



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

**LOS JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS
DE 5 AÑOS EN LA I.E.I. 519 RETOÑITOS DE MANANTAY, PUCALLPA, 2024.**

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

AUTOR

**ALBINES HEREDIA, SARAT DEL PILAR
ORCID:0000-0001-9236-3156**

ASESOR

**PALOMINO INFANTE, JEANETH MAGALI
ORCID:0000-0002-0304-2244**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0119-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **16:00** horas del día **21** 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:

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

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I. 519 RETOÑITOS DE MANANTAY, PUCALLPA, 2024.**

Presentada Por :
(1807191051) **ALBINES HEREDIA SARAT DEL PILAR**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

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

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Presidente

FLORES ARONI BERTHA JUANA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: LOS JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I. 519 RETOÑITOS DE MANANTAY, PUCALLPA, 2024. Del (de la) estudiante ALBINES HEREDIA SARAT DEL PILAR, asesorado por PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 8% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 05 de Agosto del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a mis hijos quienes son el motivo de salir adelante y poder brindarles una mejor calidad de vida que vean que para el estudio no hay edad y a quienes me apoyaron en mi formación profesional, son ellos la fuente de energía de seguir adelante.

Sarat

Agradecimiento

Agradecer a la directora de la institución educativa quien me brindó la oportunidad para desarrollar el trabajo de investigación, de la misma manera a los padres de familia quienes apoyaron con el consentimiento en este trabajo, a mis docentes quiénes me inculcaron la responsabilidad y la disciplina en mis trabajos.

Sarat

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
2.2.1. El juego.....	8
2.2.1.1. Aporte teórico desde la teoría de Piaget	8
2.2.1.2. Teoría del desarrollo cognitivo de Vygotsky	9
2.2.2. Juegos lúdicos.....	10
2.2.2.1. Teorías de los juegos lúdicos	10
2.2.2.2. Definición	10
2.2.2.3. Enfoque pedagógico para trabajar como estrategia de enseñanza los juegos lúdicos.	11
2.2.2.4. Influencia de los juegos lúdicos en los niños en el ámbito educativo	11
2.2.2.5. Características de los juegos lúdicos	12
2.2.2.6. Clasificación de los juegos lúdicos.....	12
2.2.2.7. Dimensiones de los juegos lúdicos.....	13
2.2.3. Motricidad gruesa	14
2.2.3.1. Aportes teóricos de la motricidad	14
2.2.3.2. Definición de Motricidad gruesa	16
2.2.3.3. Importancia de la motricidad gruesa	16
2.2.3.4. Beneficios en el desarrollo de la motricidad gruesa.	17
2.2.3.5. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	17
2.2.4. El juego y su relación para fortalecer la motricidad.....	18
2.3. Hipótesis	19
III. METODOLOGÍA.....	20

3.1. Nivel, tipo y Diseño de Investigación	20
3.2. Población y muestra	20
3.3. Variables. Definición y operacionalización	22
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	24
3.5. Método de análisis de datos.....	24
3.6. Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS	27
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES.....	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
ANEXO	45
Anexo 01 Matriz de consistencia.....	45
Anexo 02 Instrumento de recolección de información.....	47
Anexo 03 Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).....	48
Anexo 04 Formato de consentimiento informado u otros	102

Lista de tablas

Tabla 1 Población de educación inicial, niños de 3,4 y 5 años.....	21
Tabla 2 Muestra de estudio conformado por los niños de 5 años de edad.	21
Tabla 3 Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa Pretest	27
Tabla 4 Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para mejorar la Motricidad Gruesa	28
Tabla 5 Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa Postest.....	30
Tabla 6 Los juegos lúdicos fortalecen la motricidad gruesa.....	31
Tabla 7 Prueba de normalidad	32
Tabla 8 Prueba de rangos de Wilcoxon	32
Tabla 9 Estadístico de prueba	33

Lista de figuras

Figura 1 Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa Pretest.....	27
Figura 2 Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para mejorar la Motricidad Gruesa	29
Figura 3 Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa Postest	30
Figura 4 Los juegos lúdicos fortalecen la motricidad gruesa	31

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar si los juegos lúdicos influyen en fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, la Metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa el nivel explicativo y el diseño fue pre experimental, la población estudiada fue 70 estudiantes y una muestra de 20 estudiantes de 5 años de edad, se utilizó la técnica de muestro no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas, como técnica se ha considerado la observación y como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo para la variable de la motricidad gruesa en los estudiantes de la muestra, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados se aplicó la metodología de Shapiro Wilk .Con respecto a los resultados, se comprobó en el pre test que el 70% de los niños y niñas se encontraron en un nivel de proceso, luego se aplicaron quince talleres en los cuales se iba obteniendo resultados favorables, de la misma manera en el post test se comprobó que el 80% de los estudiantes obtuvieron un AD. En conclusión: se comprobó que Los juegos lúdicos si fortalecen la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, demostrando de esta manera 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 lúdicos como recursos didácticos en los talleres de aprendizaje.

Palabras clave: Gruesa Juegos, lúdicos, motricidad, inicial

Abstract

The objective of the research was to determine if recreational games influence strengthening the gross motor skills of 5-year-old boys and girls from the IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024. The Methodology used corresponds to a quantitative research at the level explanatory and the design was pre-experimental, the population studied was 70 students and a sample of 20 5-year-old students, the non-probabilistic sampling technique was used where all units of the population had the same probability of being selected, as technique, observation has been considered and as a data collection instrument the checklist for the variable of gross motor skills in the students of the sample, which was originally prepared by me and validated by experts, the statistics used for the results Shapiro Wilk's methodology was applied. Regarding the results, it was verified in the pre-test that 70% of the boys and girls were at a process level, then fifteen workshops were applied in which favorable results were obtained. , in the same way in the post test it was found that 80% of the students obtained an AD. In conclusion: it was proven that recreational games do strengthen the gross motor skills of 5-year-old boys and girls at the IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, demonstrating in this way by obtaining $p= 0.001$ and as $p<0.05$, it is accepted that there are significant differences between the pre-test and post-test after the application of recreational games as teaching resources in learning workshops.

Keywords: Games, motor skills, initial

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día la educación ha enfrentado varios aprietos que se ven reflejados en la etapa preescolar de los niños en diferentes instituciones educativas. Este problema se ha visto afectado en ocasiones por la falta de estrategias que ayuden a los niños a interactuar con su mundo. Otro factor preocupante es el uso de las tecnologías, lo que ha perjudicado la interacción y el desarrollo de los niños.

En ese sentido, Ríos (2022) la motricidad gruesa es esencial para el desarrollo de los niños porque les permitirá desarrollar y explorar sus habilidades. El desarrollo motriz grueso, reflejado en grandes grupos musculares y grandes segmentos del cuerpo del niño, es evidente, fundamental e importante para la formación e identidad integral del niño.

En el plano internacional, tenemos varios trabajos de investigación que demuestran que hay problemas con la motricidad gruesa, especialmente con la coordinación y el equilibrio. Según Hernández (2020), en su investigación, los juegos se utilizaron como herramienta y recurso pedagógico para mejorar estas deficiencias en las habilidades motrices básicas de los niños en Guatemala, con un 68% de problemas. Constante (2021) señala que en México existen muchas instituciones educativas donde se ven niños con retraso en su desarrollo motor. Esto se debe a dos factores: la falta de tiempo de los padres y la falta de actividades o ejercicios que fomenten esta competencia. Debido al contexto, el 89 % de los niños en México tienen problemas motores.

En torno a evaluaciones realizadas en el ámbito internacional, se realizaron estudios concernientes a la motricidad gruesa, tal es el caso de la evaluación realizada por Campaña (2020), se descubrió que los niños y niñas en Colombia tienen retrasos en los aspectos psicomotores, son lentos para moverse, muestran una mala coordinación motora y problemas en los movimientos de su cuerpo, lo que dificulta el progreso de los niños preescolares en el nivel inicial. Por lo tanto, se buscó mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes a través de juegos lúdicos. Se esperaba que los niños del nivel inicial desarrollaran la motricidad gruesa de manera efectiva.

En consecuencia, los juegos lúdicos se han convertido en una estrategia importante para los niños, lo que implica desarrollar juegos con un sentido educativo o de formación en los niños. Es importante recordar que los juegos lúdicos siempre han contribuido al desarrollo motriz y sociocognitivo de los niños.

Debido a la falta de estrategias de juegos para mejorar la motricidad, muchos niños y niñas en Perú tienen dificultades para demostrar sus habilidades. Además, los maestros

que utilizan juegos o estrategias didácticas para mejorar la motricidad. Al respecto, Coloma (2022) señala que los niños tienen problemas para desarrollar su motricidad gruesa, así como que muchos maestros utilizan muy pocos recursos de estrategias de juegos para el desarrollo de los niños. Es decir, aunque muchos estudiantes logran mejorar sus habilidades motoras, hay un grupo de estudiantes que no lo hacen satisfactoriamente. No obstante, en Perú todavía se observa que los niños y niñas tienen problemas con sus habilidades motrices, por lo que es crucial utilizar técnicas de juego como correr, saltar, trepar, entre otras, para fomentar el desarrollo de estas habilidades.

En el ámbito local en la IEI 519 Retoñitos de Manantay, la situación problemática comenzó cuando se observó que los niños en las clases presenciales no realizaban las actividades motrices de manera coordinada y, además, se sentían tímidos y asustados al comenzar los juegos, lo que les impedía desarrollar integral.

Por todo lo antes mencionado planteamos el siguiente enunciado: ¿Cómo los juegos lúdicos fortalecen la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024?, así como los específicos: ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, mediante un pre test.?, ¿Como diseñar y aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024?, ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, mediante un post test?

La investigación se justifica debido a que los programas lúdicos son esenciales para la educación preescolar, la investigación actual debe descubrir cómo las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años.

Nivel teórico, porque tiene como objetivo proporcionar conocimiento en todos los ámbitos en los que puede desarrollar un estudio describiendo los objetivos y preguntas de esta investigación.

Nivel práctico porque brinda consejos a los maestros sobre cómo programar y usar juegos lúdicos que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa de los estudiantes en el lugar de trabajo.

Nivel metodológico, porque su objetivo es utilizar métodos apropiados para determinar que los juegos lúdicos utilizados mejoran o no la motricidad gruesa. Por lo

tanto, determine que es necesario mejorar la enseñanza aprendizaje utilizando las variables de estudio.

Para dar respuesta a la pregunta se planteó el objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos fortalecen la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, así como los objetivos específicos: Identificar el nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, Identificar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, mediante un post test.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Pacheco (2022), desarrolló la investigación denominada actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica 21 de abril del cantón Riobamba, periodo lectivo 2021-2022. tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial El objetivo de la investigación fue determinar las características de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años. En cuanto a la metodología, el diseño utilizado fue no experimental de tipo transversal, el nivel fue metodológico y de campo. La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes y 4 docentes, el muestreo fue no probabilístico e intencional, las técnicas utilizadas fueron la ficha de observación y la encuesta, los instrumentos la ficha de observación y el cuestionario. En los resultados de la investigación se evidenció que por medio de los juegos los estudiantes han logrado expresarse, adquirir nuevos conocimientos, mejorar sus movimientos, creatividad e imaginación, de la misma manera se ha podido identificar que han logrado mejorar en el área motora tanto fina como gruesa al igual que su esquema corporal. Por tal motivo la investigación concluyó que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de las habilidades motoras.

Rojas (2020) la tesis realizada en Colombia, cuyo título fue Los juegos lúdicos en niños de educación inicial, de la ciudad de Colombia. El presente trabajo académico tiene por objetivo conocer las características de los juegos lúdicos como estrategia metodológica en el nivel inicial. En cuanto a la metodología, el método de la monografía es de carácter descriptiva, desde un enfoque cualitativo. Por tanto, se concluyó que los juegos lúdicos es un tema importante, si es utilizado adecuadamente, en la formación integral de los niños y niñas del nivel inicial, tiene una influencia en el desarrollo psicomotor, en el aprendizaje y en la motivación de los estudiantes.

Vilema (2020) en su trabajo de investigación titulado La lúdica y la socialización entre pares de la unidad educativa once de noviembre periodo abril-agosto 2019 Tesis para optar el Grado de Licenciada en Psicología Educativa, por la Universidad Nacional de Chimborazo (Ecuador) en la cual planteo, como objetivo determinar la relación entre la lúdica y socialización entre pares en los estudiantes, la metodología que utilizó fue enfoque cuantitativo. El diseño es no experimental, el tipo de investigación por el nivel es

correlacional; Se realizó el estudio, transversal. La muestra fue de tipo no probabilístico, es decir intencional, escogiendo a 72 estudiantes de los cuales 36 fueron varones y 36 mujeres. Las técnicas utilizadas fueron la encuesta y la entrevista con sus respectivos instrumentos, ficha de observación y encuesta. Los resultados de la investigación, fueron tabulados, representados mediante barras y fueron interpretados, la correlación se realizó utilizando el programa SPSS 23, mediante el cual se pudo comprobar que existe una correlación entre la lúdica y la socialización entre pares. Se concluye que al jugar el niño tiene una relación cercana con sus pares la cual beneficia al aprendizaje como el fortalecimiento de lazos sociales y afectivos con su entorno.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Acosta et al. (2020) en su tesis titulada: La motricidad gruesa y la ejecución motriz de la escritura en niñas de inicial de una Institución Educativa en Lima. El objetivo del presente estudio fue describir las características de la motricidad gruesa y ejecución motriz de la escritura en las niñas de segundo grado de una Institución Educativa en el distrito de Cercado de Lima. En cuanto a la metodología fue de tipo sustantiva, de nivel descriptiva, conto con 122 estudiantes como muestra a quienes se les aplicó la prueba de observación de la motricidad gráfica y la prueba psicomotora de Pica y Bayer. En conclusión, se halló que, en la ejecución motriz de la escritura, porcentajes elevados de dificultad en la postura y posiciones segmentarias como también en los movimientos y tonicidad de cada niña. En cuanto a motricidad gruesa se pudo evidenciar un porcentaje regular en la coordinación dinámica, control postural y control segmentario.

Armas (2021) en su tesis titulada: Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la institución educativa Arco Iris Cartavio 2018 en Lima, tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación de un taller de actividades lúdicas en la motricidad gruesa de los niños de tres años de la Institución Educativa Arco Iris Cartavio 2018. En cuanto a la metodología se empleó un diseño de investigación pre experimental, tuvo una población de 71 niños y una muestra de 21 niños, para identificar la motricidad gruesa se utilizó la observación y la escala valorativa. Los resultados en el pre test mostraron que 9% con A, 29% con B y 67% con C; en el post test el 71% obtuvo A, el 29% obtuvo B y 0% obtuvo C. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste, en la cual se aprecia el valor de $t = -10.007 < 1.683$; En las conclusiones se identificó la motricidad gruesa a través de un pre test,

posteriormente se diseñó y aplicó el taller de actividades lúdicas en 12 sesiones de aprendizaje y finalmente se evaluó y comparó los resultados.

Mechan (2020) con su tesis titulada Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años - Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria. Presentada en la Universidad César Vallejo. El objetivo de la investigación fue potenciar la creatividad en niños de cinco años en la Institución Educativa N°008- La Victoria. La metodología usada corresponde al estudio pre experimental, y como tipo de investigación es aplicada, debido a que se empleó un taller de juego en sectores Un ambiente para crear jugando para determinar el progreso de los niños, niñas y dar una conclusión más precisa a la problemática. Se trabajó con una población y muestra de 30 niños y niñas de la edad de cinco años, a la muestra de estudio se le aplicó como instrumento el test del Pensamiento Creativo de Torrance para evaluar su creatividad en los niños de cinco años. Luego se aplicó el taller juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años de la muestra de estudio. Al término de la aplicación del taller Juego en sectores: Un ambiente para crear jugando como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años, se aplicó el post-test obteniendo el nivel alto de creatividad en un 97%, concluyendo que la aplicación del taller como estrategia para potenciar la creatividad fue significativo.

