf>
- Gil, P. y Naveiras, D. (2007) La educación física cooperativa: aprendizaje y juegos cooperativos, enfoque teórico-práctico. ed. Sevilla: Wanceulen Editorial.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/33623>
- Gil Madrona, P., y Navarro Adelantado, V. (2004). *El juego motor en educación infantil:* (ed.). Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/33696>
- González Ornelas, V. (2001). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. México: Pax. https://www.google.com.pe/books/edition/Estrategias_de_ense%C3%B1anza_y_aprendizaje/ECy7zk19Ij8C?hl=es-419&gbpv=1
- Gutiérrez, J. (2019) Taller de actividades lúdicas para el mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64668 La Perla - Pucallpa – 2019.
http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5026/B70_UNU_MAESTRIA_2021_TM_JOSE-GUTIERREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (1era edición ed.). México DF: Mc Graw Hill Education. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

- Hidalgo, C. (2020) Estrategias didácticas que utiliza el docente para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 0038 San Martín de Porres ubicado en el distrito del Cercado de Lima en el año académico 2019. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18472/ENSENANZA_APRENDIZAJE_HIDALGO_CARHUAPOMA_CATHERINE_SOFIA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Le Boulch, J. (1991). *El deporte educativo: psicocinética y aprendizaje motor*. Ediciones Paidós Ibérica SA. https://books.google.com.pe/books/about/El_Deporte_Educativo.html?id=f3OmswEACAAJ&redir_esc=y
- Motta, I. y Risueño, A. (2007) *El juego en el aprendizaje de la escritura: Fundamentación de las estrategias lúdicas*. Editorial Bonum. https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_en_el_aprendizaje_de_la_Escritu/IJkPieUggSgC?hl=es-419&gbpv=1
- Navarro, V., y Trigueros, C. (2009). *Investigación y juego motor en España*. Edicions de la Universitat de Lleida. https://www.google.com.pe/books/edition/Investigaci%C3%B3n_y_juego_motor_en_Espa%C3%B1a/3egyVANYHIgC?hl=es-419&gbpv=1
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. INDE. https://www.google.com.pe/books/edition/El_af%C3%A1n_de_jugar/NIs9USFWBI4C?hl=es-419&gbpv=1
- Pérez Rodríguez, M. D. (Coord.). (2015). *El Juego Infantil y su Metodología*: (2 ed.). Editorial ICB. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/120432>
- Quintas, A. (2020) *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. ed. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/129180>
- Ruiz, B. (2020) *Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa Virgen María N°423 De Yarinacocha – Ucayali 2020*. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30351/MOTRICIDAD_FINA_MOTRICIDAD_GRUESA_RUIZ_RAMOS_BELU.pdf?sequence=3&isAllowed=y

- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria. España: INDE.
https://www.google.com.pe/books/edition/Educaci%C3%B3n_motriz_y_educaci%C3%B3n_psicomotr/nTLBnz9WP5gC?hl=es-419&gbpv=1
- Sánchez Ramos, M. V., Salamanca Montero, L. (2023). Desarrollo cognitivo y motor - Novedad 2023. España: Editorial Editex.
https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_cognitivo_y_motor_Novedad_202/kbTHEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=Caracter%C3%ADsticas+del+desarrollo+de+la+motricidad+gruesa&pg=PA84&printsec=frontcover
- Sadurní Brugué, M., Rostàn Sánchez, C. y Serrat Sellabona, E. (2008). El desarrollo de los niños, paso a paso. España: Editorial UOC, S.L.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_desarrollo_de_los_ni%C3%B1os_paso_a_paso/o10PlxFGVDIC?hl=es-419&gbpv=1
- Sarmiento Díaz, M. I. (1995). Estimulación oportuna. Colombia: Universidad Santo Tomás.
 Culto de enseñanza desescolarizada.
https://www.google.com.pe/books/edition/Estimulaci%C3%B3n_oportuna/wMQ4b_2dt04C?hl=es-419&gbpv=1
- Tiwi, M., y Weepiu, E. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, comunidad awajún de Yamayakat, Imaza, Amazonas, Perú, 2019.
<https://revistas.untrm.edu.pe/index.php/CSH/article/view/706>
- Torre Puente, J. C. (2020). Aprender a pensar y pensar para aprender: estrategias de aprendizaje: (ed.). Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/142524>
- Torres Luque, G., Hernández García, R. (2019). Etapa Infantil y Motricidad: Estrategias para su desarrollo en Educación Física. España: Wanceulen Editorial S.L.
https://www.google.com.pe/books/edition/Etapa_Infantil_y_Motricidad/dJ2hDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1
- Trigo, E. (1999). Juegos motores y creatividad. España: Ed. Paidotribo.
https://www.google.com.pe/books/edition/JUEGOS_MOTORES_Y_CREATIVIDAD/X-1jIUBAWQ8C?hl=es-419&gbpv=1
- Vaca Escribano, M. J., y Varela Ferreras, M. S. (2008). Motricidad y aprendizaje: El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6). España: EDITORIAL GRAO.

https://www.google.com.pe/books/edition/Motricidad_y_aprendizaje/JjJSWmsAeA0C?hl=es-419&gbpv=1

UNIR: La universidad en internet (2021) Pensamiento lógico matemático en Educación Infantil: importancia y claves para su desarrollo. Revista UNIR.
<https://www.unir.net/educacion/revista/pensamiento-logico-matematico-infantil/>

Wallon, H. (2000). La evolución psicológica del niño. España: Crítica.
https://www.google.com.pe/books/edition/La_evoluci%C3%B3n_psicol%C3%B3gica_del_ni%C3%B1o/xN2jCrQzlt0C?hl=es-419&gbpv=1

Vygotski, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. España: Crítica.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_desarrollo_de_los_procesos_psicol%C3%B3gicos/ppRoRo6lnjEC?hl=es-419&gbpv=1

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

Matriz de consistencia:

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p style="text-align: center;">Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> · ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje? · ¿De qué manera el diseño y aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024? · - ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje? 	<p style="text-align: center;">Objetivo general</p> <p>Determinar de qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje. - Diseñar y aplicar los juegos motores como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024. - Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje. 	<p style="text-align: center;">Hipótesis general</p> <p>Hi: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.</p> <p>Ho: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje no mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.</p>	<p style="text-align: center;">Variable independiente:</p> <p>Juegos motores</p> <p>Dimensiones:</p> <p style="text-align: center;">Variable dependiente:</p> <p>Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones:</p>	<p style="text-align: center;">Tipo de investigación:</p> <p>Cuantitativa</p> <p style="text-align: center;">Nivel Explicativa</p> <p style="text-align: center;">Diseño de investigación:</p> <p>Pre experimental</p> <p style="text-align: center;">Población: 57 niños de 3, 4 y 5 años.</p> <p style="text-align: center;">Muestra: 22 niños de 4 años</p> <p style="text-align: center;">Técnica: La observación</p> <p style="text-align: center;">Instrumentos: Lista de cotejo</p>

