

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos didácticos para la motricidad gruesa en estudiantes de  
cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón  
de María”, Cajamarca, 2023**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Inicial

**Autor:**

**Muñoz Bueno, María Elizabeth**

**Asesor(a) (ORCID - 0000-0002-2914-2104)**

**Rojas Huamán, Ever**

**CAJAMARCA – PERÚ**

**2024**

## Índice general

Índice general.....	i
Índice de tablas.....	ii
Índice de figuras.....	iii
Palabras clave:.....	iv
Línea de investigación .....	vi
Título .....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción .....	1
1. Justificación de la investigación .....	20
2. Problema .....	21
3. Conceptuación y operacionalización de variables .....	23
3.1. Definición conceptual .....	23
3.2. Definición operacional .....	23
4. Hipótesis.....	25
5. Objetivos .....	25
5.1. Objetivo general .....	25
5.2. Objetivos específicos .....	25
6. Tipo de investigación .....	26
7. Población y muestra .....	27
8. Técnicas e instrumentos de investigación .....	28
9. Conclusiones .....	38
10. Recomendaciones.....	39

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Línea de investigación. ....	vi
<b>Tabla 2</b> Estudiantes matriculados en la Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023 .....	27
<b>Tabla 3</b> Muestra de estudio, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023. ....	28
<b>Tabla 4</b> Nivel de resultados - Pre-Test.....	30
<b>Tabla 5</b> Nivel de resultados en el Post Test. ....	31
<b>Tabla 6</b> Prueba de normalidad .....	34
<b>Tabla 7</b> Pruebas de muestras emparejadas .....	35
<b>Tabla 8</b> Resultados de evaluación variable: Juegos didácticos durante 10 actividades de aprendizaje .....	9
<b>Tabla 9</b> Base de datos, variable dependiente motricidad gruesa - Pre Test .....	10
<b>Tabla 10</b> Base de datos, variable dependiente motricidad gruesa - Pos Test.....	11

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Puntuación de las dimensiones de la variable Juegos didácticos. ....	30
<b>Figura 2</b> Puntuación de las dimensiones de la variable: motricidad gruesa - Pre Test. .....	31
<b>Figura 3</b> Puntuación de las dimensiones de la variable: motricidad gruesa - Pos Test. .....	32
<b>Figura 4</b> Comparativo entre las valoraciones de las dimensiones de la variable motricidad gruesa. Pre Test - Post Test. ....	33

**Palabras clave:**

---

Tema: Juegos didácticos, motricidad gruesa

---

Especialidad Educación Inicial

---

**Key words:**

---

Theme: Didactic games, gross motor skills

---

Specialty Initial Education.

---

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro,

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "Juegos didácticos para la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada "Sagrado Corazón de María", Cajamarca, 2023" del (a) estudiante: **MUÑOZ BUENO MARIA ELIZABETH**, identificado(a) con Código N° **2816100041**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **29%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 19 de agosto de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



**NOTA:** Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

## **Línea de investigación**

**Tabla 1**

*Línea de investigación.*

---

<b>Línea de Investigación</b>	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
<b>Área</b>	Ciencias sociales
<b>Sub área</b>	Ciencias de la Educación
<b>Disciplina</b>	Educación General

---

Fuente: Resolución de Consejo Universitario N° 4201 – 2019-USP/CU.

## **Título**

**Juegos didácticos para la motricidad gruesa en estudiantes  
de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado  
Corazón de María”, Cajamarca, 2023**

## **Resumen**

La presente tesis, titulada "Juegos didácticos para la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada 'Sagrado Corazón de María', Cajamarca, 2023", tuvo como propósito determinar el impacto de los juegos didácticos en la motricidad gruesa de estudiantes de cinco años. Se empleó un diseño preexperimental con pre-test y post-test en una muestra de 12 niños, utilizando una lista de cotejo y una ficha de observación como instrumentos, ambos validados por expertos con una confiabilidad de 0.78 (alfa de Cronbach). El análisis mediante la prueba t de Student reveló una mejora significativa ( $p=0.000$ ) en la motricidad gruesa tras la intervención. En el pre-test, 33.3% de los estudiantes estaban en nivel bajo, 58.3% en medio y 8.3% en alto, mientras que en el post-test estos porcentajes cambiaron a 8.3%, 75% y 16.7% respectivamente. Los movimientos coordinados mostraron el mayor avance, pasando de 65.3% a 75%. Se concluye que los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años.