2.1.3. Antecedentes Locales

Montes de la cruz (2023). En este estudio se propuso como objetivo determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, 2021; este estudio corresponde a una investigación tipo cuantitativa será bajo el diseño pre experimental, además se trabajó con una muestra de 14 niños de la Institución Educativa Miguel Zbigniew N° 86066, se utilizó como técnica la observación directa y su instrumento la lista de cotejo; así mismo, se aplicaron 10 sesiones de aprendizaje centradas en el juego lúdico y centradas a fortalecer el desarrollo psicomotor. Por otra parte, se demostró en los resultados que un 79% de los niños se encuentra en un nivel inicio antes de aplicar los juegos lúdicos, luego de la aplicación de las sesiones se observó que el 100% se ubica en un nivel de logro destacado. Finalmente, se contrastó la prueba de hipótesis encontrando valores significativos con diferencia entre el pretest y postest (7,50 y 105,0), con un nivel de significancia del ,001 ($p < 0.05$), lo que significa que los juegos lúdicos ayudaron a desarrollar las habilidades psicomotrices de los niños que formaron parte del estudio.

Chetilan (2021) en su estudio titulado: Los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la I.E. N° 210 María Angélica León de Nureña Contumaz 2020. La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la N° 210 María Angélica León de Nureña Contumazá 2020 la metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa el nivel descriptivo y el diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 32 estudiantes y una muestra de 15 estudiantes, se utilizó el muestro probabilístico para la aplicación de la guía de observación para los juegos lúdicos y la guía de observación para la motricidad gruesa en los estudiantes de la muestra. El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose los siguientes resultados: existe una relación significativa $r = 0,601$, $r = 0,562$, entre los juegos lúdicos y la Motricidad gruesa en sus dimensiones dominio corporal dinámico y dominio corporal estático. Se concluyó según los resultados obtenidos que existe relación positiva entre los juegos lúdicos y la Motricidad gruesa, por lo tanto, se aprueba la hipótesis de investigación.

Huamán (2020) En su tesis denominado: Los Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura, 2018. La presente investigación titulada Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E N.º 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura tuvo como propósito determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. La metodología científica que se utilizó fue cuantitativa, explicativa, aplicada con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. La muestra fue de tipo no probabilístico intencional a una población de 17 estudiantes del nivel inicial de la I.E.I. N.º 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura, matriculados en el año 2018. Los juegos didácticos se aplicaron mediante sesiones de aprendizaje. La técnica que se utilizó para medir el nivel de motricidad gruesa fue la guía de observación. Los resultados de la investigación se evidenciaron que el empleo de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial de la I.E N.º 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura, año 2018. Antes de aplicarse los juegos didácticos presentaron dificultad en la motricidad gruesa 70,60% se encontraron en un nivel bajo, sin embargo, luego de aplicarse los juegos didácticos, se obtuvieron diferencias significativas en cuanto a la motricidad gruesa.

82,40% lograron resultados significativos, se llegó a la conclusión de que los niños de 4 años de la I.E N.º 1371 A.H. Túpac Amaru II-Piura, obtuvieron resultados significativos de esta manera se puede evidenciar que a través del juego didáctico mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de educación inicial.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Aporte teórico desde la teoría de Piaget

El juego siempre ha contribuido a la educación y se considera una estrategia crucial para motivar a los niños y niñas como una actividad entretenida, entretenida y agradable. Desde la primera infancia, el niño interactúa con la madre a través de la observación, los gestos y la mirada, en este caso a través de los niños, tratando de comunicar su mundo interior al mundo exterior.

La teoría del juego sociocultural de Piaget (1945), La teoría cognitiva afirma que el juego ayuda a los niños a desarrollar características físicas, emocionales, intelectuales, sociales e interactivas. El juego desarrolla la personalidad de los niños a través de sus habilidades y conocimientos en un contexto en el que la información, las experiencias y el autodescubrimiento se proporcionan. La teoría cognitiva afirma que el juego ayuda a los niños a desarrollar características físicas, emocionales, intelectuales, sociales e interactivas. El juego desarrolla la personalidad de los niños a través de sus habilidades y conocimientos en un contexto en el que la información, las experiencias y el autodescubrimiento se proporcionan.

De acuerdo con la experiencia de Piaget con el desarrollo cognitivo de los niños, iniciaron cuatro etapas principales: la etapa sensorial motora, la etapa preoperativa, la etapa de operaciones concretas y la etapa de operaciones formales.

Piaget sostiene que los niños no solo desarrollan o cambian hechos y habilidades cualitativamente, sino que también producen transformaciones radicales en la forma en que se organiza el conocimiento. Esto significa que una vez que los niños pasan a una nueva etapa, ya no pueden retroceder, lo que significa que todos los niños pasan por estas cuatro etapas de manera gradual y ordenada.

2.2.1.1.1. El estadio sensorio motriz

En este caso, los niños utilizan los sentidos y la acción para relacionarse con el mundo que los rodea, lo que significa que al final de esta etapa, el niño será capaz de representar la realidad mentalmente. En esta etapa, se enfoca más en la imitación y el

juego, lo que significa que el juego ya es importante con los infantes. En esta etapa, los infantes están en total interacción y asimilando experiencias futuras.

2.2.1.1.2. El estadio pre operacional

En esta etapa, los niños desarrollan más sus habilidades, que comprenden entre los 2 y los 7 años. Desarrolla habilidades para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes de tal manera que estos elementos les ayudan a relacionarse o identificarse con su entorno. En esta etapa, los niños se concentran más en el juego o las actividades que realizan, se sienten un poco más activos y participativos, desarrollan su autonomía, comienzan a comunicarse entre ellos y desarrollan la interacción social.

El juego es, por lo tanto, un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar su creatividad y fomentar su desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse.

2.2.1.2. Teoría del desarrollo cognitivo de Vygotsky

Desde el aporte de Vygotsky (2008) en su teoría establece que se crea una relación entre la persona y la sociedad, es muy claro en afirmar que primero se debe comprender la realidad y la cultura en la que se crío, ya que los factores innatos de las personas se desarrollan dentro de esa interacción de las personas. Para estimular el desarrollo intelectual, los adultos de la sociedad tienen la responsabilidad de compartir su conocimiento colectivo con los jóvenes y los menos avanzados.

El juego es importante porque los niños se relacionan entre sí y comparten experiencias, desarrollan el lenguaje y mejoran sus habilidades de comunicación. Por lo tanto, los niños ayudan o contribuyen a un desarrollo o proceso cultural de acuerdo a dos elementos importantes: primero entre personas (intersicológica) y luego dentro del propio niño (intrasicológica). Todo esto está relacionado entre sí y se relaciona entre sí.

Así mismo, en la teoría de Vygotsky aborda sobre las funciones mentales en el cual aparecen en dos momentos, de tal manera que desarrolla el lenguaje como herramienta psicológica que influye en el desarrollo cognoscitivo; en este sentido se dice que: el desarrollo intelectual del niño se basa en el dominio del medio social del pensamiento; es decir del lenguaje (p.24).

En su teoría, el juego crea una zona de desarrollo cercana en el niño, que se expresa en su etapa de vida y donde se evidencian las coordinaciones, inquietudes y características

que presenta el niño al desenvolverse. Además, se afirma que el juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, lo que lo convierte en una fuente importante de desarrollo (Vygotsky, 2008).

2.2.2. Juegos lúdicos

2.2.2.1. Teorías de los juegos lúdicos

Caballero (2021) Menciona las siguientes teorías:

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)

El juego permite al niño reducir la energía que no se consume para satisfacer sus necesidades biológicas básicas.

Teoría de la relajación de Lazarus (1833)

El juego parece ser una forma de compensar el esfuerzo y el agotamiento, lo que conduce al niño a otras actividades más importantes o beneficiosas. El trabajo implica gastos, mientras que el juego implica recuperación de energía.

Teoría del pre ejercicio de Groos (1898)

El juego parece ser una forma de compensar el esfuerzo y el agotamiento, lo que conduce al niño a otras actividades más importantes o beneficiosas. El trabajo implica gastos, mientras que el juego implica recuperación de energía.

Teoría de la recapitulación Granville Stanley Hall (1904)

El desarrollo de una persona se parece mucho al desarrollo de la especie. La filogenia se recapitula en la ontogenia. El juego infantil refleja y sintetiza la transición filogenética desde el juego animal al humano, así como las transformaciones culturales de las diferentes etapas de la historia humana.

Teoría del juego de Freud (1898, 1906, 1920)

El juego es una forma en que los instintos del ser humano se manifiestan. El individuo encuentra placer a través de él porque puede liberar varios elementos inconscientes. El juego tiene un valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y de solución de problemas.

2.2.2.2. Definición

Los juegos son manifestaciones lúdicas divertidas que han sido transmitidas de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos, y así sucesivamente. Por otro lado, tienen el propósito de brindar diversión al mismo tiempo que preservan las tradiciones y costumbres de nuestros antepasados. (Sailema y Sailema, 2021).

Son actividades divertidas y satisfactorias que se pueden realizar a cualquier edad. En sus primeros años de vida, los niños juegan para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; al mismo tiempo, desarrolla su imaginación, su creatividad y su fantasía y aprenden a vivir. (López, 2020).

2.2.2.3. Enfoque pedagógico para trabajar como estrategia de enseñanza los juegos lúdicos.

Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. (2020). El enfoque pedagógico que utiliza los juegos lúdicos como estrategia de enseñanza se basa en la premisa de que el juego es una actividad natural y necesaria para el desarrollo integral del niño. A través del juego, los niños exploran el mundo que los rodea, aprenden a resolver problemas, desarrollan sus habilidades sociales y emocionales, y se divierten.

- Centralidad del juego en el aprendizaje: El aprendizaje se potencia cuando los niños se divierten jugando.
- Participación activa y creatividad: Los juegos lúdicos permiten que los niños sean protagonistas de su propio aprendizaje.
- Ambiente positivo y motivador: Los juegos lúdicos generan un espacio alegre y estimulante para el aprendizaje.
- Desarrollo de habilidades sociales y emocionales: Los juegos lúdicos fomentan la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos.

2.2.2.4. Influencia de los juegos lúdicos en los niños en el ámbito educativo

Ministerio de Educación y Formación Profesional de España (2020) a influencia de los juegos lúdicos en el ámbito educativo. Se exploran las diversas formas en que el juego puede potenciar el aprendizaje, tanto en el desarrollo cognitivo como en el desarrollo social y emocional de los niños.

Beneficios cognitivos:

- Mejora la atención y la concentración: Los juegos lúdicos requieren que los niños se concentren en el objetivo del juego y en las estrategias para alcanzarlo.
- Estimula la memoria y el pensamiento crítico: Los juegos de memoria, por ejemplo, ayudan a los niños a desarrollar su capacidad para recordar y asimilar información.
- Favorece la resolución de problemas: Los juegos de lógica y estrategia desafían a los niños a pensar de forma creativa y a encontrar soluciones a diferentes problemas.

Beneficios sociales y emocionales:

- Desarrolla la autoestima y la confianza en sí mismos: Los juegos lúdicos permiten a los niños experimentar el éxito y la satisfacción de lograr un objetivo.
- Fomenta la cooperación y el trabajo en equipo: Los juegos grupales ayudan a los niños a aprender a trabajar juntos para alcanzar un objetivo común.
- Promueve la comunicación y la interacción social: Los juegos lúdicos propician la interacción entre los niños, lo que les permite desarrollar sus habilidades comunicativas.

2.2.2.5. Características de los juegos lúdicos

Se caracterizan por ser actividades divertidas, motivadoras y participativas que permiten a los niños alcanzar diferentes objetivos educativos. (Ministerio de Educación y Formación Profesional de España, 2020)

- Motivación intrínseca: Los juegos lúdicos despiertan el interés natural de los niños por el aprendizaje, lo que aumenta su compromiso y participación en las actividades.
- Participación activa: Los niños son protagonistas de su propio aprendizaje, tomando decisiones, resolviendo problemas y experimentando de forma activa.
- Espacio de aprendizaje positivo: Los juegos lúdicos generan un ambiente de confianza, alegría y colaboración, donde los niños se sienten seguros para explorar y aprender sin miedo al error.
- Desarrollo de habilidades transversales: Además de los contenidos específicos, los juegos lúdicos fomentan la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión emocional.
- Flexibilidad y adaptabilidad: Los juegos lúdicos se pueden adaptar a diferentes edades, necesidades e intereses de los niños, favoreciendo la inclusión y la diversidad.

2.2.2.6. Clasificación de los juegos lúdicos

Hernández (2022) existe una amplia variedad de criterios para clasificar los juegos lúdicos. Algunas de las clasificaciones más comunes se basan en:

1. Tipo de actividad física:

- Juegos de motricidad gruesa: Requieren un gran movimiento corporal, como correr, saltar o trepar. Algunos ejemplos son: la gallinita ciega, el gato y el ratón, y el escondite.

- Juegos de motricidad fina: Requieren movimientos precisos y coordinación, como lanzar objetos, dibujar o construir. Algunos ejemplos son: las canicas, la rayuela y el origami.

2. Número de jugadores:

- Juegos individuales: Se juegan sin la necesidad de otros jugadores. Algunos ejemplos son: la rayuela, el trompo y la cuerda.
- Juegos colectivos: Se juegan en grupo, lo que fomenta la interacción social y el trabajo en equipo. Algunos ejemplos son: el fútbol, el baloncesto y la pelota.

3. Objetivo del juego:

- Juegos de azar: El resultado del juego depende del azar, como la lotería o los dados.
- Juegos de habilidad: El resultado del juego depende de la habilidad de los jugadores, como el ajedrez o las damas.

4. Material utilizado:

- Juegos sin material: No requieren de ningún material específico para jugar, como el escondite o las adivinanzas.
- Juegos con material: Requieren de un material específico para jugar, como una pelota, una cuerda o un tablero.

2.2.2.7. Dimensiones de los juegos lúdicos

Esto está referido a los juegos funcionales, Caballero (2021) indica que a través de los juegos funcionales se relaciona con actividades que involucran el control del cuerpo y el desplazamiento en diferentes direcciones, como correr al ritmo de instrumentos, caminar en líneas marcadas, saltar y otras actividades que combinan el uso de materiales disponibles con la interacción de sus compañeros para lograr la coordinación de sus movimientos. Estos movimientos son muy comunes y destacan, por ejemplo, dibujar cuadrados en él.

- Juego funcional. El juego funcional se refiere a la importancia en este caso del juego; es decir, se basa en acontecimientos o juegos relacionados con un sentido de aprendizaje; se dice funcional porque es comprensible, adaptable a cualquier lugar y considera un sentido social e interpersonal. Los juegos funcionales en este caso ayudan a desarrollar habilidades específicas; por ejemplo, pueden ser juegos mentales que fomentan el desarrollo de habilidades mentales o juegos didácticos.
- Juego corporal. Los niños y niñas pueden demostrar sus movimientos corporales en diferentes juegos. Es importante destacar que todos estos juegos requieren

movimiento. Los juegos fomentan el desarrollo de la motricidad en toda su dimensión, así como el crecimiento de los músculos y la articulación de los movimientos.

- Juego simbólico. Es una forma de juego en la que los niños representan situaciones, roles o personajes imaginarios. También se conoce como juego de simulación o juego de fantasía. Se caracteriza por los niños asumiendo roles, utilizando objetos como símbolos para representar otras cosas y creando historias y escenarios imaginarios. (Gómez, 2022).

2.2.3. Motricidad gruesa

2.2.3.1. Aportes teóricos de la motricidad

Teoría con respecto a la motricidad

En cuanto relacionado a la motricidad, tenemos a Wallon (1879-1962), En su teoría, considera al sistema del niño como un sistema de evolución, es decir, el comportamiento del niño en cada una de sus edades, donde considera que su desarrollo es un sistema que involucra todas las actividades. Como resultado, el desarrollo del niño implica el continuo desarrollo de un sistema de conducta que se vuelve cada vez más complejo unos de otros.