Anexo 02: Instrumento de recolección de información

Lista de cotejo de motricidad gruesa

Código: _____ Niños de 4 años

Ítems		Sí	No
Dominio corporal dinámico	- Alterna ambos pies para subir las escaleras mientras canta.		
	- Toca su pie derecho con su mano izquierda y viceversa.		
	- Se desplaza por un muro hacia delante.		
	- Camina sobre la línea moviendo una ula ula.		
	- Camina por el círculo, tocando punta y talón.		
	- Corre aceleradamente hacia una dirección.		
	- Corre en cámara lenta cuando se indica.		
	- Da saltos largos hacia una dirección.		
	- Da 5 saltos en un pie.		
Dominio corporal estático	-Se sostiene en un pie, durante 10 segundos en un solo lugar.		
	-Se para en un ladrillo durante 1 minuto, manteniendo el equilibrio de su cuerpo.		
	-Lanza una pelota hacia arriba, y la sostiene con sus manos, en un mismo sitio.		
	-Posiciona su cuerpo en cuclillas, mientras controla sus músculos inferiores.		
	-Se acuesta en el suelo delado derecho con su brazo izquierdo extendido.		
	-Se recuesta boca abajo, apoyándose sobre sus codos y punta de los pies.		
	-Se recuesta delado y levanta alternando ambos pies.		
	-Se sienta en el suelo, estirando sus piernas y toca la punta de sus pies.		
	-Inhala durante 5 segundos, y exhala en 5 segundos por la boca.		

Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos

Nombre original del instrumento:	Lista de cotejo de motricidad gruesa								
Autor y año:	Raquel Cachique Fernández (2024)								
Objetivo del instrumento:	Medir el nivel de motricidad gruesa								
Usuarios:	Niños de 4 años								
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individual								
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black;">Experto</th> <th style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black;">Grado académico</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mg. Mabel M. Benites Rolando</td> <td>Maestro</td> </tr> <tr> <td>Mg. Karen J. Flores Pardo</td> <td>Maestra</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Dra. Velu M. Valles Medina</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Doctora</td> </tr> </tbody> </table>	Experto	Grado académico	Mg. Mabel M. Benites Rolando	Maestro	Mg. Karen J. Flores Pardo	Maestra	Dra. Velu M. Valles Medina	Doctora
Experto	Grado académico								
Mg. Mabel M. Benites Rolando	Maestro								
Mg. Karen J. Flores Pardo	Maestra								
Dra. Velu M. Valles Medina	Doctora								
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	<p>Se decidió utilizar el KR-20 Richardson debido a que fue un instrumento tipo dicotómico.</p> <p>Según el alfa de KR-20 Richardson debido el instrumento obtuvo una relevancia de 0,821</p>								

Proceso de validación de instrumento por Juicio de expertos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor:

Mg. Mabel Margot Benites Rolando

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Raquel Cachique Fernandez estudiante del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula:

Los juegos motores como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Calleria Ucayali 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,



DNI N°: 45436787

Firma del egresado

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Mabel Margot Benites Rolando

N° DNI/CE: 10403568

Edad: 45 años

Teléfono/celular: 982291840

Email: marbenitesro@gmail.com

Título Profesional:

Grado Académico: Maestría X Doctorado _____

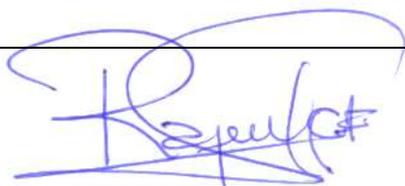
Especialidad: Educación inicial

Institución que labora: Directora de la I.E.I. N° 081

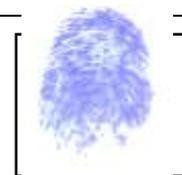
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Calleria Ucayali 2024.

Autor (es): Raquel Cachique Fernandez



Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

	Variable 1: MOTRICIDAD GRUESA	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Alterna ambos pies para subir las escaleras mientras canta.	X		X		X		
2	Toca su pie derecho con su mano izquierda y viceversa.	X		X		X		
3	Se desplaza por un muro hacia delante.	X		X		X		
4	Camina sobre la línea moviendo una uña uña.	X		X		X		
5	Camina por el círculo, tocando punta y talón.	X		X		X		
6	Corre aceleradamente hacia una dirección.	X		X		X		
7	Corre en cámara lenta cuando se indica.	X		X		X		
8	Da saltos largos hacia una dirección.	X		X		X		
9	Da 5 saltos en un pie.	X		X		X		
	Dimensión 2: Dominio corporal estático							
10	-Se sostiene en un pie, durante 10 segundos en un solo lugar.	X		X		X		
11	-Se para en un ladrillo durante 1 minuto, manteniendo el equilibrio de su cuerpo.	X		X		X		
12	-Lanza una pelota hacia arriba, y la sostiene con sus manos, en un mismo sitio.	X		X		X		
13	-Posiciona su cuerpo en cuclillas, mientras controla sus músculos inferiores.	X		X		X		
14	-Se acuesta en el suelo delado derecho con su brazo izquierdo extendido.	X		X		X		

15	-Se recuesta boca abajo, apoyándose sobre sus codos y punta de los pies.	X		X		X		
16	-Se recuesta delado y levanta alternando ambos pies.	X		X		X		
17	-Se siente en el suelo, estirando sus piernas y toca la punta de sus pies.	X		X		X		
18	-Inhala durante 5 segundos, y exhala en 5 segundos por la boca.	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

.....