## **Abstract**

This thesis, titled "Educational games for gross motor skills in five-year-old students, Private Educational Institution 'Sagrado Corazón de María', Cajamarca, 2023", aimed to determine the impact of educational games on gross motor skills in five-year-old students. A pre-experimental design with pre-test and post-test was employed on a sample of 12 children, using a checklist and an observation form as instruments, both expert-validated with a reliability of 0.78 (Cronbach's alpha). Analysis using Student's t-test revealed a significant improvement ( $p=0.000$ ) in gross motor skills after the intervention. In the pre-test, 33.3% of students were at a low level, 58.3% at medium, and 8.3% at high, while in the post-test these percentages changed to 8.3%, 75%, and 16.7% respectively. Coordinated movements showed the greatest improvement, from 65.3% to 75%. It is concluded that educational games significantly improve gross motor skills in 5-year-old children.

## **Introducción**

### **Antecedentes y fundamentación científica**

#### **Antecedentes.**

Minchala y Morales (2022), se propusieron potenciar el desarrollo motriz grueso en infantes de 4 a 5 años mediante la implementación de juegos tradicionales. Su investigación siguió una secuencia metodológica que comenzó con la recopilación de fundamentos teóricos sobre la motricidad gruesa en la etapa de educación inicial y los juegos tradicionales del Ecuador. Posteriormente, examinaron las capacidades motrices gruesas del grupo etario mencionado. La siguiente fase consistió en la elaboración de actividades fundamentadas en juegos tradicionales, diseñadas para fomentar diversas habilidades motrices gruesas. Estas actividades fueron puestas en práctica y, al concluir, se procedió a evaluar los resultados de la propuesta implementada. En cuanto a la metodología, los investigadores optaron por un enfoque de investigación-acción enmarcado en un paradigma socio-crítico. El estudio se realizó bajo una perspectiva cualitativa, empleando instrumentos como diarios de campo, entrevistas y listas de cotejo para la recolección de datos. La muestra del estudio estuvo compuesta por 18 niños y su docente. Los resultados obtenidos tras la aplicación de los juegos tradicionales fueron alentadores. Se observó una mejora significativa en aspectos clave de la motricidad gruesa de los participantes. Específicamente, se notaron avances en el equilibrio, la coordinación dinámica global y viso-motriz, así como en la fuerza, el tono muscular y el control postural de los niños. Estas mejoras fueron atribuidas directamente a las actividades basadas en juegos tradicionales que se implementaron durante el estudio. La investigación demostró la eficacia de los juegos tradicionales como herramienta para estimular y desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, cumpliendo así con el objetivo propuesto inicialmente.

En su investigación Vázquez (2022), se propuso crear materiales didácticos para fomentar el desarrollo motriz en niños de 3 a 5 años, inspirándose en juegos tradicionales. El estudio, realizado en las zonas rurales de Quito, adoptó un enfoque comparativo y experimental, centrándose en recopilar información directa de un grupo específico de infantes. La metodología empleada por Vázquez combinó métodos

cualitativos y cuantitativos. El aspecto cualitativo se basó en entrevistas abiertas para obtener discursos completos sobre el comportamiento, características y actividades relacionadas con la motricidad en los niños del grupo de edad mencionado. Esto permitió contrastar la teoría con la realidad social observada. Por otro lado, el método cuantitativo se utilizó para medir y registrar datos numéricos sobre variables específicas. El proceso de investigación comenzó con la recopilación de información sobre el comportamiento, características y actividades de niños de 3 a 5 años, considerando variables socioeconómicas. Esta información se obtuvo de diversas fuentes, incluyendo libros de texto, artículos, tesis y documentos web. Las conclusiones del estudio fueron multifacéticas: a) Se destacó la importancia de recopilar datos y formular requisitos considerando a usuarios directos, indirectos y expertos. b) Se evidenció que los educadores y expertos comprenden la crucial importancia del desarrollo infantil temprano, lo cual se refleja en los métodos de enseñanza aplicados, especialmente en zonas vulnerables. Sin embargo, la escasez de recursos obstaculiza una implementación educativa óptima, a pesar de los diversos instrumentos de apoyo utilizados. c) La investigación reveló deficiencias significativas en el sistema educativo ecuatoriano en cuanto al desarrollo infantil. Se observó una baja asistencia escolar, atribuida a factores económicos y sociales, lo que resulta en un desequilibrio en las capacidades intelectuales, lingüísticas, afectivas y físicas de los niños a lo largo de su vida. Estas disparidades son particularmente notorias en las áreas rurales de Quito. Se concluyó que es fundamental contar con herramientas adecuadas para garantizar un nivel educativo aceptable y un desarrollo motriz apropiado. Esto es especialmente crucial para el éxito en la iniciación a la escritura, un aspecto fundamental que influye en todo el ciclo académico del niño.