En contraste, la teoría cognitivista de Piaget se enfoca en el desarrollo de la inteligencia y no en el desarrollo motor. Sin embargo, en este ejemplo, observe cómo los movimientos forman parte del desarrollo cognitivo infantil y cómo esto disminuye a medida que los niños adquieren habilidades de abstracción más complejas o avanzadas.

Según la teoría de Gallue, los infantes de 2 a 7 años desarrollan una serie de movimientos voluntarios inherentes a la naturaleza humana, como correr, lanzar con puntería, saltar, brincar, entre otras actividades básicas.

A partir de los 14 años de edad, se denominan habilidades especializadas y se caracterizan por movimientos más organizados y finos o propósitos más específicos. Esto se puede ver en actividades deportivas tradicionales y prácticas motrices artísticas y emergentes.

Los movimientos rudimentarios son lentos (niños de 1 a 2 años), inseguros y sin dirección clara.

Los movimientos, como fenómenos físico-biológicos y biomecánicos, se definen como el acto motor que consiste en el cambio de posición del cuerpo en su totalidad o de una de sus partes en el espacio y en el tiempo. En una perspectiva objetiva, este acto puede entenderse como la configuración de una serie de secuencias y estados anatomofuncionales.

Rigal (1987) afirma que el desarrollo del acto motor se describe a partir de un simple programa central transmitido a los efectos, que hace intervenir a las referencias propioceptivas en diferentes puntos.

En otras palabras, los movimientos que realizan los humanos, especialmente los niños y niñas, muestran sus articulaciones entre las diferentes partes del cuerpo. De esta manera, la cortical procesa la información de los receptores sensoriales para convertirla en percepciones, lo que da como resultado la acción y/o reacción del organismo humano.

Por su parte Montes (2023) Su investigación indica que el desarrollo motor de los bebés es gradual y lento, por lo que sus movimientos se vuelven más cohesivos con el tiempo. Como resultado, los movimientos se desarrollan a base de la fuerza, la voluntad y la exigencia corporal para desarrollar más habilidades corporales para los infantes.

Además, se dice que todo movimiento tiene su origen en donde se relacionan las funciones neurológicas que se presentan como aspectos fundamentales del acto motor, así como el control central o periférico del movimiento. El estudio de la neurofisiología es una parte importante del campo (Trigo, 2000).

La base principal de todas las funciones del sistema nervioso (SN) se encuentra en este estado neurológico. Este proceso es responsable del acto motor, ya que se basa en la energía eléctrica de los impulsos nerviosos, que provienen de la energía química del organismo y se transmite en forma de impulsos.

Asimismo, como fundamento teórico tenemos a Gardenr, (1983), en su obra *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, destaca las habilidades humanas al clasificar a las personas según sus rasgos, lo que los clasifica en ocho inteligencias que Gardner identifica. Una de estas inteligencias es la kinésico-corporal, que tiene dos rasgos fundamentales: el control de los movimientos del cuerpo y la habilidad de manejar objetos muy hábilmente.

Se dice que en el ser humano se encuentra una base genética para el desarrollo de las actividades motrices. El aspecto cinestésico está relacionado con los diversos movimientos específicos que realizan las personas, es decir, son cualidades específicas que los seres humanos que las tienen se desarrollan fácilmente. Sin embargo, no todos tienen cualidades kinestésicas, pero en otros aspectos del desarrollo humano, como el desarrollo de los brazos y las manos, el aspecto kinestésico (Ramos, 1979).

2.2.3.2. Definición de Motricidad gruesa

La motricidad está relacionada principalmente con los movimientos coordinados que realiza el niño con grupos musculares reducidos y significativos. Estos movimientos son muy efectivos porque facilitan la expresión del talento desarrollado en otras áreas y establecen el soporte fundamental para la evolución del área cognoscitiva y del lenguaje. (Gonzales, 2020).

La motricidad gruesa engloba habilidades fundamentales como gatear, caminar, correr y saltar, siendo crucial en el desarrollo infantil. Estas habilidades implican el control de movimientos grandes del cuerpo y su coordinación, proporcionando la base para destrezas más complejas. Además de facilitar la participación en actividades físicas y deportivas, la motricidad gruesa influye en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Promueve la independencia al permitirles explorar su entorno y interactuar con él. Fomentar la motricidad gruesa desde temprana edad contribuye a un desarrollo integral y saludable, potenciando su bienestar físico y mental (Ríos, 2022)

Quilca & Luna (2021), describir La motricidad gruesa es la capacidad que el ser humano desarrolla para realizar movimientos complejos de su cuerpo, permitiendo su equilibrio y coordinación de sus extremidades, lo que mejora su desarrollo motriz y demuestra agilidad, fuerza y equilibrio en sus diversas partes del cuerpo.

2.2.3.3. Importancia de la motricidad gruesa

Ríos (2022) el desarrollo motriz horrible es evidentemente fundamental e importante para la formación e identidad integral del niño. Este desarrollo se refleja en grandes grupos musculares y grandes segmentos del cuerpo del niño y se expresa a través de movimientos y desplazamientos. A través de estos diversos movimientos, el niño descubre y explora su mundo que lo rodea y aprende sobre el espacio y todo lo que lo rodea.

Por otro lado, Edu Pesqui (2020) es esencial en el desarrollo infantil, ya que implica el control y la coordinación de los movimientos grandes del cuerpo, como caminar, correr y saltar. Estas habilidades motoras proporcionan la base para el desarrollo de habilidades más complejas, como la escritura y la participación en actividades deportivas. Además, la motricidad gruesa contribuye a la salud física al promover la actividad física y el ejercicio, lo que a su vez favorece el bienestar general y el desarrollo integral de los niños.

2.2.3.4. Beneficios en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Según, Neurocentro (2022). La motricidad gruesa, esencial en el desarrollo infantil, ofrece una amplia gama de beneficios. En primer lugar, fortalece el sistema musculoesquelético, mejorando la coordinación, el equilibrio y la resistencia física. Estas habilidades son fundamentales para realizar actividades cotidianas como caminar, correr y saltar, y también proporcionan la base para el desarrollo de habilidades motoras finas, como la escritura y la manipulación de objetos pequeños. Además, la motricidad gruesa fomenta la independencia al permitir que los niños exploren su entorno de manera segura y eficiente, lo que contribuye a su autoconfianza y autoestima.

A nivel cognitivo, el desarrollo de la motricidad gruesa estimula la concentración, la atención y la capacidad de resolución de problemas. Al participar en actividades físicas que requieren coordinación y planificación, los niños desarrollan habilidades cognitivas fundamentales. Asimismo, la motricidad gruesa promueve el desarrollo emocional al ofrecer una vía para liberar energía y regular emociones. Esto puede ayudar a reducir el estrés y la ansiedad, promoviendo un estado de bienestar general. En resumen, la motricidad gruesa desempeña un papel crucial en el desarrollo integral y saludable de los niños, beneficiando tanto su desarrollo físico como su bienestar emocional y cognitivo.

2.2.3.5. Dimensiones de la motricidad gruesa

Campana (2020) define como el conjunto de actividades que los niños realizan con mayor madurez y confianza, como trepar árboles, correr, saltar, brincar con la soga, subir y bajar escaleras, entre otras.

En ese sentido, la motricidad gruesa está relacionada con el trabajo y los movimientos realizados con el cuerpo que han sido dirigidos desde el cerebro, la disociación del movimiento que se encuentra orientada también desde el cerebro y hace que el cerebro se organice y se enfoque en un movimiento diferente de otro, lo que hace que el sistema nervioso trabaje para que logre solucionar lo que se le pide y permita una mayor habilidad física del individuo.

A. Lateralidad

La lateralidad es esencial para la aprehensión de la lectura y escritura, así como para la madurez del lenguaje, el dominio de los espacios y la distinción de consonantes, entre otras habilidades que requieren proyección al exterior.

En cuanto a la lateralidad, los niños deben comprender los movimientos corporales, como si se mueve hacia la izquierda o hacia la derecha. Además, la lateralidad comienza

con que los niños comprenden la simetría del cuerpo humano, ya que la columna vertebral divide el cuerpo en dos partes, el lado derecho y el lado izquierdo, estas partes están divididas de manera simétrica.

B. Esquema corporal

Al respecto, el esquema corporal está determinado por una idea de cómo es el comportamiento de nuestro cuerpo, es una representación mental que se refiere a los movimientos y limitaciones del cuerpo humano. En este caso, el niño debe comenzar a reconocer y conocer su cuerpo humano, es decir, comprender y comprender cómo funciona.

C. Equilibrio emocional

Barcelona (2022), en encontrar su equilibrio emocional, un contexto favorable para los niños, se refleja la capacidad de localizar en su cuerpo las posiciones de los diferentes materiales para fijar o distinguir el espacio, posición o lugar en relación a la función que cumple cada uno. De manera similar, se refiere a la orientación de su cuerpo en un lugar específico de acuerdo con cada emoción que emite al realizar diversas actividades en equilibrio.

2.2.4. El juego y su relación para fortalecer la motricidad

El juego es una actividad fundamental en la infancia que no solo proporciona entretenimiento, sino que también juega un papel crucial en el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo de los niños. Entre sus beneficios, se destaca su impacto en el fortalecimiento de la motricidad.

El juego proporciona un contexto natural y motivador para que los niños practiquen y desarrollen sus habilidades motrices. A través del juego, los niños experimentan con diferentes movimientos, exploran sus posibilidades físicas y aprenden a controlar su cuerpo.

- Mejora la coordinación: El juego implica la coordinación de diferentes partes del cuerpo, lo que mejora la motricidad gruesa.
- Fortalece los músculos: El juego con movimiento físico ayuda a fortalecer los músculos y mejorar la resistencia.
- Desarrolla el equilibrio: El juego con actividades que desafían el equilibrio, como trepar o saltar, ayuda a mejorar esta habilidad.

- Refina la destreza manual: El juego con actividades que requieren movimientos precisos de las manos y dedos, como dibujar o construir, ayuda a mejorar la motricidad fina.

2.3. Hipótesis

Hipótesis General

Los juegos lúdicos sí fortalecen la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024.

Hipótesis estadística

Ha: Los juegos lúdicos sí fortalecen la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024.

Ho: Los juegos lúdicos no fortalecen la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y Diseño de Investigación

El estudio respondió al nivel explicativo, busco comprender las relaciones causales entre variables, explicando por qué ocurren ciertos fenómenos. Se utilizo métodos cuantitativos y cualitativos para identificar y analizar las causas y efectos de un fenómeno específico, profundizando en la comprensión y generando teorías explicativas (Arias y Covinos, 2021).

El estudio empleó la metodología de tipo cuantitativa, se centró en la recolección y análisis de datos numéricos y estadísticos para responder preguntas de investigación y probar hipótesis. Este enfoque se caracterizará por el uso de métodos estructurados y objetivos que recopilará datos, como encuestas, cuestionarios, pruebas estandarizadas o análisis de bases de datos (Hernández y Mendoza, 2018).

En la investigación se asumió el diseño preexperimental, ya que según Hernández y Mendoza (2018) es un diseño de estudio que implicará la manipulación de una variable independiente para observar su efecto sobre una variable dependiente. Sin embargo, carecerá de control completo sobre variables externas y no incluye grupos de control adecuados.

Diagrama del diseño pre experimental:

G: O1 -----X-----O2

Dónde:

G: Muestra de estudio.

O1: (medición del grupo antes de la aplicación de los juegos lúdicos)

O2: (medición del grupo después de la aplicación de los juegos lúdicos)

X: Juegos simbólicos

3.2. Población y muestra

La población estuvo constituida por los estudiantes del nivel inicial de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024 ubicado en el distrito de Manantay, provincia de coronel portillo, región Ucayali, que cuenta con niños de 3, 4 y 5 años, haciendo un total de 70 niños, según se muestra, De acuerdo a Ñaupas et al. (2018) se refiere al conjunto completo de personas, elementos o casos que cumplen con los criterios de interés y que pueden ser objeto de estudio.

Tabla 1*Población de educación inicial, niños de 3,4 y 5 años*

Institución Educativa	Sección	N de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
Institución Educativa 519	3 años	12	14
Retoñitos de Manantay	4 años	9	15
	5 años	12	8
Total		33	37

Nota. Registro de matrícula 2024

En este caso, se trabajó con una muestra de 20 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa 519 Retoñitos de Manantay, de la ciudad de Pucallpa.

Tabla 2*Muestra de estudio conformado por los niños de 5 años de edad.*

Institución Educativa	Sección	N de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
Institución Educativa N° 519	5 años	12	8
Retoñitos de Manantay			
Total			20

Nota. Registro de matrícula 2024

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia es una técnica de selección de muestra en investigación donde los elementos no tienen una probabilidad conocida de ser seleccionados. En lugar de utilizar métodos aleatorios, los investigadores elegirán a los participantes basándose en criterios específicos, como conveniencia, accesibilidad o experiencia relevante (González, 2020).

Criterios de inclusión

- Niños/Estudiantes matriculados de la edad de 5 años con asistencia normal.

Criterios de exclusión

- Niños/Estudiantes que no asisten regularmente a clases.
- Los estudiantes que sus padres no acepten firmar el consentimiento informado.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: Juegos lúdicos

Son actividades recreativas que se llevan a cabo principalmente por diversión y entretenimiento. Estas actividades suelen tener reglas claras y definidas, pero el énfasis principal está en disfrutar del proceso en lugar de alcanzar un objetivo específico (Edo & Antón, 2020).

Variable dependiente: Motricidad gruesa

Se refiere al desarrollo y control de los movimientos grandes y coordinados del cuerpo, como caminar, correr, saltar y trepar. Estas habilidades motoras implican el uso coordinado de músculos grandes y grupos musculares principales. (Ríos, 2022)

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Juegos lúdicos	Son actividades recreativas que implican diversión y entretenimiento, con reglas claras y el enfoque principal en disfrutar el proceso de participación (Edo & Antón, 2020).	Juego funcional o de ejercicio	<ul style="list-style-type: none"> - Desplazamiento del cuerpo - Uso de materiales 	Escala nominal	Lista de cotejo SÍ - NO
		Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la imaginación 		
		Juego corporal	<ul style="list-style-type: none"> - Imitación - Dinámicas tradicionales 		
Motricidad gruesa	Se define operativamente como el desarrollo y control de movimientos grandes y coordinados del cuerpo, como caminar, correr y saltar (Ríos, 2022)	Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra dominio de uso de su lateralidad - Señala instrumentos y situaciones peligrosas dentro y fuera de un lugar. - Escucha y comprende con atención y sin interrumpir - Demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies - Reconoce la derecha-izquierda de su cuerpo. - Nombra diferencias y semejanzas entre niños y niña. - Moldea diversas figuras con la plastilina 		
		Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida. - Nombra por lo menos 10 partes de su cuerpo. - Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos delante de- detrás de, encima de- debajo de, a la derecha de- a la izquierda. - Imitación de la marcha del pato - Equilibrio sobre la punta de los pies - Demuestra agilidad en sus movimientos: correr, marchar - Dibuja según su creatividad. 		
		Equilibrio emocional.	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra autonomía en sus acciones y sus movimientos. - Distingue su propia imagen en el espejo, fotografías. - Comunica sus sentimientos, temores, preferencias e intereses. - Acepta trabajar en equipo con la familia. - Comparte los juguetes y juega con sus compañeros. - Demuestra su afecto y/o rechazo con frecuencia. 		

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

La investigación empleó como técnica de recolección de datos la observación directa y como instrumento de la misma una lista de cotejo.

En el presente estudio se observaron datos en relación a la variable motricidad gruesa en niños de 5 años. Al respecto, Quezada y Salcedo (2019), afirma que la observación es un hecho donde el individuo procesa a una investigación valiéndose de un acontecimiento o hecho al igual que escribe la cantidad de todos los datos que encuentra en su entorno. Por lo tanto, la observación es una de las técnicas que permite al investigador realizar un estudio.

El instrumento fue una lista de cotejo que evaluó el nivel de creatividad y se seleccionó en concordancia con el diseño y los objetivos de la investigación; con respecto a ello, podemos decir que es un instrumento muy valioso y útil en la recopilación de información, así como para la recopilación de datos (Arias & Covinos, 2021).