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Mabel Margot Benites Rolando DNI 10403568



Firma

Variables, Definición y Operacionalización

Variables	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Categorías o valoración
Los Juegos motores	Los juegos motores son una estrategia que aplica juegos con canciones y con cuerdas.	Juegos con canciones	Desinhibición corporal Juegos de filas Juegos de coordinación Juegos de palmas Juegos en cadena	-Juega en grupo movimiento distintas partes del cuerpo según se va cantando. -Se coloca en fila y se mueve al ritmo de la canción imitando las canciones del modelo. -Identifica la parte del cuerpo que se nombra en la canción, y la mueve hasta que siga la canción. -Toca palmas al ritmo de la canción y choca palmas con su amigo de la derecha. -Se desplaza hacia sus amigos, imitando los movimientos de distintos compañeros.	Escala Ordinal	Inicio Proceso Logro
		Juegos con cuerdas	-Salta con un pie. -Coordina y brazos y piernas. - Salta en pareja. - Desarrolla resistencia.	-Salta con un pie, mientras mueve la cuerda en dirección contraria y hacia atrás. -Salta con los pies juntos y luego con los pies separados. -Estira la cuerda sobre el piso y salta sobre ella de un lado al otro, cuando escucha la indicación. -Salta la cuerda en compañía de otros compañeros, mientras la sogla la mueven desde los extremos. -Amarra la cuerda en los pies de sus compañeros. -Tiran de la cuerda formando varios grupos.		
La motricidad gruesa	La motricidad gruesa es una variable que será medida a través de las dimensiones: Dominio	Dominio corporal dinámico	Controla partes del cuerpo. Coordinación visomotriz.	- Alterna ambos pies para subir las escaleras mientras canta. - Toca su pie derecho con su mano izquierda y viceversa. - Se desplaza por un muro hacia delante. - Camina sobre la línea moviendo una ula ula. - Camina por el círculo, tocando punta y talón.		

	corporal dinámico Dominio corporal estático		Equilibrio dinámico.	<ul style="list-style-type: none"> - Corre aceleradamente hacia una dirección. - Corre en cámara lenta cuando se indica. - Da saltos largos hacia una dirección. - Da 5 saltos en un pie. 		
		Dominio corporal estático	<p>Mantiene equilibrio estático.</p> <p>Controla su tensión muscular.</p> <p>Relajación y distensión</p> <p>Respira.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Se sostiene en un pie, durante 10 segundos en un solo lugar. -Se para en un ladrillo durante 1 minuto, manteniendo el equilibrio de su cuerpo. -Lanza una pelota hacia arriba, y la sostiene con sus manos, en un mismo sitio. -Posiciona su cuerpo en cuclillas, mientras controla sus músculos inferiores. -Se acuesta en el suelo delado derecho con su brazo izquierdo extendido. -Se recuesta boca abajo, apoyándose sobre sus codos y punta de los pies. -Se recuesta delado y levanta alternando ambos pies. -Se sienta en el suelo, estirando sus piernas y toca la punta de sus pies. -Inhala durante 5 segundos, y exhala en 5 segundos por la boca. 		

Matriz de consistencia

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje?</p> <p>¿De qué manera el diseño y aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024?</p> <p>¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar de qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje. - Diseñar y aplicar los juegos motores como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024. - Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje. 	<p>Hipótesis general</p> <p>Hi: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.</p> <p>Ho: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje no mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa</p> <p>Nivel Explicativa</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: 57 niños de 3, 4 y 5 años.</p> <p>Muestra: 22 niños de 4 años</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>

Proceso de validación de instrumento por Juicio de expertos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor:

Mg. Karen Jacqueline Flores Pardo

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Raquel Cachique Fernandez estudiante del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula:

Los juegos motores como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Calleria Ucayali 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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



DNI N°: 45436787

Firma del egresado

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Karen Jacqueline Flores Pardo

N° DNI/CE: 43875170

Edad: 36 años

Teléfono/celular: 983227569

Email: kjflorespardo@gmail.com

Título Profesional:

Grado Académico: Maestría X Doctorado_____

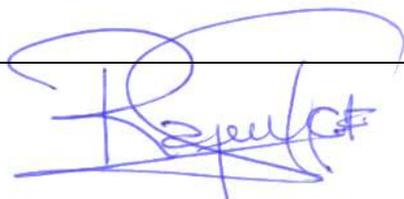
Especialidad: Educación

Institución que labora: I.E. San Juan Bautista - Veintiséis de Octubre

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Calleria Ucayali 2024.

Autor (es): Raquel Cachique Fernandez



Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Calleria Ucayali 2024.

	Variable 1: MOTRICIDAD GRUESA	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Dominio corporal dinámico							
1	Alterna ambos pies para subir las escaleras mientras canta.	X		X		X		
2	Toca su pie derecho con su mano izquierda y viceversa.	X		X		X		
3	Se desplaza por un muro hacia delante.	X		X		X		
4	Camina sobre la línea moviendo una ula ula.	X		X		X		
5	Camina por el círculo, tocando punta y talón.	X		X		X		
6	Corre aceleradamente hacia una dirección.	X		X		X		
7	Corre en cámara lenta cuando se indica.	X		X		X		
8	Da saltos largos hacia una dirección.	X		X		X		
9	Da 5 saltos en un pie.	X		X		X		
	Dimensión 2: Dominio corporal estático							
10	-Se sostiene en un pie, durante 10 segundos en un solo lugar.	X		X		X		
11	-Se para en un ladrillo durante 1 minuto, manteniendo el equilibrio de su cuerpo.	X		X		X		
12	-Lanza una pelota hacia arriba, y la sostiene con sus manos, en un mismo sitio.	X		X		X		
13	-Posiciona su cuerpo en cuclillas, mientras controla sus músculos inferiores.	X		X		X		
14	-Se acuesta en el suelo delado derecho con su brazo izquierdo extendido.	X		X		X		
15	-Se recuesta boca abajo, apoyándose sobre sus codos y punta de los pies.	X		X		X		

16	-Se recuesta delado y levanta alternando ambos pies.	X		X		X		
17	-Se siente en el suelo, estirando sus piernas y toca la punta de sus pies.	X		X		X		
18	-Inhala durante 5 segundos, y exhala en 5 segundos por la boca.	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

.....