3.4.1. Validez

Para esta variable que contiene un número determinado de ítems, fue validada mediante el juicio de 3 expertos emitiendo su valoración basada en tres criterios de pertinencia, claridad y relevancia. La validación por juicio de expertos es una técnica basada en la correspondencia teórica entre los ítems del instrumento y el concepto del evento, y busca corroborar si existe consenso, o por lo menos un porcentaje aceptable de acuerdo, entre el investigador y los expertos, con respecto a la pertenencia de cada ítem a las respectivas sinergias del evento; por eso no requiere de aplicación a una muestra piloto (Hurtado, 2021).

3.4.2. Confiabilidad del instrumento

Se determinó la confiabilidad del instrumento mediante el coeficiente Kuder Richardson (KR-20), un coeficiente que medirá la consistencia interna de los ítems del instrumento. Según Sánchez et al. (2018) se refiere a la consistencia y estabilidad de los resultados obtenidos al utilizar dicho instrumento en diferentes situaciones o momentos. Una alta confiabilidad indica que el instrumento mide de manera precisa y consistente el fenómeno de interés. Donde obtuvo un nivel de 0,72 siendo un instrumento apto para ser aplicable.

3.5. Método de análisis de datos

El recojo de la información se inició solicitando autorización al director (a) de la Institución Educativa para realizar la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado por

parte de la institución, se procedió con el permiso de los padres de familia para que los alumnos formen parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma del consentimiento informado.

La información se recogió en dos momentos: El primero (pre test) que ocurrió mediante la aplicación del instrumento lista de cotejo para medir cómo se encontraban los niños antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizaron 15 talleres de aprendizaje en las que se llevó a cabo la observación de los niños mientras la docente realizaba las sesiones de aprendizaje en la cual observe el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

El segundo momento del recojo de información, ocurrió después de haber desarrollado la intervención con sesiones de aprendizaje, también se aplicó el instrumento para evaluar el aprendizaje de los niños sobre la creatividad.

Para el análisis de los datos recogidos en este estudio realizado se utilizó diferentes programas que permitan procesar y analizar los datos recolectados, como por ejemplo el Microsoft Excel y el SPSS versión 27. Se describen a continuación algunas técnicas a usar:

- Estadística descriptiva: Esta estadística permitirá realizar el recuento, resumen y análisis de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento a la muestra del estudio. Con ella se podrá presentar una visión general de la distribución de los datos y las tendencias observadas en la variable a través de las tablas y figuras.
- Estadística inferencial (explicar sobre la prueba de hipótesis en el caso de investigaciones correlacionales o pre experimentales)

3.6. Aspectos éticos

Se consideraron los siguientes principios éticos de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. (Uladech, 2024) del Reglamentos de integridad científica V01, Actualizado por Consejo Universitario con Resolución N° 0277- 2024-CU-ULADECH Católica, de fecha 14 de marzo del 2024.

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: Esto implica garantizar el consentimiento informado, la confidencialidad de los datos, el derecho a retirarse en cualquier momento y el tratamiento ético de los participantes, asegurando su bienestar físico, emocional y social durante todo el proceso investigativo.

Libre participación por propia voluntad. implica que los individuos tienen la autonomía para decidir si desean o no participar en un estudio, sin coerción ni presión externa. Esto se basa en el principio ético del consentimiento informado, donde los

participantes comprenden los detalles del estudio, incluidos los riesgos y beneficios, y pueden tomar una decisión informada sin ninguna influencia indebida. Esta práctica asegura el respeto a la autonomía y la dignidad de los participantes en la investigación.

Beneficencia y no-maleficencia. implica garantizar que los participantes reciban beneficios justos y se proteja su bienestar. La no-maleficencia, por otro lado, requiere evitar causar daño a los participantes y minimizar los riesgos. Estos principios éticos exigen que los investigadores evalúen y mitiguen los posibles riesgos asociados con el estudio, así como que equilibren los beneficios esperados con los posibles daños. Así, se promueve la integridad y el respeto por la dignidad y los derechos de los participantes.

Justicia. implica tratar a los participantes de manera equitativa y garantizar que todos tengan acceso equitativo a los beneficios, oportunidades y cargas de la investigación. Esto incluye evitar la discriminación y asegurar la distribución justa de los recursos y los beneficios.

Integridad y honestidad: En la investigación son fundamentales para mantener la credibilidad y la confianza en los hallazgos. Esto implica realizar investigaciones de manera ética, evitando el plagio, la fabricación o la falsificación de datos, y reportar los resultados de manera precisa y transparente.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

OE1 Identificar el nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, mediante un pre test.

Tabla 3

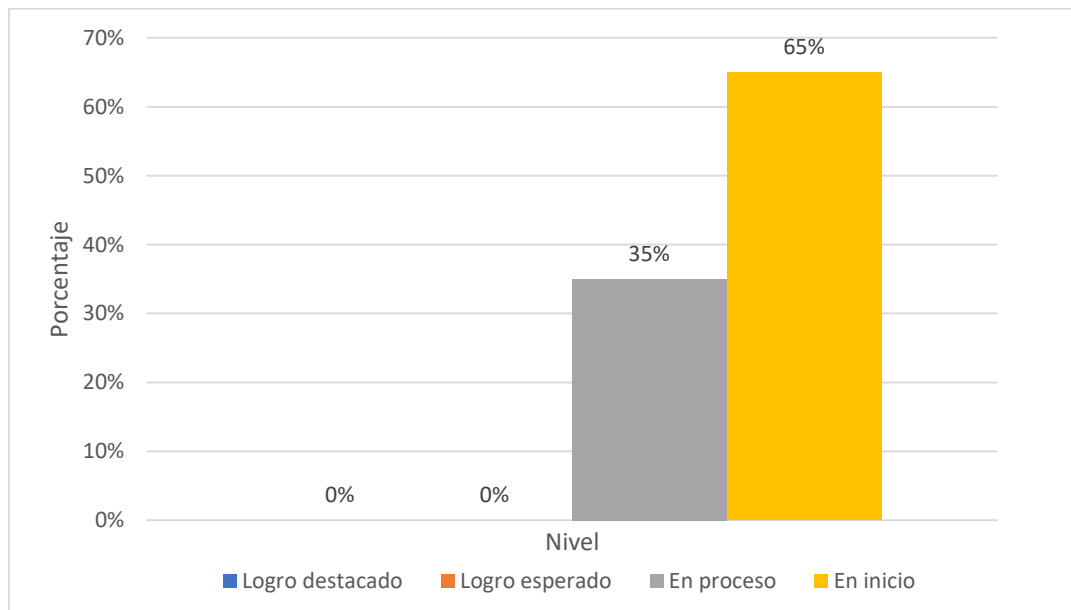
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa Pretest

Nivel	Pre test	
	f	%
Logro destacado	0	0%
Logro esperado	0	0%
En proceso	7	35%
En inicio	13	65%
Total	20	100%

Nota. Lista de cotejo abril 2024

Figura 1

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa Pretest



Nota. tabla 3

Se puede observar en relación a la evaluación del pre test de la motricidad gruesa que el 65% se encontraban en nivel inicio, seguido del 35% en nivel proceso.

Observándose que los niños se encuentran en camino de poder realizar actividades que llevan movimientos de izquierda a derecha, saltar, correr con obstáculos, esto debido a que no se le estimulado desde temprana edad.

OE2 Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para mejorar la Motricidad Gruesa en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024.

Tabla 4

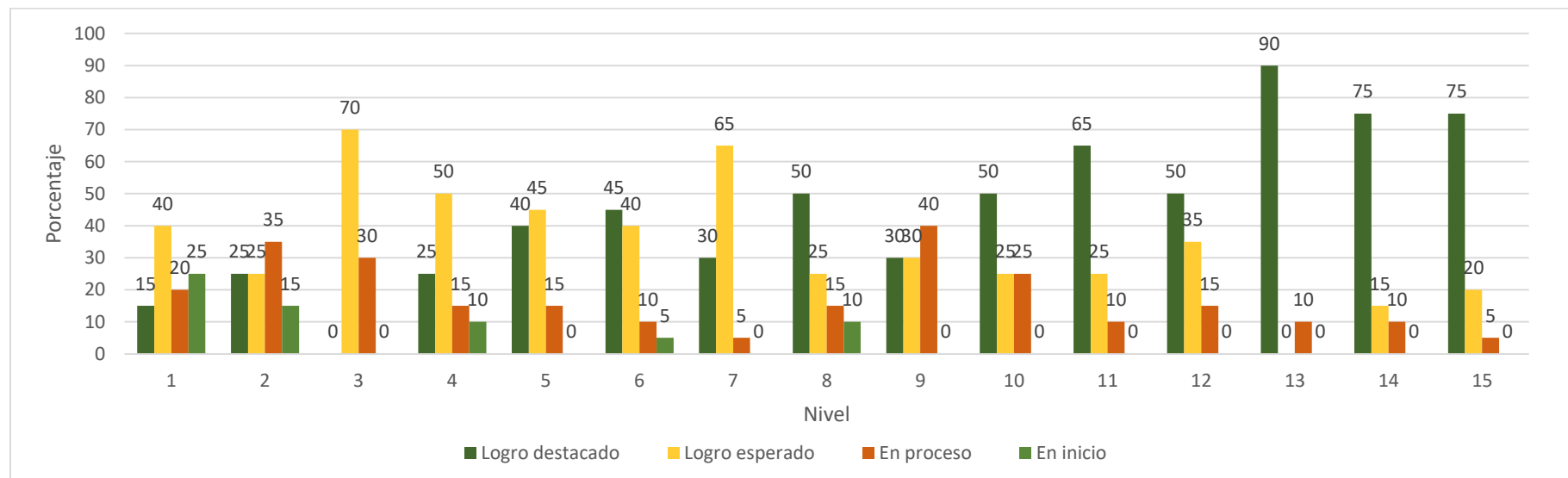
Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para mejorar la Motricidad Gruesa

CALIFICACIÓN	TALLER 1		TALLER 2		TALLER 3		TALLER 4		TALLER 5		TALLER 6		TALLER 7		TALLER 8		TALLER 9		TALLER 10		TALLER 11		TALLER 12		TALLER 13		TALLER 14		TALLER 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
	Logro destacado	3	15	5	25	0	0	5	25	8	40	9	45	6	30	10	50	6	30	10	50	13	65	10	50	18	90	15	75	15
Logro esperado	8	40	5	25	14	70	10	50	9	45	8	40	13	65	5	25	6	30	5	25	5	25	7	35	0	0	3	15	4	20
En proceso	4	20	7	35	6	30	3	15	3	15	2	10	1	5	3	15	8	40	5	25	2	10	3	15	2	10	2	10	1	5
En inicio	5	25	3	15	0	0	2	10	0	0	1	5	0	0	2	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

Nota. Lista de cotejo, abril, 2024

Figura 2

Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para mejorar la Motricidad Gruesa



Nota. tabla 4

Los resultados durante la aplicación de cada taller de aprendizaje los niños fueron desarrollando en forma superlativa su nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en base a los talleres de juegos lúdicos que se diseñó para poder realizar nuestra investigación.

OE3 Identificar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, mediante un post test.

Tabla 5

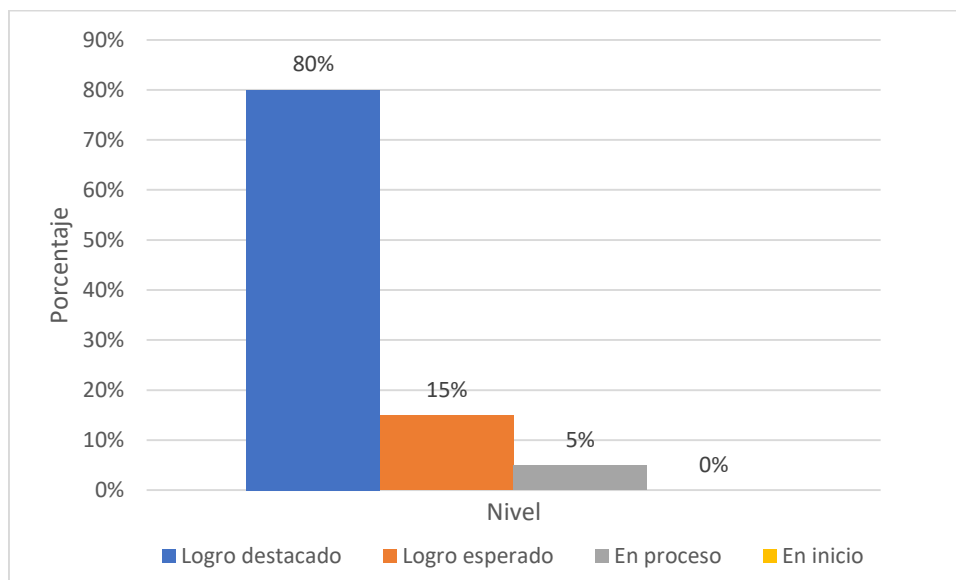
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa Postest

Nivel	Post test	
	f	%
Logro destacado	16	80%
Logro esperado	3	15%
En proceso	1	5%
En inicio	0	0%
Total	20	100%

Nota. Lista de cotejo, abril, 2024

Figura 3

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa Postest



Nota. tabla 5

Se puede observar en relación a la evaluación del postest de la motricidad gruesa que el 80% se encontraban en nivel logro destacado, seguido del 15% a un nivel logro esperado y el 5% en el nivel de proceso. Observándose que los niños mejoraron sus actividades que

llevan movimientos de izquierda a derecha, saltar, correr con obstáculos, esto debido a que no se le estimulado a los juegos motrices.

OG Determinar si los juegos lúdicos fortalecen la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024.

Tabla 6

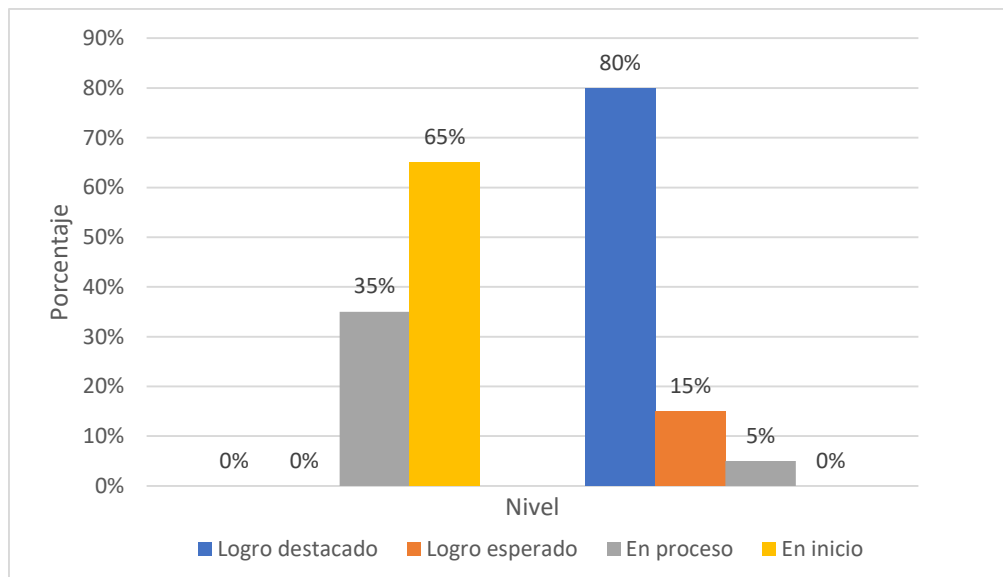
Los juegos lúdicos fortalecen la motricidad gruesa

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Logro destacado	0	0%	16	80%
Logro esperado	0	0%	3	15%
En proceso	7	35%	1	5%
En inicio	13	65%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

Nota. Lista de cotejo, abril, 2024

Figura 4

Los juegos lúdicos fortalecen la motricidad gruesa



Nota. tabla 6

Se puede evidenciar que, si existen diferencia significativa en el nivel de la motricidad gruesa, debido que en el pretest se encontraban en nivel de inicio un 65%, el cual fue

mejorando por medio de la intervención de los juegos lúdicos, a un nivel logro destacado a un 80% en el postest. Quedando demostrado que la intervención de la estrategia permite el desarrollo de la motricidad gruesa en la muestra evaluada

4.2. Resultados inferenciales

H1: Los juegos lúdicos sí fortalecen la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024.

H0: Los juegos lúdicos no fortalecen la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024

Tabla 7

Prueba de normalidad

Shapiro - Wilk			
Diferencia	Estadístico	gl	Sig.
	,868	20	,021

Nota. Programa Spss, abril, 2024

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 5, existe una sig. 0,021. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Tabla 8

Prueba de rangos de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Rangos negativos		0 ^a	,00	,00
Pretest Rangos positivos		15 ^b	10,00	200,00
	Empates	5 ^c		
	Total	20		

Nota. Programa Spss, abril, 2024

Tabla 9

Estadístico de prueba

Estadísticos de prueba ^a	
	Postest - Pretest
Z	-3,430 ^b
Sig. Asintótica (bilateral)	,001

Nota. Programa Spss, abril, 2024

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 lúdicos como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Frente a este resultado se concluye que los juegos lúdicos si fortalecen de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024.

V. DISCUSIÓN

Al identificar el nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos lúdicos, mediante un pre test. Se puede observar en relación a la evaluación del pre test de la motricidad gruesa que el 65% se encontraban en de inicio, seguido del 35% en nivel logro. Estos resultados concuerdan con los encontrados por Huamán (2020). Donde tras los resultados se concluyó que antes de aplicarse los juegos didácticos presentaron dificultad en la motricidad gruesa 70,60% se encontraron en un nivel bajo, y el 29,40% en nivel inicio, demostrando que los niños sin interacción de una estrategia pedagógica se encontraban en camino de poder realizar actividades que llevan movimientos de izquierda a derecha, saltar, correr con obstáculos, esto debido a que no se le estimulado desde temprana edad, siendo este hallazgos similares a los encontrados en la evaluación del pre test. De esta manera, cabe concluir que, gracias a la similitud de hallazgos encontrados entre nuestra investigación y la de Huamán (2020), la motricidad gruesa mejorará, siempre y cuando exista de por medio una estrategia pedagógica que sea llevada a cabo con instrucción docente, para poder desarrollarla.

Al diseñar y aplicar los juegos lúdicos para fortalecer la Motricidad Gruesa, Se puede evidenciar en relación a la aplicación de juegos lúdicos como estrategia, donde se muestra que al iniciar los estudiantes se encontraban en nivel bajo y un 25% en nivel inicio del primer taller, cual fue mejorando significativamente a lo largo de los talleres. En la última sesión, la mayoría, un 75% se encontró en el nivel AD. Se corroboran con la investigación de Montes de la cruz (2023) demostró en los resultados que un 79% de los niños se encuentra en un nivel inicio antes de aplicar los juegos lúdicos, luego de la aplicación de las sesiones se observó que el 100% se ubica en un nivel de logro destacado, lo que significa que los juegos lúdicos ayudaron a desarrollar las habilidades psicomotrices de los niños que formaron parte del estudio. También determinaron que existe relación significativa entre ambas variables. Esto es respaldado por Garaigordobil (2003) quien indica que la importancia de los juegos lúdicos radica en que ayudan a reforzar la sociabilidad entre sus pares los cuales le permite tener amigos y crear recuerdos de esta etapa de su vida, como el desarrollo motriz, en la cual lo niños realizan ejercicios para reforzar hábitos alimenticios y cuidar su salud de posibles enfermedades a causa del sedentarismo y aumento de capacidades, que se refiere a que utilizan su cuerpo para los juegos que realiza ayudado del elemento que están a su alrededor para lograr las metas en cada actividad que realiza reforzando la cognición en cada función que desarrolla.

De esta manera se concluye que existe necesidad de fomentar la creación de programas que incluyan a los juegos lúdicos como estrategias pedagógicas, puesto que son importantes para desarrollar ciertas habilidades de los niños, entre ellas, la motricidad gruesa.

Al identificar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos lúdicos, mediante un post test. Se puede observar en relación a la evaluación del posttest de la motricidad gruesa que el 80% se encontraban en nivel de logro esperado. Esto se corrobora con el estudio hecho por Chetilan (2021) El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose los siguientes resultados: existe una relación significativa $r = 0,601$, $r = 0,562$, entre los juegos lúdicos y la Motricidad gruesa en sus dimensiones dominio corporal dinámico y dominio corporal estático. Se concluyó según los resultados obtenidos que existe relación positiva entre los juegos lúdicos y la Motricidad gruesa, por lo tanto, se aprueba la hipótesis de investigación. Se respalda con lo expuesto por Cervantes (2016) en Influencia de los juegos lúdicos en los niños en el ámbito educativo, quien manifiesta que es esencial saber acerca de las teorías del juego para que los docentes puedan recurrir a su práctica para favorecer los aprendizajes de los estudiantes, entre ellas: el juego, la relajación, ejercicios, recapitulación, ficción y dinámica infantil. De esta manera se resalta la necesidad de incluir programas educativos como los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa a través de asistencia pedagógica, puesto que se ha demostrado encontrar mejoría de dicha habilidad gracias a la estrategia anteriormente mencionada.

Al comparar el desarrollo de la motricidad gruesa, a través de un post test y pre test después de aplicar los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años. Se puede evidenciar que, si existen diferencia significativa en el nivel de la motricidad gruesa, debido que en el pretest se encontraban en el nivel de inicio un 70%, el cual fue mejorando por medio de la intervención de los juegos lúdicos, a un nivel logro destacado a un 80% en el posttest. Quedando demostrado que la intervención de la estrategia permite el desarrollo de la motricidad gruesa en la muestra evaluada. Esto se corrobora con el estudio que los resultados en el pre test mostraron que 9% con A, 29% con B y 67% con C; en el post test el 71% obtuvo A, el 29% obtuvo B y 0% obtuvo C, quedando registrado la diferencias y la mejora en los niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024. En teoría se respalda por Gómez (2015) en un enfoque pedagógico para trabajar como estrategia de enseñanza los juegos lúdicos, trabajan con docentes, directivos y padres de

familia para comprometerse con la enseñanza de los niños y niñas. En primer lugar, con los directivos se realiza un análisis de los aspectos por mejorar que están pendiente desde algún tiempo corto o mediano, los logros alcanzados, y los de proyección para el mañana. De esta manera reafirmo que existe necesidad de aplicar estrategias que influyan positivamente en el desarrollo o mejora de la motricidad gruesa, como los juegos lúdicos puesto que han demostrado ejercer resultados positivos sobre la variable dependiente.

Finalmente, al determinar la influencia de los juegos lúdicos para fortalecer la mejora de Motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años. 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 lúdicos como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Frente a este resultado se concluye que los juegos lúdicos si fortalecen de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024.

Citamos nuevamente la investigación de Armas (2021) Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste, en la cual se aprecia el valor de $t = -10.007 < 1.683$; en las conclusiones se identificó la motricidad gruesa a través de un pretest, posteriormente se diseñó y aplicó el taller de actividades lúdicas en 15 talleres de aprendizaje y finalmente se evaluó y comparó los resultados. Se aceptó la hipótesis alterna la aplicación del taller de juegos lúdicos mejoró significativamente la motricidad gruesa de los niños de tres años de la Institución Educativa Arco Iris. Esto genera una gran controversia, porque demuestra que los juegos permiten también la mejoría de la motricidad gruesa, al igual que nuestros resultados de los niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024. Lo respalda Garaigordobil (2003) quien indica que los juegos lúdicos ayudan a reforzar la sociabilidad entre sus pares los cuales le permite tener amigos y crear recuerdos de esta etapa de su vida, como el desarrollo motriz, en la cual lo niños realizan ejercicios para reforzar hábitos alimenticios y cuidar su salud de posibles enfermedades a causa del sedentarismo y aumento de capacidades, que se refiere a que utilizan su cuerpo para los juegos que realiza ayudado de los elemento que están a su alrededor para lograr las metas en cada actividad que realiza reforzando la cognición en cada función que desarrolla. En los aportes teóricos de Vygotsky, hace referencia que mediante el juego se logra la socialización en este caso de los infantes, de la misma manera, la socialización contribuye al desarrollo de diversas habilidades entre ellas está el

lenguaje, la interacción, el pensamiento y la comunicación. De esta manera, se concluye que, al aceptar la hipótesis principal, se ha confirmado que la ejecución de estrategias pedagógicas como los juegos lúdicos son capaces de fomentar resultados positivos sobre la motricidad gruesa en los niños durante la edad preescolar.

Limitaciones de la investigación

Diseño del estudio: Los diseños de investigación pueden ser simples y, a veces, no permiten obtener resultados generalizables.

Tamaño de la muestra: Las muestras pequeñas pueden no ser representativas de la población general, limitando la validez externa.

Conocimiento limitado: La falta de profundización teórica puede llevar a interpretaciones superficiales de los resultados.

Enfoque limitado: La investigación inicial puede centrarse en áreas muy específicas, sin considerar el contexto más amplio o la relación con otros fenómenos.

Tiempo: Los estudios de nivel inicial a menudo tienen plazos cortos que limitan la profundidad de la investigación.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que los juegos lúdicos sí fortalecen la motricidad gruesa, 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 lúdicos como recursos didácticos en los talleres de aprendizaje.

Así mismo; se identificó que, en el pretest, la motricidad gruesa en la mayoría se encontraba en nivel de inicio, lo que permite afirmar que los niños se encuentran en camino de poder realizar actividades que llevan movimientos de izquierda a derecha, saltar, correr con obstáculos. Por lo tanto, es necesario que exista una estimulación desde temprana edad.

Por otro lado; al diseñar y aplicar los juegos lúdicos como estrategia donde mostraron que al inicio la mayoría de los niños y niñas se encontraban en nivel de proceso, se evidencia que van mejorando significativamente a lo largo de los talleres. En el último taller, la mayoría, se encontró en logro esperado. Por tanto, queda registrado efectivamente la mejora de la motricidad gruesa mediante los juegos lúdicos.

De igual manera; se identificó que en el post test de la motricidad gruesa la mayor parte de niños se encontraban en nivel de logro destacado, lo que quiere decir es que los niños mejoraron sus actividades que llevan movimientos de izquierda a derecha, saltar, correr con obstáculos, esto debido a que no se le estimulado a los juegos motrices.

Finalmente; al comparar si existe diferencia significativa, en el nivel de la motricidad gruesa, debido que en el pre test se encontraban en proceso, este resultado fue mejorando por medio de la intervención de los juegos lúdicos alcanzando un nivel de logro esperado en el post test. Por tanto, queda demostrado que la intervención de la estrategia permite el desarrollo de la motricidad gruesa en la muestra evaluada.

VII. RECOMENDACIONES

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico

Realizar un estudio comparativo sobre el desarrollo del juego lúdico en diferentes clases sociales y compararlo por grupos de edad.

Recomendaciones desde el punto de vista académico

Fortalecer las habilidades de observación de los estudiantes, para identificar y enseñar las peculiaridades del juego lúdico para estudiantes y alumnas según grupos de edad.

Recomendaciones prácticas

Fortalecer las competencias personales y pedagógicas de los pedagogos de las instituciones educativas en relación con el método pedagógico introductorio, centrándose en el tema central: el juego lúdico fortalece la motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, C., Carranza, E. y Cruzado, I. (2020) *La motricidad gruesa y la ejecución motriz de la escritura en niñas de segundo grado de una Institución Educativa en el Cercado de Lima*. Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/20881>
- Arias, J. & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting EIRL, 1, 66-78. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Armas, J. (2021). *Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la institución educativa Arco Iris Cartavio 2018* <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/24793>
- Armas, J. (2021). *Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la institución educativa Arco Iris Cartavio 2018*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/24798>
- Barcelona, B. (2022) *Encontrar tu equilibrio emocional, un contexto favorable para los niños*.
- Caballero (2021) *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Pol. Con. (Edición núm. 57) Vol. 6, No 4. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Campaña, M. (2020), *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. Bosque Encantado Dos en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo* Marcela Campaña Quinisquin. Licenciatura en Educación Preescolar. Universidad Santo Tomás – <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020marcelacampa%3B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chetilan, F. (2021) *Los juegos lúdicos y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la I.E. N° 210 María Angélica León de Nureña Contumaz 2020*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/21901>
- Coloma, S. (2022) *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas – Piura, 2020*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/30725>
- Constante, M. (2021). *Habilidades del área motriz gruesa y las actividades de estimulación temprana*. Revista Publicando, 4(11 (1)), 526–537.

- Edo, S. & Antón, M. (2020). *El juego en la primera infancia*. <https://es.everand.com/book/339321887/El-juego-en-la-primera-infancia>
- Edu Pesqui (2020). *Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España)* Educ. Pesqui. 46 • 2020. <https://www.scielo.br/j/ep/a/B6szgJmpzFrXXpdgvxsZ8ht/?lang=es&format=pdf>
- Gardner, H. (1983) *Educación para todos: La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner*. <https://doi.org/10.18800/psico.200102.006>
- Gómez, M. (2022). *El juego simbólico en la infancia*. Madrid: Síntesis.
- González, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Arequipa, Arequipa, Perú. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018) *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc. Graw-Hill. México. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hern%c3%a1ndez-%20Metodolog%c3%ada%20de%20la%20investigaci%c3%b3n.pdf>
- Hernández, S. (2020). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de Educación Física, para niños de preprimaria*. Retroceded julio, 14, 2019.
- Huamán, H. (2020) *Los Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura, 2018*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/16544>
- López, J. (2020). *Teorías del juego como recurso educativo*. <https://www.researchgate.net/publication/324363292>
- Mechan, L. (2020) *Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años - Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria. Universidad César Vallejo*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47964>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. (2020). *El enfoque lúdico en la educación*.
- Montes de la Cruz (2023). *Los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 Pariacoto - Ancash, 2021*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/32606>

- Neurocentro (2022). *La Psicomotricidad y sus beneficios*. Recuperacion funcional. enero 11, 2022. Recuperado: <https://neuro-centro.com/la-psicomotricidad-y-susbeneficios/#:~:text=A%20nivel%20motor%2C%20permite%20a,capacidad%20de%20afrentar%20sus%20miedos.>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2018) *Metodología de la investigación Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Ediciones de la U. Colombia.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- Pacheco, J. (2022). *Actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica 21 de abril del cantón Riobamba, periodo 2021- 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo].
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9983>
- Piaget, J. (1945). *El juicio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella, 1971.
- Quezada, M. y Salcedo, M. (2019) *Desarrollo de instrumentos de evaluación: pautas de observación*. Centro de Medición MIDE UC. México. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A356.pdf>
- Quilca, M. y Luna, B. (2021). *El juego y la Motricidad Gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Miguel Rio Frío Ubicada en la Ciudad de Loja, en el período 2019-2020*. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial, Universidad Nacional de Loga.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23918>
- Ramos, F. (1979) *Introducción a la práctica de la educación psicomotriz*, Madrid, Pablo del Rfo.
https://www.google.com.pe/books/edition/Introduccion_a_la_practica_de_la_educacion/bBOtAAAACAAJ?hl=es-419
- Rigal, R. (1987). *Motricidad humana: fundamentos y aplicaciones pedagógicas*. Madrid: Editorial Pila Teleña S.A.
- Ríos, L. (2022). *Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial*. Trabajo monográfico para obtener el título profesional de licenciada en educación; especialidad: educación inicial. Universidad Nacional Del Santa.
<https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4142/52615.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Rojas, J. (2020). *Los juegos lúdicos en niños de educación inicial*.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1994>.
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2021). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*.
Universidad Técnica de Ambato. <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros/2021/JuegosTradicionales.pdf>
- Sánchez, H; Reyes, C. y Mejía, K. (2018) *Manual de términos en investigación científica, tecnología y humanística*. Ediciones Universidad Ricardo Palma.
<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Trigo, E. (2000) *Fundamentos de la motricidad*. Madrid: Gymnos.
- Uladech (2024) *Reglamentos de integridad científica V01, Actualizado por Consejo Universitario con Resolución N° 0277- 2024-CU-ULADECH Católica, de fecha 14 de marzo del 2024*. <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>
- Vilema, C. (2020). *La lúdica y la socialización entre pares de la unidad educativa Once de Noviembre periodo Abril-Agosto 2019* (Bachelor's thesis, Riobamba).
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6683/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-P.EDUC-2020-000039.pdf>
- Vygotski, L. S. (2008). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica (Orig. 1932).