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

Nombres y Apellidos de experto: Mg Karen Jacqueline Flores Pardo DNI 983227569

Firma

Variables, Definición y Operacionalización

Variables	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Categorías o valoración
Los Juegos motores	Los juegos motores son una estrategia que aplica juegos con canciones y con cuerdas.	Juegos con canciones	Desinhibición corporal Juegos de filas Juegos de coordinación Juegos de palmas Juegos en cadena	-Juega en grupo movimiento distintas partes del cuerpo según se va cantando. -Se coloca en fila y se mueve al ritmo de la canción imitando las canciones del modelo. -Identifica la parte del cuerpo que se nombra en la canción, y la mueve hasta que siga la canción. -Toca palmas al ritmo de la canción y choca palmas con su amigo de la derecha. -Se desplaza hacia sus amigos, imitando los movimientos de distintos compañeros.	Escala Ordinal	Inicio Proceso Logro
		Juegos con cuerdas	-Salta con un pie. -Coordina y brazos y piernas. - Salta en pareja. - Desarrolla resistencia.	-Salta con un pie, mientras mueve la cuerda en dirección contraria y hacia atrás. -Salta con los pies juntos y luego con los pies separados. -Estira la cuerda sobre el piso y salta sobre ella de un lado al otro, cuando escucha la indicación. -Salta la cuerda en compañía de otros compañeros, mientras la sogla la mueven desde los extremos. -Amarra la cuerda en los pies de sus compañeros. -Tiran de la cuerda formando varios grupos.		
La motricidad gruesa	La motricidad gruesa es una variable que será medida a través de las dimensiones: Dominio corporal dinámico Dominio corporal estático	Dominio corporal dinámico	Controla partes del cuerpo. Coordinación visomotriz. Equilibrio dinámico.	- Alterna ambos pies para subir las escaleras mientras canta. - Toca su pie derecho con su mano izquierda y viceversa. - Se desplaza por un muro hacia delante. - Camina sobre la línea moviendo una ula ula. - Camina por el círculo, tocando punta y talón. - Corre aceleradamente hacia una dirección. - Corre en cámara lenta cuando se indica. - Da saltos largos hacia una dirección. - Da 5 saltos en un pie.		

		Dominio corporal estático	<p>Mantiene equilibrio estático.</p> <p>Controla su tensión muscular.</p> <p>Relajación y distensión</p> <p>Respira.</p>	<p>-Se sostiene en un pie, durante 10 segundos en un solo lugar.</p> <p>-Se para en un ladrillo durante 1 minuto, manteniendo el equilibrio de su cuerpo.</p> <p>-Lanza una pelota hacia arriba, y la sostiene con sus manos, en un mismo sitio.</p> <p>-Posiciona su cuerpo en cuclillas, mientras controla sus músculos inferiores.</p> <p>-Se acuesta en el suelo delado derecho con su brazo izquierdo extendido.</p> <p>-Se recuesta boca abajo, apoyándose sobre sus codos y punta de los pies.</p> <p>-Se recuesta delado y levanta alternando ambos pies.</p> <p>-Se siente en el suelo, estirando sus piernas y toca la punta de sus pies.</p> <p>-Inhala durante 5 segundos, y exhala en 5 segundos por la boca.</p>		
--	--	----------------------------------	--	--	--	--

Matriz de consistencia

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje?</p> <p>¿De qué manera el diseño y aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024?</p> <p>¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar de qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje. - Diseñar y aplicar los juegos motores como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024. - Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje. 	<p>Hipótesis general</p> <p>Hi: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.</p> <p>Ho: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje no mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa</p> <p>Nivel Explicativa</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: 57 niños de 3, 4 y 5 años.</p> <p>Muestra: 22 niños de 4 años</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>

Proceso de validación de instrumento por Juicio de expertos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor:

Dra. Velu Marianella Valles Medina.

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Raquel Cachique Fernandez estudiante del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula:

Los juegos motores como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Calleria Ucayali 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,

DNI N°: 45436787



Firma del egresado

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Velu Marianella Valles Medina.

N° DNI/CE: 05958022

Edad: 42 años

Teléfono/celular: 973221569

Email: vallesmedinavelu@gmail.com

Título Profesional:

Grado Académico: Maestría___ Doctorado: X

Especialidad: Doctorado en Educación

Institución que labora: Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía

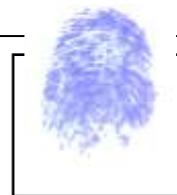
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Calleria Ucayali 2024.

Autor (es): Raquel Cachique Fernandez



Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

	Variable 1: MOTRICIDAD GRUESA	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Alterna ambos pies para subir las escaleras mientras canta.	X		X		X		
2	Toca su pie derecho con su mano izquierda y viceversa.	X		X		X		
3	Se desplaza por un muro hacia delante.	X		X		X		
4	Camina sobre la línea moviendo una uña uña.	X		X		X		
5	Camina por el círculo, tocando punta y talón.	X		X		X		
6	Corre aceleradamente hacia una dirección.	X		X		X		
7	Corre en cámara lenta cuando se indica.	X		X		X		
8	Da saltos largos hacia una dirección.	X		X		X		
9	Da 5 saltos en un pie.	X		X		X		
	Dimensión 2: Dominio corporal estático							
10	-Se sostiene en un pie, durante 10 segundos en un solo lugar.	X		X		X		
11	-Se para en un ladrillo durante 1 minuto, manteniendo el equilibrio de su cuerpo.	X		X		X		
12	-Lanza una pelota hacia arriba, y la sostiene con sus manos, en un mismo sitio.	X		X		X		
13	-Posiciona su cuerpo en cuclillas, mientras controla sus músculos inferiores.	X		X		X		
14	-Se acuesta en el suelo delado derecho con su brazo izquierdo extendido.	X		X		X		

15	-Se recuesta boca abajo, apoyándose sobre sus codos y punta de los pies.	X		X		X		
16	-Se recuesta delado y levanta alternando ambos pies.	X		X		X		
17	-Se sienta en el suelo, estirando sus piernas y toca la punta de sus pies.	X		X		X		
18	-Inhala durante 5 segundos, y exhala en 5 segundos por la boca.	X		X		X		

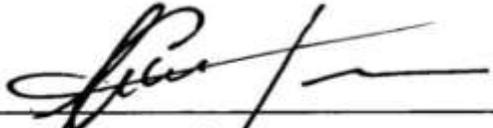
*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

.....

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

Nombres y Apellidos de experto: Dra. Velu Marianella Valles Medina DNI 05958022



Valles Medina Velu Marianella
DNI N° 05958022

Firma

VARIABLES, DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN

Variables	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Categorías o valoración
Los Juegos motores	Los juegos motores son una estrategia que aplica juegos con canciones y con cuerdas.	Juegos con canciones	Desinhibición corporal Juegos de filas Juegos de coordinación Juegos de palmas Juegos en cadena	-Juega en grupo movimiento distintas partes del cuerpo según se va cantando. -Se coloca en fila y se mueve al ritmo de la canción imitando las canciones del modelo. -Identifica la parte del cuerpo que se nombra en la canción, y la mueve hasta que siga la canción. -Toca palmas al ritmo de la canción y choca palmas con su amigo de la derecha. -Se desplaza hacia sus amigos, imitando los movimientos de distintos compañeros.	Escala Ordinal	Inicio Proceso Logro
		Juegos con cuerdas	-Salta con un pie. -Coordina y brazos y piernas. - Salta en pareja. - Desarrolla resistencia.	-Salta con un pie, mientras mueve la cuerda en dirección contraria y hacia atrás. -Salta con los pies juntos y luego con los pies separados. -Estira la cuerda sobre el piso y salta sobre ella de un lado al otro, cuando escucha la indicación. -Salta la cuerda en compañía de otros compañeros, mientras la sogla la mueven desde los extremos. -Amarra la cuerda en los pies de sus compañeros. -Tiran de la cuerda formando varios grupos.		
La motricidad gruesa	La motricidad gruesa es una variable que será medida a través de las dimensiones: Dominio corporal dinámico Dominio corporal estático	Dominio corporal dinámico	Controla partes del cuerpo. Coordinación visomotriz. Equilibrio dinámico.	- Alterna ambos pies para subir las escaleras mientras canta. - Toca su pie derecho con su mano izquierda y viceversa. - Se desplaza por un muro hacia delante. - Camina sobre la línea moviendo una ula ula. - Camina por el círculo, tocando punta y talón. - Corre aceleradamente hacia una dirección. - Corre en cámara lenta cuando se indica. - Da saltos largos hacia una dirección. - Da 5 saltos en un pie.		

		Dominio corporal estático	<p>Mantiene equilibrio estático.</p> <p>Controla su tensión muscular.</p> <p>Relajación y distensión</p> <p>Respira.</p>	<p>-Se sostiene en un pie, durante 10 segundos en un solo lugar.</p> <p>-Se para en un ladrillo durante 1 minuto, manteniendo el equilibrio de su cuerpo.</p> <p>-Lanza una pelota hacia arriba, y la sostiene con sus manos, en un mismo sitio.</p> <p>-Posiciona su cuerpo en cuclillas, mientras controla sus músculos inferiores.</p> <p>-Se acuesta en el suelo delado derecho con su brazo izquierdo extendido.</p> <p>-Se recuesta boca abajo, apoyándose sobre sus codos y punta de los pies.</p> <p>-Se recuesta delado y levanta alternando ambos pies.</p> <p>-Se sienta en el suelo, estirando sus piernas y toca la punta de sus pies.</p> <p>-Inhala durante 5 segundos, y exhala en 5 segundos por la boca.</p>		
--	--	----------------------------------	--	--	--	--

Matriz de consistencia

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar de qué manera los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Hi: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.</p> <p>Ho: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje no mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024.</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa</p> <p>Nivel Explicativa</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: 57 niños de 3, 4 y 5 años.</p> <p>Muestra: 22 niños de 4 años</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>
<p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje? - ¿De qué manera el diseño y aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024? - ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución 	<p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje. - Diseñar y aplicar los juegos motores como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024. - Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje. 		

Educativa N°433 Callería Ucayali 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos motores como estrategia de aprendizaje?			
---	--	--	--

Confiabilidad del instrumento

MOTRICIDAD GRUESA																		
Dominio corporal estático									Dominio corporal dinámico									TOTAL
I	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	13
0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	5
0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	5
1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	13
0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
4	6	4	5	7	4	5	5	4	4	5	7	4	5	5	4	4	5	
r.267	0.4	0.3	0.3	0.47	0.27	0.33	0.33	0.27	0.27	0.33	0.47	0.27	0.33	0.33	0.27	0.27	0.33	
r.733	0.6	0.7	0.7	0.53	0.73	0.67	0.67	0.73	0.73	0.67	0.53	0.73	0.67	0.67	0.73	0.73	0.67	
r.196	0.2	0.2	0.2	0.25	0.2	0.22	0.22	0.2	0.2	0.22	0.25	0.2	0.22	0.22	0.2	0.2	0.22	

FIABILIDAD	
COEFICIENTE DE KUDER - RICHARDSON (KR20)	
Se utiliza para pruebas dicotómicas, es similar al coeficiente α de Cronbach. Por ejemplo:	
Si = 1	
No = 0	
$\text{Confiabilidad} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{S^2} \right]$	
Coeficiente de Correlación Magnitud	
0,75 a 1,00	Muy fuerte
0,50 a 0,69	Sustancial
0,30 a 0,49	Moderada
0,10 a 0,29	Baja
0,01 a 0,09	Despreciable
A partir de la magnitud obtenida se confiere al instrumento	

Σ	3.8577778
σ^2	37.21
k	18
kr20	0.9490491

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de **0,949** siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de estudio

Anexo 04. Formato de consentimiento informado

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

Título del estudio: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

Investigadora: Raquel Cachique Fernández

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Los juegos motores como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024.

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

La presente investigación se fundamenta en la necesidad de identificar las deficiencias que tienen los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°433 Callería Ucayali 2024, con respecto a la motricidad gruesa, dado que, diversos niños presentan deficiencias para coordinar sus movimientos de equilibrio y lateralidad.

Procedimientos:

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

1. Se observará como es su nivel de expresión oral
2. Se tomará nota de la forma de participación de cada estudiante que participa en la investigación (Check list)
3. Se tendrá un diagnóstico que será comunicado a los niños acerca de los resultados

Riesgos:

La ejecución de esta investigación no conlleva riesgos que pueden afectar la tranquilidad física, emocional de los estudiantes o padres de familia, dado que el recojo de la información se ejecutará en el desarrollo de las clases que hace el docente en un horario normal.

Beneficios:

- Permite tener un diagnóstico del nivel de expresión oral de los estudiantes.
- Se generan conclusiones acerca de los resultados encontrados.
- Se emitirán recomendaciones para los niños, padres de familia y para los docentes puedan cambiar o mejorar sus estrategias en impulsar una mejor expresión oral de los niños.

Costos y/o compensación:

Los costos de la investigación lo asumen la investigadora en su totalidad

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: 975745123

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

Rojas Rondan, Kety
Investigador

Fecha y Hora

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N.º DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos Divertimos Jugando Mundo”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza acciones como saltar, lanzar chatas, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “Mundo”.</p>	<p>Ficha de observación</p>

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <p>- Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p>

		<p>- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp.</p> <p>-se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “Mundo” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. (Tizas de colores, bolsita y tierra arena).</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Mundo”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>-Se dibuja en el patio la figura del juego “Mundo” usando tizas de colores y escribiendo en cada casillero los números del 1 al 10.</p> <p>-Se le entrega a cada niño (a) una bolsita de tela y puñado de arena. Para que puedan llenarlo en la mencionada bolsita y de esa manera elaborar su chanta que posteriormente deberán usar.</p> <p>-Se les explica las reglas del juego “Mundo”.</p> <p>-La docente realiza la demostración de cómo se juega a “Mundo” a través de un video a través del WhatsApp.</p> <p>- Se da inicio al juego “Mundo” y cada niño respetará su turno al jugar.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que terminó el juego se les pide a los niños que formen un círculo, con sus brazos abiertos imagine que son unas abejas donde inhalaran y exhalaran (haciendo el zumbido).</p>
	Expresión grafo plástica	<p>-Enviar un video donde el niño realice la actividad del juego del mundo.</p> <p>-Dibujar lo que más les gustó de la actividad.</p>
Cierre	Verbalización	<p>La docente pregunta a las niñas y niños:</p> <p>¿Les gustó lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N° DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Que divertido es jugar Mata Gente”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como correr, saltar, lanzar pelotas, relación con el espacio, regulando su fuerza y velocidad de manera autónoma en el juego tradicional “Matagente”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. -se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “Mata gente”