ANEXO

Anexo 01. Matriz de consistencia

Título: LOS JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA IEI 519 RETOÑITOS DE MANANTAY, PUCALLPA, 2024.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS (en caso aplique)	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cómo los juegos lúdicos fortalecen la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, mediante un pre test.?</p> <p>¿Como diseñar y aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024??</p> <p>¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa</p>	<p>Objetivo general Determinar si los juegos lúdicos fortalecen la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024</p> <p>Objetivos específicos Identificar el nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, mediante un pre test. Diseñar y aplicar los juegos</p>	<p>H1: Los juegos lúdicos sí fortalecen la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024.</p> <p>H0: Los juegos lúdicos no fortalecen la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024.</p>	<p>Variable 1 Juegos lúdicos</p> <p>Dimensiones Juego funcional o de ejercicio Juego simbólico Juego corporal</p> <p>Variable 2 Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones Lateralidad Esquema corporal Equilibrio emocional.</p>	<p>Tipo de Inv: cuantitativa</p> <p>Nivel de Inv: explicativo</p> <p>Diseño de Inv: preexperimental</p> <p>Población y muestra: Niños de 3, 4 y 5 años, haciendo un total de 70 niños</p> <p>20 niños de 5 años de edad</p>

<p>después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, mediante un post test?</p>	<p>lúdicos para mejorar la Motricidad Gruesa en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024. Identificar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos lúdicos en niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024, mediante un post test.</p>			
--	---	--	--	--

Anexo 02. Instrumento de recolección de información

**LISTA DE COTEJO
MOTRICIDAD GRUESA**

N°	DIMENSIÓN LATERALIDAD	AD	A	B	C
1	Muestra dominio de uso de su lateralidad				
2	Señala instrumentos y situaciones peligrosas dentro y fuera de un lugar.				
3	Escucha y comprende con atención y sin interrumpir				
4	Demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies				
5	Reconoce la derecha-izquierda de su cuerpo				
6	Nombra diferencias y semejanzas entre niños y niña.				
7	Moldea diversas figuras con la plastilina				
	DIMENSIÓN ESQUEMA CORPORAL	AD	A	B	C
8	Equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida.				
9	Nombra por lo menos 10 partes de su cuerpo.				
10	Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos delante de- detrás de, encima de- debajo de, a la derecha de- a la izquierda.				
11	Imitación de la marcha del pato				
12	Equilibrio sobre la punta de los pies				
13	Demuestra agilidad en sus movimientos: correr, marchar y saltar				
14	Dibuja según su creatividad.				
	DIMENSIÓN EQUILIBRIO EMOCIONAL	AD	A	B	C
15	Demuestra autonomía en sus acciones y sus movimientos.				
16	Distingue su propia imagen en el espejo, fotografías.				
17	Comunica sus sentimientos, temores, preferencias e intereses				
18	Acepta trabajar en equipo con la familia				
19	Comparte los juguetes y juega con sus compañeros.				
20	Demuestra su afecto y/o rechazo con frecuencia.				

Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas:
validez, confiabilidad, u otros)

Ficha técnica de los instrumentos evaluados por expertos

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Doctora Dina Esther Pinedo Coral

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

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

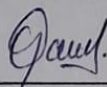
Mi proyecto se titula: "Los Juegos Lúdicos para Fortalecer la Motricidad gruesa en niños de 5 años en la IEI 519 Retonitos de Mononky"

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

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

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

Atentamente,



Firma

DNI de Estudiante:



Formato para validación de instrumentos de recolección de información
Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Dina Esther Pinedo Coral

N° DNI / CE: 00013619 Edad: 60

Teléfono / celular: 961689307 Email: dina.pinedo21@gmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Doctora en Educación

Especialidad: Educación Inicial

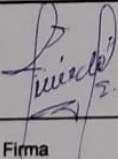
Institución que labora: IE N° 308 Niño Jesús de Praga - Pucallpa


Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los Juegos Lúdicos para Fortalecer la Motricidad gruesa en niños de 5 años en la IEI 519 Retonito de Manantay, Pucallpa. 2024.

Autora: Sarat del pilar Albines Heredia

Programa académico: Educación Inicial

Firma 

Huella digital 

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*						
TÍTULO: LOS JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA IEI 519 RETOÑITOS DE MANANTAY, PUCALLPA, 2024.						
Variable 1:	Relevancia	Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: JUEGO FUNCIONAL O DE EJERCICIOS						
1 Desplazamiento del cuerpo utilizando materiales didácticos	✓	✓		✓		
Dimensión 2: JUEGO SIMBÓLICO						
1 Desarrollo de la imaginación	✓	✓		✓		
Dimensión 3: JUEGO CORPORAL						
1 Imitación de desplazamiento de animales	✓			✓		
2 Dinámicas tradicionales	✓			✓		
Variable 2:						
Dimensión 1: LATERALIDAD						
1 Muestra dominio en su lateralidad.	✓			✓		
2 Señala instrumentos y situaciones	✓			✓		

	peligrosas dentro y fuera de un lugar.	✓					✓	
3	Escucha y comprende con atención y sin interrumpir.	✓				✓	✓	
4	Demuestra equilibrio postural en movimientos: correr, trepando, saltando, con dos pies.	✓				✓	✓	
5	Reconoce la derecha – izquierda de su cuerpo.	✓				✓	✓	
6	Nombra diferencias y semejanzas entre niñas y niños.	✓				✓	✓	
7	Moldea diversas figuras con la plastilina.	✓				✓	✓	
	Dimensión 2: ESQUEMA CORPORAL							
1	Equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida.	✓				✓	✓	
2	Nombra por lo menos 10 partes de su cuerpo.	✓				✓	✓	
3	Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos delante de – detrás de encima de – debajo de, a la derecha de – a la izquierda.	✓				✓	✓	
4	Imitación de la marcha de pato.	✓				✓	✓	
5	Equilibrio sobre la punta de los pies	✓				✓	✓	

6	Demuestra agilidad en sus movimientos correr, marchar.	✓	✓	✓	✓	✓		
7	Dibuja según su creatividad.	✓	✓	✓	✓	✓		
Dimensión 3:								
Equilibrio emocional								
1	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos	✓	✓	✓	✓	✓		
2	Distingue su propia imagen en el espejo, fotografías.	✓	✓	✓	✓	✓		
3	Comunica sus sentimientos, temores, preferencias e intereses.	✓	✓	✓	✓	✓		
4	Acepta trabajar en equilibrio con la familia.	✓	✓	✓	✓	✓		
5	Comparte los juguetes y juega con sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	✓		
6	Demuestra su afecto y/o rechazo con frecuencia	✓	✓	✓	✓	✓		


Recomendaciones:.....

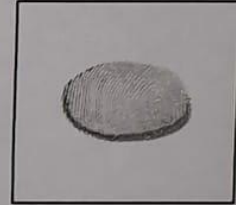
Opinión de experto: Aplicable (X)

Aplicable después de modificar ()

No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg ... Dra. Dina Esther Pinedo Coral DNI ... 00013619


Firma



Huella digital

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Mgtr. Dalva Magdalena Vargas Garza

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

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

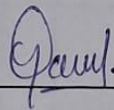
Mi proyecto se titula: " Los juegos lúdicos para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IE N° 519 Retoños de Manantay, Pucallpa, 2024."

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

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

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

Atentamente,



Firma

DNI de Estudiante:



Formato para validación de instrumentos de recolección de información
Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Dalva Magdalena Vargas García

N° DNI / CE: 00080989 Edad: 56 años

Teléfono / celular: 951 935 727 Email: dalimag.vg@gmail.com

Título profesional: Grado Evaluación y Acreditación para la
Calidad de la Educación - Lic. en Educación

Grado académico: Magister en Educación

Especialidad: Primaria

Institución que labora: IE N° 65102 IVONIS HAZZAROLO - Nanantay

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:
Los juegos lúdicos para fortalecer la motricidad gruesa en
niños de 5 años de la IE N° 519 Retonitos de Nanantay,
Pucallpa, 2024.

Autora: Sarat del Pilar Albines Heredia

Programa académico: Educación Inicial



Dalva M. Vargas García
Mag. Dalva M. Vargas García
CM N° 1000080989
SUB DIRECTORA



Huella digital

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: LOS JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA IEI 519 RETOÑITOS DE MANANTAY, PUCALLPA, 2024.

	Variable 1:	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: JUEGO FUNCIONAL O DE EJERCICIOS							
1	Desplazamiento del cuerpo utilizando materiales didácticos	X		X		X		
	Dimensión 2: JUEGO SIMBÓLICO							
1	Desarrollo de la imaginación	X		X		X		
	Dimensión 3: JUEGO CORPORAL							
1	Imitación de desplazamiento de animales	X		X		X		
2	Dinámicas tradicionales	X		X		X		
	Variable 2:							
	Dimensión 1: LATERALIDAD							
1	Muestra dominio en su lateralidad.	X		X		X		
2	Señala instrumentos y situaciones	X		X		X		

	peligrosas dentro y fuera de un lugar.	X						X		
3	Escucha y comprende con atención y sin interrumpir.	X			X			X		
4	Demuestra equilibrio postural en movimientos: correr, trepando, saltando, con dos pies.	X			X			X		
5	Reconoce la derecha - izquierda de su cuerpo.	X			X			X		
6	Nombra diferencias y semejanzas entre niñas y niños.	X			X			X		
7	Moldea diversas figuras con la plastilina.	X			X			X		
	Dimensión 2: ESQUEMA CORPORAL									
1	Equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida.	X			X			X		
2	Nombra por lo menos 10 partes de su cuerpo.	X			X			X		
3	Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos delante de - detrás de encima de - debajo de, a la derecha de - a la izquierda.	X			X			X		
4	Imitación de la marcha de pato.	X			X			X		
5	Equilibrio sobre la punta de los pies	X			X			X		

6	Demuestra agilidad en sus movimientos correr, marchar.	X	X	X	X	X			
7	Dibuja según su creatividad.	X	X						
Dimensión 3:									
Equilibrio emocional									
1	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos	X	X						
2	Distingue su propia imagen en el espejo, fotografías.	X	X						
3	Comunica sus sentimientos, temores, preferencias e intereses.	X	X						
4	Acepta trabajar en equilibrio con la familia.	X	X						
5	Comparte los juguetes y juega con sus compañeros.	X	X						
6	Demuestra su afecto y/o rechazo con frecuencia	X	X						

Recomendaciones:.....
 Opinión de experto: Aplicable (X) No aplicable ()
 Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Mgtr. Dalva H. Vargas García DNI 00080989


 Mgtr. Dalva H. Vargas García
 C.U.N. 1000000000
 SUB DIRECTORA
 Firma



Huella digital

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Dr. Rafael Pinedo Coral

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Sorai del Pilar Albines Heredia estudiante / egresado del programa académico de..... 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.

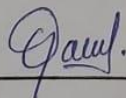
Mi proyecto se titula: "Los Juegos Lúdicos para fortalecer la Motricidad gruesa en niños de 5 años en la IEI 519 Retónites de Manantay, Pucallpa, 2024."

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

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

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

Atentamente,



Firma

DNI de Estudiante:



Formato para validación de instrumentos de recolección de información
Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Rafael Pinedo Coral

N° DNI / CE: 00087267 Edad: 56

Teléfono / celular: 961526742 Email: acepa.profesorado@gmail.com

Título profesional: Licenciado en Educación

Grado académico: Doctor en Educación

Especialidad: Primaria

Institución que labora: IE N° 64097 - 633

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los Juegos Lúdicos para fortalecer la Motricidad
Gruasa en niños de 5 años en la IEE 519 Petonitos
de Monontay, Pucallpa, 2024.

Autora: Sarat del pilar Albinos Herelia

Programa académico: Educación Inicial


Firma



Huella digital

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*							
TÍTULO: LOS JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA IEI 519 RETOÑITOS DE MANANTAY, PUCALLPA, 2024.							
Variable 1:	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: JUEGO FUNCIONAL O DE EJERCICIOS							
1 Desplazamiento del cuerpo utilizando materiales didácticos	✓		✓		✓		
Dimensión 2: JUEGO SIMBÓLICO							
1 Desarrollo de la imaginación	✓		✓		✓		
Dimensión 3: JUEGO CORPORAL							
1 Imitación de desplazamiento de animales	✓		✓		✓		
2 Dinámicas tradicionales	✓		✓		✓		
Variable 2:							
Dimensión 1: LATERALIDAD							
1 Muestra dominio en su lateralidad.	✓		✓		✓		
2 Señala instrumentos y situaciones	✓		✓		✓		

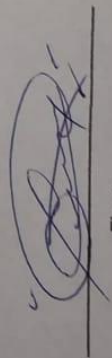
	peligrosas dentro y fuera de un lugar.	✓			✓			✓	
3	Escucha y comprende con atención y sin interrumpir.	✓			✓			✓	
4	Demuestra equilibrio postural en movimientos: correr, trepando, saltando, con dos pies.	✓			✓			✓	
5	Reconoce la derecha – izquierda de su cuerpo.	✓			✓			✓	
6	Nombra diferencias y semejanzas entre niñas y niños.	✓			✓			✓	
7	Moldea diversas figuras con la plastilina.	✓			✓			✓	
	Dimensión 2: ESQUEMA CORPORAL								
1	Equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida.	✓			✓			✓	
2	Nombra por lo menos 10 partes de su cuerpo.	✓			✓			✓	
3	Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos delante de – detrás de encima de – debajo de, a la derecha de – a la izquierda.	✓			✓			✓	
4	Imitación de la marcha de pato.	✓			✓			✓	
5	Equilibrio sobre la punta de los pies	✓			✓			✓	

6	Demuestra agilidad en sus movimientos correr, marchar.	✓	✓	✓	✓	✓		
7	Dibuja según su creatividad.	✓	✓					
Dimensión 3: Equilibrio emocional								
1	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos	✓	✓					
2	Distingue su propia imagen en el espejo, fotografías.	✓	✓					
3	Comunica sus sentimientos, temores, preferencias e intereses.	✓	✓					
4	Acepta trabajar en equilibrio con la familia.	✓	✓					
5	Comparte los juguetes y juega con sus compañeros.	✓	✓					
6	Demuestra su afecto y/o rechazo con frecuencia	✓	✓					

Recomendaciones:

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Dr. Rafael Pinedo Coral DNI 00087267



Firma



Huella digital

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

Nombre original del instrumento	Lista de cotejo sobre motricidad gruesa
Autora	Albines Heredia, Sarat del Pilar
Objetivo del instrumento	Determinar si los juegos lúdicos fortalecen la motricidad gruesa
Usuarios	Niños de 5 años de la I.E.I. 519 Retoñitos de Manantay
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach 0,72

Duración. Promedio de 20 minutos

Tipo de ítems o afirmaciones: se le asigna un valor numérico.

Número de ítems: 20 ítems

Áreas de Escala de motricidad gruesa

Dimensión 1: Lateralidad = 7 ítems: (1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7)
Dimensión 2: Esquema corporal = 7 ítems: (8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14)
Dimensión 3: Equilibrio emocional = 6 ítems: (15, 16, 17, 18, 19 y 20)

Índice de valoración: En inicio, En progreso, Logro esperado y Logro destacado

Escala de medición de la lista de cotejo

	Dimensiones: lateralidad, esquema corporal, equilibrio emocional	Lista de cotejo
En Inicio	$\geq 0; \leq 10$	$\geq 0; \leq 10$
En Proceso	$\geq 11; < 13$	$\geq 11; < 13$
Logro esperado	$\geq 14; \leq 16$	$\geq 14; \leq 16$
Logro destacado	$\geq 17; < 20$	$\geq 17; < 20$

Proceso de resultados: Sistemático, después de la aplicación de la propuesta

Puntuación: 80 puntos como máximo.