		<p>y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Mata gente”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>-Se escoge a dos niños para colocarlos a los dos extremos y los otros niños al medio.</p> <p>- Se les indica a los niños que estarán en el medio que solo podrán desplazarse hasta un cierto espacio delimitado y que esquivarán la pelota ya que si les cae perderán.</p> <p>- Se les indica a los niños de los extremos que ellos van a lanzar la pelota hacia a sus compañeras que están en medio.</p> <p>- Se da inicio al juego tradicional “mata gente”</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen.</p>
	Expresión grafo plástica	<p>Enviar un video donde el niño realice la actividad el juego del “Mata gente”.</p>
Cierre	Verbalización	<p>La docente pregunta a las niñas y niños:</p> <p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N.º DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Juguemos en el Bosque”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como correr, trepar, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su cuerpo de manera autónoma en el juego tradicional “Juguemos en el bosque”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp.

		<p>-se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “juguemos en el bosque” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Dialogamos sobre el cuidado de los materiales para realizar la actividad “Jugamos en el bosque”.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que debentener al momento de jugar “juguemos en el bosque”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>-Se les dialoga con los niños sobre el juego “Juguemos en el bosque”.</p> <p>-los niños y niñas encogen a un miembro de su familia que será el lobo y los demás integrantes junto con el niño(as) se les dará la indicación que ellos se agarrarán de las manos y formarán un círculo.</p> <p>-Los niños y niñas que están formando un círculo, entonan la ronda infantil “Juguemos en el bosque” y preguntan secuencialmente al lobo ¿Qué estás haciendo?</p> <p>-El integrante de la familia que fue escogido como lobo responderá dando a conocer las acciones que está realizando.</p> <p>- Las preguntas serán respondidas hasta que llegará el momento del lobo deberá perseguir a los demás niños que hacían la ronda. El niño(as) y los otros integrantes de la familia correrán para no ser atrapados, porque si no perderán el juego.</p>
	Relajación	Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen.
	Expresión grafoplástica	<p>- Se les pide que envíen un video realizando el juego “juguemos en el bosque”</p> <p>-La maestra pide que dibujen lo que más les gustó al realizar el juego del “Juguemos en el bosque”. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comuniqué con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N.º DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos Kiwi”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como correr, saltar, lanzar pelotas, relación con el espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad, y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “kiwi”.	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. - Se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “Jugamos

		<p>Kiwi” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>- Dialogamos sobre el cuidado de los materiales que usaremos para realizar las actividades “Jugamos Kiwi”.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Kiwi”.</p> <p>Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>-Se les presenta los materiales que se van a usar en el juego “Kiwi”.</p> <p>-Se les muestra una caja donde están las latas de colores y la pelota. Se dialoga con los niños sobre el cuidado de los materiales y las reglas del juego “kiwi”.</p> <p>-La profesora hace la demostración armando la torre, luego lanza la pelota desde un lugar lejano hasta derribar todas las latas.</p> <p>-La profesora forma dos equipos, el equipo A será el que derribe todas las latas y se desplazará. El equipo B se encargará de perseguir con la pelota al equipo A y no permitirá que logren armar la torre.</p> <p>-Si el equipo B mata con la pelota a los integrantes del equipo A, perderán el juego.</p> <p>-Si el equipo A logra armar la torre de latas gritarán “Kiwi” y se dará por terminado el juego.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que inflen un globo imaginariamente, inhalando y exhalando.</p>
	Expresión gráfico plástica	<p>- Se les piden que envíen un video realizando el juego del “Kiwi”</p> <p>- Se les pide que con plastilina de colores moldearán las latas y la pelota usada en el juego. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gustó lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N.º DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos A San Miguel”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza acciones como correr, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “San Miguel”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. - Se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego de

		<p>“Jugamos A San Miguel” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “San Miguel”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollaren casa por los estudiantes con participación de sus familias</i></p> <p>- Se dialoga sobre el juego “San Miguel”, luego la profesora escoge a dos niños (uno será San Miguel y el otro niño será un ladrón), los demás niños serán los hijos de San Miguel.</p> <p>- Los hijos de San Miguel estarán sentados en el piso formando una fila, ellos deberán sujetarse fuerte de la cintura.</p> <p>- Se da inicio al juego cuando San Miguel cuenta a todos sus hijos, indicándoles que se irá a trabajar y que deben cuidarse del ladrón y se va.</p> <p>- Cuando los hijos de San Miguel están solos, el ladrón intentará llevárselos y en ese momento los niños gritarán “San Miguel” “San Miguel”. Si el ladrón logra llevarse a alguien, éste perderá el juego.</p> <p>- San Miguel al llegar deberá contar nuevamente cuántos hijos le quedan.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que huelan una flor imaginariamente, inhalando y exhalando.</p>
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les pide que envíen un video donde realicen el juego de “San Miguel”</p> <p>- Se les envía una hoja de aplicación, donde se muestra el juego realizado y deberán decorar la imagen haciendo la técnica del puntillismo. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa

		en bien de la educación de sus hijos.
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “El gato y el ratón”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza acciones como correr, en relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “El gato y el ratón”.</p>	<p>Ficha de observación</p>

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. - Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “El

		gato y el ratón”. Por el grupo de WhatsApp.
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>- Se dialoga sobre el juego “Al gato y al ratón”, luego la profesora escoge a tres niños (uno será la puerta, otro el gato y el otro el ratón), los demás niños formarán una ronda.</p> <p>-Se da la indicación al niño que hace de gato, que toque la espalda del niño que es la puerta y le pregunta: ¿Quién es? ¿A quién busca?</p> <p>-El gato responde: Soy el gato he venido a buscar al señor ratón. La puerta explica que no se encuentra y que volverá a cierta hora.</p> <p>-Los niños de la ronda cantan en coro contando las horas “uno talán, 2 talán, tres talán, etc.”</p> <p>-Al momento que regresa el gato toca nuevamente la puerta, vuelve a preguntar por el ratón. Y al encontrarse el ratón, el gato ingresa inmediatamente persiguiéndolo y es en ese momento que empieza la persecución. Los niños de la ronda intentarán cerrar las aberturas para salvar al ratón.</p> <p>-Y si el gato atrapa al ratón, automáticamente pierde el juego y se pasa a escoger a otros niños para realizar el juego “EL gato y el ratón”.</p>
	Relajación	Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que apaguen una vela imaginariamente, soplando y practicando la respiración profunda inhalando y exhalando.
	Expresión gráfico plástica	- Se les pide que envíen un video realizando el juego “El gato y el ratón” -Se les entrega una hoja de aplicación, donde deberán dibujar de qué se trató el juego. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.
Cierre	Verbalización	¿Les gustó lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Que pase el rey”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza acciones, lateralidad</p> <p>y desplazamiento, en relación con el espacio, regulando su fuerza y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “Que pase el rey”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.

		<p>- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Que pase el rey”. Por el grupo de WhatsApp.</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR ENCASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>- Se dialoga sobre el juego “que pase el rey”, luego la profesora escoge a dos niños, los dos niños tendrán nombres de frutas diferentes, los demás niños formarán una fila.</p> <p>- Para dar inicio se practica la canción “Que pase el rey, que ha de pasar, el hijo del conde se lo ha de quedar. Un pañuelo blanco de oro y de plata, que salga lo que salga se lo hace quedar”.</p> <p>-Se da inicio al juego y los niños seleccionados deberán cogerse de las dos manos cantando la canción practicada y los demás irán pasando de uno en uno, hasta que uno se quede atrapado.</p> <p>-El niño atrapado escoge la fruta que más le guste y se irá colocando detrás del niño que representa esa fruta.</p> <p>-Lo mismo harán los demás hasta que cada uno tenga un equipo. Finalmente se hará una competencia de fuerza entre los dos equipos y el equipo que jale con fuerza gana el juego.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que saquen un globo imaginariamente y lo inflen soplando varias veces hasta el punto de reventarlo con una palmada.</p>
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les pide que envíen un video realizando la actividad.</p> <p>-Se les envía una hoja de aplicación, donde deberán dibujar de qué se trató el juego. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a las chapadas”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realizar acciones de manera autónoma como correr y saltar. Y las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y velocidad con cierto control a la hora de realizar el juego de las chapadas	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Realizamos una asamblea para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <p>-Levantamos la mano para opinar, - Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <p>- Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp</p>

		<p>para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. - Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “A las chapadas”.
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAREN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre el juego, luego la profesora escoge a un niño(a), que deberá ser el encargado(a) para perseguir a los demás niños y niñas. - Se da inicio al juego y el niño elegido empieza a perseguir a los demás hasta atrapar a uno. - El niño que fue atrapado pasará a ser quién persiga a los demás y así todos participarán tanto como en atrapar y como de ser perseguidos.
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que huelan una flor imaginariamente y lo huelen varias veces, inhalando y exhalando correctamente.</p>
	Expresión grafo plástica	<ul style="list-style-type: none"> - Se les pide enviar un video realizando el juego. - Se les envía una hoja de aplicación, donde deberán decorar con la técnica del puntillismo la figura del juego realizado. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a los siete pecados”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza acciones autónomas como correr, saltar y lanzar pelotas. Explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio a la hora de jugar</p>	<p>Ficha de observación</p>

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Realizamos una asamblea para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <p>-Levantamos la mano para opinar, - Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. -Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “A los siete pecados”.
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR ENCASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre el juego, luego la profesora escoge a siete niños, quienes tendrán un número diferente del 1 al 7. -El niño que tenga el número 1 será el primero en lanzar la pelota al aire, diciendo otro número en voz alta. -Al niño que le corresponde el número mencionado deberá correr a atrapar la pelota. Una vez agarrada la pelota dirá “Stop” y los demás niños que estaban corriendo se quedarán inmóviles. -El niño que tiene la pelota deberá contar tres pasos, lo más largo que pueda hacia el niño o niña que esté más cerca de él para intentar matarlo. -Si el niño no logra matarlo con la pelota irá acumulando un pecado, pero si éste lo logra hacer el pecado lo tendrá el otro niño. Y así el niño o niña que llegue a tener los 7 pecados perderá el juego.
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide a los niños y niñas que realicen la respiración correcta inhalando y exhalando correctamente, moviendo los brazos hacia arriba y hacia abajo.</p>
	Expresión grafo plástica	<ul style="list-style-type: none"> -Se les pide que envíen un video realizando el juego los 7 pecados. -Se les pide que dibujen y pinten el juego realizado. Y envíen al WhatsApp evidencia del trabajo realizado.
Cierre	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a tira la raya”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realizar acciones de juego de manera autónoma a la hora lanzar las monedas. En las que explora sus posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio a la hora de jugar tira raya.	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Realizamos una asamblea para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <p>-Levantamos la mano para opinar, - Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <p>- Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer</p>

		<p>acuerdos antes de llevar a cabo el juego “Tira raya”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. - Se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego de “Tira la raya” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp -Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Tira la raya”.
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre el juego, luego la profesora dibuja dos rayas, en las cuales una de las rayas será para que los niños separen en fila. -La otra raya será para que los niños lancen sus monedas. -Cada niño tendrá un número diferente, una vez ubicados los niños tendrán que lanzar sus monedas. -El niño que logre tirar la moneda más cerca de la raya ganará y el que lo lance más lejos perderá el juego. -Así seguirán lanzando sus monedas y se va descalificando de los que cae más lejos. Hasta que quede un solo ganador.
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide a los niños y niñas que se sienten y realicen la respiración correcta inhalando y exhalando correctamente.</p>
	Expresión grafo plástica	<ul style="list-style-type: none"> -Enviar un video realizando el juego. -Cada niño deberá explicar con su propio vocabulario lo que más le gustó del juego y de qué se trató. Y envíen al WhatsApp evidencia del trabajo realizado.
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 11

IV. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N.º DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos Kiwi”

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza acciones como correr, saltar, lanzar pelotas, relación con el espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad, y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “kiwi”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

VI. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. - Se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “Jugamos