Calificación: Se califica como sigue: En inicio = 1, En progreso = 2, Logro esperado = 3 y Logro destacado = 4

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

Validación: Instrumento de lista de cotejo fueron validados por juicio de expertos, en número de tres profesionales considerados expertos; Dra. Dina Esther Pinedo Coral, Mg Dalia Magdalena Vargas García, Dr. Rafael Pinedo Coral, para verificar su evidencia de constructo, contenido, criterio, comprensión y opinión (Cortez & Salcedo, 2019). obteniéndose como resultado: $\Sigma t = VC + VC + VC + VC + OE = 0.72$, considerándose aplicable, por tener relevancia, pertinencia y coherencia entre cada ítem del instrumento, considerándose perfecta por acercarse a 1.00.

Prueba piloto. Desde el 8 al 30 de abril de 2024, se llevó a cabo una prueba piloto con la colaboración de padres de familia y niños preescolares distintos al objeto de estudio. Se llevó a cabo una observación libre bajo el consentimiento informado preestablecido previo al ingreso de la lista de cotejo. En su versión inicial, el instrumento constaba de doce ítems. El instrumento tuvo 20 ítems los cuales fueron sometidas a 20 participantes entre edad preescolar y los cuales fueron procesadas en SPSS y aplicándose la prueba de Alfa Cronbach considerándose confiable y aplicable.

Confiabilidad del instrumento. El instrumento se aplicó la prueba de Alfa Cronbach, a una muestra piloto de 20 sujetos distintos al objeto de estudio, estableciéndose como confiable a 0,72

Elaboración propia

Confiabilidad del instrumento

		ÍTEMS																				
ENCUESTADOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SUMA	
E1	2	4	2	3	2	3	3	3	4	4	3	4	2	4	4	5	3	4	4	4	67	
E2	2	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	2	2	4	4	5	3	4	3	4	66	
E3	2	4	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	4	2	5	2	4	2	5	59	
E4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	4	2	3	2	4	2	5	59	
E5	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	2	3	2	4	2	4	57	
E6	2	4	2	4	2	4	2	4	3	3	3	4	2	4	2	5	2	4	2	5	63	
E7	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4	4	2	4	2	5	2	4	2	5	67	
E8	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	62	
E9	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4	4	3	4	2	4	3	4	68	
E10	2	2	2	4	2	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	3	2	3	1	4	56	
E11	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	3	4	2	4	3	4	2	2	1	4	54	
E12	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	2	4	2	4	3	4	2	4	3	3	67	
E13	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	3	70	
E14	2	4	2	4	2	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	2	4	2	3	64	
E15	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	2	4	2	3	67	
E16	3	3	2	4	3	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3	3	2	3	2	3	58	
E17	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	2	4	2	4	63	
E18	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	3	2	4	3	4	67	
E19	3	4	2	4	2	4	3	4	2	5	3	5	2	3	2	4	2	4	2	4	64	
E20	3	4	3	4	3	4	3	4	3	5	3	5	2	3	3	4	3	4	3	4	70	
VARIANZA	0.348	0.448	0.350	0.228	0.328	0.340	0.528	0.248	0.328	0.290	0.228	0.348	0.228	0.128	0.590	0.590	0.160	0.260	0.510	0.448		
SUMATORIA DE VARIANZAS	6.920																					
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS	21.740																					
α : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario → 0.72																						
k : Número de ítems del instrumento → 20																						
$\sum_{i=1}^k S_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los ítems. → 6.920																						
S_T^2 : Varianza total del instrumento. → 21.740																						




Taller 1

Institución Educativa Inicial: 519 Retoños de Manantay
Título del Taller: Marchando sin salir de la línea.
Propósito del Taller: Desarrollar su espacio corporal al realizar diferentes movimientos la necesidad es que el niño identifique las líneas marcadas sin perder estabilidad.
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA: -Colocamos a los niños en un círculo y cantamos una canción incentivando el movimiento en su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas salen al patio</p> <p>Elaboramos las normas: Respeto en el desplazamiento en el patio. Escucha el sonido de los instrumentos. Respeto a sus compañeros.</p> <p>Calentamiento, con pequeños ejercicios de: saltar, caminar, trotar, correr y otros.</p> 	<p>La docente proporciona los materiales, indica el espacio a los niños y niñas.</p> <p>-</p>	10
Desarrollo	<p>-JUEGO MOTRÍZ: Se les pide formar dos filas y realiza movimientos de desplazamiento por el espacio. Realiza los movimientos de pies y manos para la marcha. Sigue a su compañero sin salir de la línea ni perder el paso marcial.</p> <p>Todos formamos una ronda, respirando profundamente y exhalamos lentamente; nos sentamos y echados en el pasto</p> <p>- RELACIÓN nos relajamos, abrimos nuestros ojos y contemplamos el cielo, dando gracias a Dios por su creación maravillosa.</p> <p>-EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: Dibuja lo que más le gusta de la actividad.</p> 	-Espacio libre	30'
Cierre	<p>VERBALIZACIÓN: Expone sus trabajos y evalúa a cada uno y dialogamos sobre sus opiniones sobre la actividad realizada.</p> <p>Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p> 		5'

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?

¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?

Desarrollar su espacio corporal al realizar diferentes movimientos. La necesidad es que el niño identifique las líneas marcadas sin perder el equilibrio.

Que algunos niños comprenden más rápido que otros

TALLER N° 2

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: El juego de hielo y agua
Propósito del Taller: Que los niños y niñas reconozcan su izquierda y su derecha.
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III.- SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA: Dialogamos sobre la actividad motriz la maestra brinda información sobre lo que se realizara. Elaboramos las normas: Debemos respetar a nuestros compañeros y trabajar ordenadamente.</p> <p>Calentamiento, con pequeños ejercicios de: saltar, caminar, trotar, correr y otros.</p>	La docente proporciona lo materiales, indica el espacio a los niños y niñas -	10
Desarrollo	<p>-JUEGO MOTRÍZ: Salimos en orden al patio y se les pide a los niños que muevan los brazos, las piernas que den un brinco al costado de la cinta a la derecha luego a su izquierda. Donde la izquierda será agua a su derecha hielo, - RELACIÓN Nos relajamos, serramos nuestros ojitos abrimos nuestrosojos descansamos y nos sentamos para descansar.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Cada niño (a) comenta como se sintieron y explicaran</p>	<p>- Espacio libre</p> <p>- Una cinta larga</p> <p>- Mucho dinamismo</p>	30´
Cierre	<p>VERBALIZACIÓN: Responden las interrogantes: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad motriz? Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p>		5

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
Desarrollar su espacio corporal al realizar diferente Movimientos, conocer su lateralidad izquierda y derecha.	Qué algunos niños no conocen su lateralidad?

TALLER N° 3


I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: juego moviéndome al ritmo de la música con la ula-ula.
Propósito del Taller: Que los niños desarrollen su espacio corporal al realizar diferentes movimientos.
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Se expresa corporalmente. - Comprende su cuerpo. 	<p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	- Guía de observación.

III.- SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Asamblea: Hacen un círculo y acuerdan las normas de convivencia entre maestra y alumnos. - Problematización: la maestra da la bienvenida a los niños y les invita ir al patio, llevando las ula ula. - Motivación, interés e incentivo: la maestra les indica a los niños que harán un calentamiento del cuerpo con la canción (adentro, afuera, arriba, abajo). Escuchan canciones de su preferencia “observan el kit de psicomotricidad y responden &u(movimientos podemos hacer con el cuerpo), cómo podemos utilizar estos materiales), cómo pueden utilizar el ula-ula y la colchoneta), (actividades psicomotrices pueden hacer con estos materiales. - Saberes previos: ¿Qué realizamos? - ¿Qué herramientas utilizamos? ¿Qué les pareció? <p>Propósito y organización: que los niños (as) aprendan y reconozcan a través del juego la psicomotricidad gruesa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo - Ula ula 	<p>10</p>
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión y acompañamiento de los aprendizajes (aquí viene los procesos didácticos, que van a variar según el área curricular): la maestra invita a los niños a pasar  <p>al aula, La maestra informa que realizaran actividades psicomotrices. acuerdan normas de convivencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Laminas - Rompecabezas - Colchoneta - Lápiz - papel 	<p>30´</p>

	<p>realizan el calentamiento con la canción cuando un niño baila.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacen bailar al aro moviendo todo su cuerpo forman una fila y pasan por los aros como un túnel. “Parados pasen el aro por su cuerpo de arriba! hacia abajo. realizan actividades propuestas por ellos. - Manifiestan de que otra forma pueden mover su cuerpo. Crean nuevos movimientos que les permita mover todo su cuerpo. representan gráficamente los movimientos realizados y muestra las imágenes acerca de los movimientos que deben realizar e invita a participar. <p>Hoja gráfica u otra actividad: los niños expresan a través de los dibujos lo que más les ha gustado</p>		
<p>Cierre</p>	<div data-bbox="523 981 820 1167" data-label="Image"> </div> <p>Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sentados en un círculo la maestra dialoga con los niños (as) acerca de la actividad realizada. Expone sus trabajos y evalúa a cada uno y dialogamos sobre sus opiniones sobre la actividad realizada. - Salida: Oración de despedida. - Canto de despedida, despide a los niños. - Manifiestan sus emociones sobre la actividad realizada: <p>¿Cómo te sentiste? ¿Qué es lo que más te gustó? ¿Qué dificultades tuvieron para realizar la actividad?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evalúan su participación mediante una ficha de metacognición 		<p>5</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
Descubrieron la importancia de la función de sus extremidades.	Que algunos niños aprenden más rápido que otros.

TALLER N° 4

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: Dinámica mama pato. Ronda Juego infantil.
Propósito del Taller: Qué los niños pueden comunicar sus sentimientos, temores preferencias y sus intereses.
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III.- SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA: La docente dialoga sobre la actividad a realizar. Seguidamente los niños y niñas salen al patio</p> <p>Elaboramos las normas Respetamos a nuestros compañeros</p> <p>Calentamiento, con pequeños ejercicios de: saltar, caminar, trotar, correr y otros.</p>	-	5´
Desarrollo	<p>-JUEGO MOTRÍZ: Se les pide formar filas, luego se les pide que pasen al centro del patio y formen un círculo cada niño se colocara detrás de cada compañero y les pide que se agarren de la cintura del compañero de adelante extendiendo los brazos, la maestra empieza a cantar hay viene mama pato todos ponen la pierna derecha afuera diciendo pichín, cuando diga hay viene papa pato sacan la pierna izquierda diciendo pichín y cuando diga hay vienen los patitos dan tres saltos hacia adelante diciendo pichín pichín pichín.</p> <p>-RELACIÓN Todos nos sentamos y descansamos.</p>	- Espacio libre Mucha motivación de la maestra.	30´
Cierre	<p>VERBALIZACIÓN Dialogamos sobre sus opiniones sobre la actividad realizada. ¿Qué les pareció la dinámica?</p> <p>Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p>		10

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
<p>¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?</p> <p>Relacionarse mas con sus compañeros y perderla timidez.</p>	<p>¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?</p> <p>Que hay niños que no querían desarrollar la dinámica.</p>

TALLER N° 5

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: Juego de caminar sobre puntitas.
Propósito del Taller: Que los niños y niñas demuestren su equilibrio al ponerse de puntitas.
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III.- SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA: - La maestra presenta la actividad a realizar presenta los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad.</p> <p>Elaboramos las normas: Recuerdan las normas de uso y cuidado que se debe tener al momento de desarrollar el taller.</p> <p>Calentamiento, con pequeños ejercicios de: saltar, caminar, trotar, correr y otros.</p>	<p>La docente proporciona los materiales, indica el espacio a los niños y niñas.</p> <p>-</p>	5'
Desarrollo	<p>-JUEGO MOTRÍZ: Los niños y niñas imitan lo que la maestra hace indicando motivándoles quien lo hace mejor se llevara un premio y trabajan junto con la maestra poniéndose de puntitas y dan algunos pasos. Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado. Se puede realizar un recuento de lo vivido en el taller y su sentir en relación a sí mismo.</p> <p>- RELACIÓN nos sentamos, nos relajamos y exhalamos lentamente.</p> <p>- EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: Dibuja lo que más le gusto de la actividad.</p>	-Espacio libre	30'
Cierre	<p>VERBALIZACIÓN: los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado. Se puede realizar un recuento de lo vivido en el taller y su sentir en relación a sí mismo. Dialogamos sobre sus opiniones sobre la actividad realizada.</p> <p>Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p>		10

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿LOS QUÉ LOGRARON ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
Que puedan hacer el buen uso de los pies y su cuerpo con la actividad	Que algunos niños necesitaban ayuda para la actividad.

Taller 6




I DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: Juego Somos estatuas.
Propósito del Taller: Dar oportunidad al niño para que se movilice en el espacio y ante una señal se detenga por unos segundos, permitiéndonos trabajar su proceso de atención.
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Se expresa corporalment e e. - Comprende su cuerpo. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades matrices básicas como correr saltar, trepar, rodar, deslizar, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones muestra predominio y mayor control de un lado de su Cuerpo.</p>	- Guía de observación.

III.- SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>ASAMBLEA: -Los niños se ubican en el patio o en el centro del aula.</p> <p>Elaboramos las normas: les hacemos recordar las normas de bioseguridad. Respeto a sus compañeros.</p> <p>Calentamiento, luego los invitamos a realizar un pequeño calentamiento, para ello les colocamos la siguiente pieza: BEETHOVEN PARA ELISA https://www.youtube.com/watch?v=E3OHHE8tnxw</p>  <p>con pequeños ejercicios de: saltar, caminar, trotar, correr y otros. Con nuestra guía los pequeños realizan un estiramiento de brazos, piernas, así como también giros con la cabeza, movemos los hombros, cintura y todo ello acompañado de una manera correcta de respirar, inhalando y exhalando. Colocamos a los niños en un círculo y cantamos una canción incentivando el movimiento en su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas salen al patio.</p>	-	5´
<p>Desarrollo</p>	<p>-JUEGO MOTRÍZ: Seguidamente les pedimos estar muy atentos y bailar la canción “ME MUEVO POR AQUÍ” https://www.youtube.com/watch?v=ByEFotx06NM</p>  <p>Les pedimos moverse y sobre todo disfrutar el baile, de un lado para el otro, dando giros y mucho más realizan sus movimientos, junto a ellos hacemos que este baile sea de agrado.</p> <p>Seguidamente les proponemos jugar el juego de las estatuas.</p> <p>Les presentamos la canción: CONGELADO https://www.youtube.com/watch?v=E1Ww2E3yxR4</p>  <p>Les explicamos que para poder jugarlo debemos primero estar en movimiento.</p>	<p>- Audio</p> <p>- Videos</p> <p>- USB</p>	30´

	<ul style="list-style-type: none"> • Todos bailan al ritmo de esta melodía y cuando la canción lo indica ellos se quedan como estatuas. • Les indicamos que iremos tomando una fotografía en el momento que se quedan como estatuas, con ayuda de nuestro celular iremos haciendo ese registro. • Observamos, en cada foto lo divertido que cada niño es cuando es una estatua • Jugaremos con la canción en unas tres oportunidades. <p>-RELACION Seguidamente los invitamos a escuchar la audición: BEETHOVEN PARA ELISA https://www.youtube.com/watch?v=E3OHHE8tnxw y relajarnos después de la actividad. Los niños se sientan inhalan y exhalan.</p> <p>Hacemos junto a ellos movimientos lentos de nuestras extremidades acompañados de una respiración lenta</p> <p>-EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estando en asamblea les comunicamos a los niños que llegó el momento de representar, como mejor les gusta el juego de las estatuas. Les mostramos imágenes, cartulinas, goma, papel, temperas y otros recursos más • Se invita a los niños a representar lo vivenciado eligiendo ellos mismos la forma de hacerlo. • Podrán dibujar, pintar, modelar, etc. <p>Finalmente expondrán sus creaciones en un lugar público para que TODOS puedan ver sus producciones.</p>		
<p align="center">Cierre</p>	<p>VERBALIZACIÓN: Expone sus trabajos y evalúa a cada uno y dialogamos sobre sus opiniones sobre la actividad realizada. Les preguntamos: ¿Qué han realizado en esta mañana? ¿Con qué han jugado? ¿Cómo han jugado? ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué observaron? Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p>		<p align="center">10</p>