		<p>Kiwi” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>- Dialogamos sobre el cuidado de los materiales que usaremos para realizar las actividades “Jugamos Kiwi”.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Kiwi”.</p> <p>Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>-Se les presenta los materiales que se van a usar en el juego “Kiwi”.</p> <p>-Se les muestra una caja donde están las latas de colores y la pelota. Se dialoga con los niños sobre el cuidado de los materiales y las reglas del juego “kiwi”.</p> <p>-La profesora hace la demostración armando la torre, luego lanza la pelota desde un lugar lejano hasta derribar todas las latas.</p> <p>-La profesora forma dos equipos, el equipo A será el que derribe todas las latas y se desplazará. El equipo B se encargará de perseguir con la pelota al equipo A y no permitirá que logren armar la torre.</p> <p>-Si el equipo B mata con la pelota a los integrantes del equipo A, perderán el juego.</p> <p>-Si el equipo A logra armar la torre de latas gritarán “Kiwi” y se dará por terminado el juego.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que inflen un globo imaginariamente, inhalando y exhalando.</p>
	Expresión gráfico plástica	<p>- Se les piden que envíen un video realizando el juego del “Kiwi”</p> <p>- Se les pide que con plastilina de colores moldearán las latas y la pelota usada en el juego. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gustó lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 12

IV. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N.º DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos A San Miguel”

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza acciones como correr, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “San Miguel”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

VI. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. - Se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego de

		<p>“Jugamos A San Miguel” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “San Miguel”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollaren casa por los estudiantes con participación de sus familias</i></p> <p>- Se dialoga sobre el juego “San Miguel”, luego la profesora escoge a dos niños (uno será San Miguel y el otro niño será un ladrón), los demás niños serán los hijos de San Miguel.</p> <p>- Los hijos de San Miguel estarán sentados en el piso formando una fila, ellos deberán sujetarse fuerte de la cintura.</p> <p>- Se da inicio al juego cuando San Miguel cuenta a todos sus hijos, indicándoles que se irá a trabajar y que deben cuidarse del ladrón y se va.</p> <p>- Cuando los hijos de San Miguel están solos, el ladrón intentará llevárselos y en ese momento los niños gritarán “San Miguel” “San Miguel”. Si el ladrón logra llevarse a alguien, éste perderá el juego.</p> <p>- San Miguel al llegar deberá contar nuevamente cuántos hijos le quedan.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que huelan una flor imaginariamente, inhalando y exhalando.</p>
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les pide que envíen un video donde realicen el juego de “San Miguel”</p> <p>- Se les envía una hoja de aplicación, donde se muestra el juego realizado y deberán decorar la imagen haciendo la técnica del puntillismo. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa

		en bien de la educación de sus hijos.
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 13

IV. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “El gato y el ratón”

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza acciones como correr, en relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “El gato y el ratón”.</p>	<p>Ficha de observación</p>

VI. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. - Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “El

		gato y el ratón”. Por el grupo de WhatsApp.
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>- Se dialoga sobre el juego “Al gato y al ratón”, luego la profesora escoge a tres niños (uno será la puerta, otro el gato y el otro el ratón), los demás niños formarán una ronda.</p> <p>-Se da la indicación al niño que hace de gato, que toque la espalda del niño que es la puerta y le pregunta: ¿Quién es? ¿A quién busca?</p> <p>-El gato responde: Soy el gato he venido a buscar al señor ratón. La puerta explica que no se encuentra y que volverá a cierta hora.</p> <p>-Los niños de la ronda cantan en coro contando las horas “uno talán, 2 talán, tres talán, etc.”</p> <p>-Al momento que regresa el gato toca nuevamente la puerta, vuelve a preguntar por el ratón. Y al encontrarse el ratón, el gato ingresa inmediatamente persiguiéndolo y es en ese momento que empieza la persecución. Los niños de la ronda intentarán cerrar las aberturas para salvar al ratón.</p> <p>-Y si el gato atrapa al ratón, automáticamente pierde el juego y se pasa a escoger a otros niños para realizar el juego “EL gato y el ratón”.</p>
	Relajación	Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que apaguen una vela imaginariamente, soplando y practicando la respiración profunda inhalando y exhalando.
	Expresión gráfico plástica	- Se les pide que envíen un video realizando el juego “El gato y el ratón” -Se les entrega una hoja de aplicación, donde deberán dibujar de qué se trató el juego. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.
Cierre	Verbalización	¿Les gustó lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 14

IV. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Que pase el rey”

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza acciones, lateralidad</p> <p>y desplazamiento, en relación con el espacio, regulando su fuerza y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “Que pase el rey”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación

VI. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.

		<p>- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Que pase el rey”. Por el grupo de WhatsApp.</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR ENCASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>- Se dialoga sobre el juego “que pase el rey”, luego la profesora escoge a dos niños, los dos niños tendrán nombres de frutas diferentes, los demás niños formarán una fila.</p> <p>- Para dar inicio se practica la canción “Que pase el rey, que ha de pasar, el hijo del conde se lo ha de quedar. Un pañuelo blanco de oro y de plata, que salga lo que salga se lo hace quedar”.</p> <p>-Se da inicio al juego y los niños seleccionados deberán cogerse de las dos manos cantando la canción practicada y los demás irán pasando de uno en uno, hasta que uno se quede atrapado.</p> <p>-El niño atrapado escoge la fruta que más le guste y se irá colocando detrás del niño que representa esa fruta.</p> <p>-Lo mismo harán los demás hasta que cada uno tenga un equipo. Finalmente se hará una competencia de fuerza entre los dos equipos y el equipo que jale con fuerza gana el juego.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que saquen un globo imaginariamente y lo inflen soplando varias veces hasta el punto de reventarlo con una palmada.</p>
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les pide que envíen un video realizando la actividad.</p> <p>-Se les envía una hoja de aplicación, donde deberán dibujar de qué se trató el juego. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 15

IV. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N°433 Callería

1.2.-SECCIÓN: UNICA

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 AÑOS

N. ° DE NIÑOS: 22

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Cachique Fernández, Raquel

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a las chapadas”

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realizar acciones de manera autónoma como correr y saltar. Y las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y velocidad con cierto control a la hora de realizar el juego de las chapadas</p>	<p>Ficha de observación</p>

VI. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Realizamos una asamblea para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <p>-Levantamos la mano para opinar,</p> <p>- Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <p>- Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp</p>

		<p>para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. - Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “A las chapadas”.
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAREN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre el juego, luego la profesora escoge a un niño(a), que deberá ser el encargado(a) para perseguir a los demás niños y niñas. - Se da inicio al juego y el niño elegido empieza a perseguir a los demás hasta atrapar a uno. - El niño que fue atrapado pasará a ser quién persiga a los demás y así todos participarán tanto como en atrapar y como de ser perseguidos.
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que huelan una flor imaginariamente y lo huelen varias veces, inhalando y exhalando correctamente.</p>
	Expresión grafo plástica	<ul style="list-style-type: none"> - Se les pide enviar un video realizando el juego. - Se les envía una hoja de aplicación, donde deberán decorar con la técnica del puntillismo la figura del juego realizado. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gustó lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>