<p>¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?</p>	<p>¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?</p>
<p>Lograron mantenerse firmes en cuanto a su cuerpo teniendo estabilidad</p>	<p>Que algunos niños no podían mantenerse firme en cuanto a la actividad?</p>

Taller N° 7

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: Caminar a ciegas.
Propósito del Taller: Que los niños evalúen la importancia de otros sentidos a parte devista.
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III.- SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA: -Colocamos a los niños en un círculo y cantamos una canción incentivamente el movimiento en su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas salen al patio</p> <p>Elaboramos las normas: Respeto a mis compañeros Juego cuidadosamente</p>	La docente proporciona los materiales, indica el espacio a los niños y niñas	5'

	Calentamiento , con pequeños ejercicios de: saltar, caminar, trotar, correr y otros.		
Desarrollo	<p>-JUEGO MOTRÍZ: Este juego encanta mucho a los niños, Requiere coordinación, equilibrio y confianza en la persona que le sirve de guía. El juego se puede hacer tanto dentro como fuera de casa o en el CDI en parejas pueden escoger libre.</p> <p>Se les pide formar un círculo donde uno de ellos tendrá que permanecer en el centro vendados los ojos con un pañuelo y tendra que coger a sus compañeros y adivinar quien es.</p> <p>- RELACIÓN Nos sentamos contamos experiencia en cuanto a la actividad</p> <p>-EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: Dibuja lo que más le gusto de la actividad.</p>	<p>- Espacio libre</p> <p>- Un pañuelo</p>	30´
Cierre	<p>VERBALIZACIÓN: Expone sus trabajos y evalúa a cada uno y dialogamos sobre sus opiniones sobre la actividad realizada. contestar las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendí? • ¿Cómo lo hice? • ¿Cómo me sentí? <p>Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p>		10

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
Desarrollar su autonomía en sus acciones y sus movimientos a momento de desplazarse.	Algunos niños no lograron hacer la actividad

Taller N°8

1- DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: Armando torres con vasos descartables o material reciclado
Propósito del Taller: Que todos los niños interactúen perdiendo la timidez y el buen uso motora fina y dominio.
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III.- SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

Inicio	<p>ASAMBLEA: salimos con todos los niños al patio y mostramos los materiales a utilizar.</p> <p>Elaboramos las normas: Respetamos los acuerdos de la maestra. Respeto a sus compañeros.</p> <p>Calentamiento, damos unos pequeños saltos, caminamos y otros.</p>	<p>La docente proporciona los materiales, indica el espacio a los niños y niñas.</p> <p>-</p>	5´
Desarrollo	<p>-JUEGO MOTRÍZ: Se les pide a los niños que formen grupos para la realización de la actividad, donde cada niño va colocando un vaso de acuerdo a las indicaciones quedo la maestra y así irán formando una torre hasta terminar.</p> <p>- RELACION Todos formamos una ronda y descansamos de la actividad realizada.</p> <p>-EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: Dibuja lo que más le gusto de la actividad.</p>	<p>- Vasos descartables</p> <p>- Materiales de reusó</p>	30´
Cierre	<p>VERBALIZACIÓN: expresamos lo que hicimos se les pregunta ¿Qué jugamos el día de hoy? ¿Cómo se llama el juego?</p> <p>Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p>		10

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
Demostrar cuanta agilidad tienen al momento de desarrollar el taller	Algunos no tuvieron la agilidad de realizar el taller.

Taller N° 9

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: Circuito, saltando con los aros
Propósito del Taller: Fortalecer el buen funcionamiento de nuestra sangre y el corazón.
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	ASAMBLEA: Se dialoga con los niños y niñas sobre el taller a realizar, explicando de que trata el juego Elaboramos las normas: Explicaciones que debemos estar en atención para realizar el juego. Respetamos nuestros compañeros. Calentamiento , con pequeños ejercicios de: saltar, caminar, trotar, correr y otros.	La docente proporciona los materiales, indica el espacio a los niños y niñas. -	5'
Desarrollo	-JUEGO MOTRÍZ: La maestra empieza desarrollando el taller para que los niños y las niñas observen y lo puedan realizar, donde tienen que saltar dentro de los círculos (ula ula), llegando donde están las pelotas, lo recogen y llegan a ubicarle en el recipiente, saltando y haciendo diferentes movimientos. - RELACION Descansan echados en el piso de ule y dialogamos	- Espacio libre - Aros - Pelotas - Telones - Música -	30'
Cierre	VERBALIZACIÓN: Resonde las interrogantes ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué materiales utilizamos? ¿les gusto el juego? Salida: Oración de Despedida . Canto de despedida, despide a los niños.		10

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
Que los niños y niñas disfruten del taller y que teng una buena irrigación de su corazón.	Ninguna

Taller 10

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: Juegan con globos elevando al aire libre
Propósito del Taller: Que los niños y niñas fortalezcan su motora gruesa y fina
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo

Inicio	<p>ASAMBLEA: -La maestra pide a los niños y a las niñas atención y que escuchen para aprender y comprender mejor las recomendaciones del taller.</p> <p>Elaboramos las normas: Debemos respetar a nuestros compañeros y respetar nuestro turno al momento de desarrollar el taller Calentamiento, con pequeños ejercicios de: saltar, caminar, trotar, correr y otros.</p>	La docente proporciona los materiales, indica el espacio a los niños y niñas. -	5'
Desarrollo	<p>-JUEGO MOTRÍZ: Se les pide a los niños y niñas salir al patio para desarrollar el taller cada niño con su globo para la realización del juego todos lanzamos los globos al aire sin dejar que caiga al piso, si de alguno de ellos cae al suelo se le pide que se sienta a un lado a esperar a un ganador.</p> <p>- RELACIÓN nos relajamos, abrimos nuestros ojos y contemplamos el cielo, dando gracias a Dios por su creación maravillosa.</p>	- Espacio libre - Globos de colores	30'
Cierre	<p>VERBALIZACIÓN: Expone sus trabajos y evalúa a cada uno y dialogamos sobre sus opiniones sobre la actividad realizada.</p> <p>Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p>		10

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
Desarrollar el buen uso de su motora gruesa y fina	Que a algunos niños se les cayeron el globo al momento de realizar el taller?

Taller N° 11

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: Juego del gato y el ratón
Propósito del Taller: Que los niños aprendan la función de sus cuerpos
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Se expresa corporalmente. - Comprende su cuerpo. 	<p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>	- Guía de observación

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA: Invitamos a los niños y niñas que se sienten cómodos en un círculo. La docente los saluda. Buenos amiguitos ¿Cómo están? Buenos días secuencia ¿Cómo está? Muy bien</p>	<p>La docente proporciona los materiales, indica el espacio a los niños y niñas.</p>	5´

	<p>Elaboramos las normas: ¿Cuándo juguemos que no debemos hacer? ¿Debemos compartir los materiales? ¿No debemos discutir con nuestros amigos? Calentamiento, con pequeños ejercicios de: saltar, caminar, trotar, correr y otros.</p>		
Desarrollo	<p>-JUEGO MOTRÍZ: El juego del gato y el ratón Los invitamos a los niños a que se cojan de las manos formando una ronda que sea la casita de ratón. Uno de los niños imitará al ratón y estar en el centro de la casita y el otro niño hará de gato entrará fuera de la casa. El gato dice —ratoncito ratoncito ¿Qué estás haciendo, el gato le dice estoy comiendo mi quesito, el gato le dice a qué te pesco a ti y a tus amigos, el ratón le contesta a que no, el gato le dice ratoncito, ratoncito ¿Qué estás haciendo? Estoy respirando profundamente y tomando aire, el gato le dice a qué te pesco, el ratón le dice a qué no, y el gato comienza a correr y el ratón y sus amigos se pusieron a correr por todo el patio, y el gato los perseguirá y logra pescar al ratoncito. Finalizando el juego y nos paramos y pedimos que coloquen su mano sobre el pecho. Se les pide formar dos filas y realiza movimientos de desplazamiento por el espacio. Realiza los movimientos de pies y manos para la marcha. Sigue a su compañero sin salir de la línea ni perder el paso marcial.</p> <p>- RELACIÓN: - Nos sentamos para descansar y dialogamos - Les gustaría jugar en el próximo taller</p>	- Espacio libre	30´
Cierre	<p>VERBALIZACIÓN: se realiza las siguientes interrogantes: -¿Cómo se llama el juego? Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p>		10

Taller N° 12

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: Juego del mundo
Propósito del Taller: Mejorar su equilibrio y su coordinación.
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

Inicio	<p>ASAMBLEA: se les pide a los niños salir en forma ordenada para poder explicar el taller a realizar como ya sabemos y conocemos los números realizaremos este juego.</p> <p>Elaboramos las normas: Respetamos nuestro turno Respeto a mis compañeros.</p> <p>Calentamiento, realizamos algunos estiramientos de los brazos y piernas.</p>	<p>La docente proporciona los materiales, indica el espacio a los niños y niñas.</p> <p>-</p>	5'
---------------	--	---	-----------

<p>Desarrollo</p>	<p>-JUEGO MOTRÍZ: 1. Para comenzar este juego infantil, dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores.</p> <p>2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.</p> <p>3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.</p> <p>4. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.</p> <p>5. Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera de la caja o pisar una línea.</p> <p>- RELACIÓN Todos nos sentamos y dialogamos acerca del juego respiramos profundamente y expulsamos.</p> <p>- EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: Dibuja lo que más le guste de la actividad.</p>	<p>- Espacio libre - Tiza - Piso plano - Una piedra plana</p>	<p>30'</p>
<p>Cierre</p>	<p>VERBALIZACIÓN: Expone sus trabajos y evalúa a cada uno y dialogamos sobre sus opiniones sobre la actividad realizada.</p> <p>Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p> <p>-</p>		<p>10</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?

¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?

Desarrollar su espacio corporal al realizar diferentes Movimientos y dominio corporal.

Que algunos niños comprenden más rápido que otros

Taller N° 13

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: Jugando con nuestras huellas

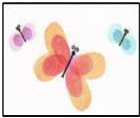
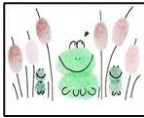
Propósito del Taller: Desarrollar procesos creativos en los niños y niñas
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Comunicación	Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos	- Se expresa corporalmente. - Comprende su cuerpo.	- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Guía de observación

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA: - Los niños sentados en semicírculo se disponen a recitar una rima.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacen uso de sus manos y con nuestra guía ellos irán poco a poco movilizando sus manos y aprendiéndola. <p>Elaboramos las normas: Respeto en el desplazamiento en el patio. Escucha el sonido de los instrumentos. Respeto a sus compañeros.</p> <p>Calentamiento, con pequeños ejercicios de: saltar, caminar, trotar, correr y otros.</p>	La docente proporciona los materiales, indica el espacio a los niños y niñas. -	5´

<p>Desarrollo</p>	<p>-JUEGO MOTRÍZ: Los niños observan algunas imágenes de motivación</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>•Les mencionamos que hoy jugarán con sus manos y en esta mañana serán unas artistas. •Los niños exploran el material, pueden trabajar en tiras de cartulina que podrán pegar en cada uno de los sectores para que todos vean su arte. •Con un apoyo los niños pueden crear figuras decorativas. •¿Nos acercamos y le preguntamos qué podemos hacer con esta huella? ¿Qué dibujo podemos crear? ¿Qué dibujo puedes hacer con la huella que has colocado en tu cartulina?</p> <p>- RELACIÓN Nos relajamos y descansamos para luego dibujar nuestra imaginación del taller.</p> <p>-EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: Dibuja lo que más le gusto de la actividad.</p>	<p>- Espacio libre - Temperas - Cartulina - Imágenes - Platos - Pinceles</p>	<p>30´</p>
<p>Cierre</p>	<p>VERBALIZACIÓN: Expone sus trabajos y evalúa a cada uno y dialogamos sobre sus opiniones sobre la actividad realizada y comentan lo que han realizado Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p>	<p>-</p>	<p>10</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
Desarrollar su propia imaginación	que algunos niños comprenden más rápido que otros

TALLER N° 14

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título de la sesión: Juego pasando la liga

Propósito de la Sesión: Desarrollar la motora fina y gruesa
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III.-SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

Inicio	<p>ASAMBLEA: -Conversamos con todos los niños sobre el juego de que trata, en que consiste y que haremos.</p> <p>Elaboramos las normas: Respeto a sus compañeros. Obedecemos a nuestra maestra.</p> <p>Calentamiento, con pequeños ejercicios de: saltar, caminar, trotar, correr y otros.</p>	<p>La docente proporciona los materiales, indica el espacio a los niños y niñas.</p> <p>-</p>	5´
Desarrollo	<p>-JUEGO MOTRÍZ: Se les pide a los niños y niñas que se formen una fila de niñas y una fila de niños, la maestra realiza como lo van a realizar primamente cogemos la liga lo tenemos que pasar por todo desde la cabeza hasta los pies hasta abajo y entregar a otro compañero hasta que termine el ultimo integrante del grupo y uno de los grupos será el ganador.</p> <p>- RELACIÓN Todos nos sentamos y comentamos sobre el juego descansamos para regresar a nuestra aula.</p>	<p>- Espacio libre</p> <p>- 2 ligas</p>	30´
Cierre	<p>VERBALIZACIÓN: Realizamos las siguientes interrogantes: ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Quiénes fueron los ganadore? Les gustaría jugar otro día Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p>		10

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
Desarrollar su espacio corporal al realizar diferente Movimientos.	ue hay niños comprenden más rápido que otros

TALLER N° 15

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Inicial: 519 Retoñitos de Manantay
Título del Taller: Juego de velocidad en equipo(carreras)
Propósito del Taller: Que los niños y niñas desarrollen su velocidad
Tiempo: 45 Minutos
Docente Practicante:

II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III.- SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>ASAMBLEA: -Salimos al patio y dialogamos sobre el juego a desarrollar</p> <p>Elaboramos las normas: Me desplazo ordenadamente Obedezco a mi maestra Respeto a sus compañeros.</p> <p>Calentamiento, con pequeños ejercicios de: saltar, caminar, trotar, correr y otros.</p>	<p>La docente proporciona los materiales, indica el espacio a los niños y niñas.</p> <p>-</p>	5´
Desarrollo	<p>-JUEGO MOTRÍZ: Se les pide formar dos filas el primer integrante del grupo cojera la pelota y tendrá que correr hasta donde esta la silla y girar y regresar para entregar la pelota a su compañero y así sucesivamente hasta que haya un ganador para que pueda recoger su premio.</p> <p>- RELACIÓN Nos sentamos para relajarnos y descansar para poder regresar a nuestra aula.</p>	<p>- Espacio libre</p> <p>- Una silla</p> <p>- Una pelota de trapo</p>	30´
Cierre	<p>VERBALIZACIÓN: Dialogamos sobre sus opiniones sobre el juego que hicimos.</p> <p>¿Les gustaría jugar en el próximo taller? ¿Cómo se han sentido?</p> <p>Salida: Oración de Despedida. Canto de despedida, despide a los niños.</p>		10

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
Incrementar la velocidad en los niños y niñas	Que hay niños y niñas que tiene más velocidad.

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

Título del estudio:

Investigador (a).....

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado.....

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

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

En la presente investigación tiene como propósito indagar que nuevas estrategias de lectura se pueden aplicar en clases para que su menor hijo tenga una buena aceptación y mejore en su rendimiento escolar y así poder innovar todo lo que la actualidad pide.

Procedimientos:

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

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

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área comunicación

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos

Fecha y Hora