En su estudio, Ambuludi (2023) se propuso desarrollar una guía de actividades lúdicas con el objetivo de potenciar el desarrollo motriz grueso en niños de nivel inicial. La investigación se centró en la creación y aplicación de una guía metodológica, empleando un enfoque participativo y observacional. La metodología empleada se fundamentó en dos pilares principales. En primer lugar, se realizaron entrevistas a docentes de nivel inicial, cuyas recomendaciones y observaciones fueron incorporadas en el diseño de la guía. En segundo lugar, se implementó un proceso de observación

para evaluar la eficacia de las actividades diseñadas en la resolución de los problemas de motricidad gruesa identificados. Las conclusiones del estudio abarcaron tres aspectos fundamentales: a) Se enfatizó la importancia crítica de la motricidad gruesa en el desarrollo integral infantil. El estudio subraya la necesidad de que los educadores en los centros educativos prioricen la estimulación de esta área para prevenir problemas de desarrollo en los niños. b) La investigación resaltó el papel crucial del juego como estrategia educativa principal en la etapa inicial. En el estudio se argumenta que el juego es un vehículo eficaz para proporcionar conocimientos significativos a los infantes, contribuyendo así a su desarrollo integral. c) Se destacó la relevancia del entorno físico en el que se realizan las actividades de ejercicio. El estudio concluye que es esencial crear un ambiente que genere seguridad en los niños, considerando aspectos como la infraestructura, los materiales utilizados y la iluminación adecuada. En síntesis, la investigación no solo proporcionó una guía práctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de nivel inicial, sino que también arrojó luz sobre la importancia del juego como herramienta educativa y la necesidad de un entorno físico apropiado para estas actividades. Estas conclusiones ofrecen valiosas directrices para educadores y diseñadores de programas educativos en el ámbito de la educación inicial.

En su estudio realizado en Lima, Rojas (2022) se propuso investigar cómo los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años. La investigación adoptó un enfoque metodológico cualitativo de carácter fenomenológico. Para la recolección de datos, se diseñó un guion de entrevista, instrumento que resultó fundamental para obtener información de los docentes que trabajaban con niños de cinco años en el departamento de Lima. El análisis de los datos recopilados llevó a varias conclusiones significativas. En primer lugar, se evidenció que los juegos didácticos son un componente esencial en las sesiones de clase para los niños de esta edad. Estas actividades lúdicas demostraron ser cruciales para el desarrollo de la motricidad gruesa, contribuyendo significativamente a la estabilidad corporal de los infantes. Además, el estudio puso de manifiesto la importancia de contar con docentes bien capacitados y versados en diversas estrategias metodológicas. Esta preparación se consideró fundamental para diseñar y ejecutar sesiones de clase

apropiadas, reconociendo que el aprendizaje en esta etapa se produce principalmente a través del juego. En síntesis, la investigación no solo destacó el papel crucial de los juegos didácticos en el desarrollo motriz grueso de los niños de cinco años, sino que también subrayó la necesidad de contar con educadores bien preparados, capaces de implementar estrategias lúdicas efectivas en el aula. Estos resultados subrayan la importancia de integrar el juego como herramienta pedagógica central en la educación infantil, especialmente para fomentar el desarrollo motriz grueso.

Abanto (2022) llevó a cabo una investigación cuyo propósito principal era evaluar el impacto de los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años. La metodología empleada se enmarcó en un enfoque cuantitativo, adoptando un diseño preexperimental. Este diseño implicó la aplicación de un pretest y un postest a un único grupo de estudio. Para el análisis estadístico de los datos y la comprobación de la hipótesis, se utilizó la prueba de Wilcoxon. Los resultados iniciales del estudio de Abanto (2022) revelaron un bajo nivel de desarrollo en los movimientos corporales de los participantes. Específicamente, el 67% de los niños se situaron en un nivel B, mientras que el 33% restante se ubicó en el nivel A. Tras esta evaluación inicial, se implementó una intervención consistente en 8 sesiones de aprendizaje basadas en juegos didácticos. Posteriormente, se realizó un postest para evaluar el impacto de esta intervención. Los resultados del postest fueron notablemente positivos: el 100% de los niños participantes alcanzaron un logro de aprendizaje AD, lo que indica una mejora significativa en su motricidad gruesa. Se concluyó que la hipótesis de investigación debía ser aceptada. Esta hipótesis sostenía que la aplicación de juegos didácticos mejora efectivamente la motricidad gruesa en los niños del grupo de edad estudiado.

En su estudio de Córdova (2020) se propuso investigar la eficacia de los juegos didácticos en la mejora de la motricidad gruesa en niños de cinco años. La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa "Angelitos de Jesús". Se adoptó un enfoque metodológico cuantitativo, empleando un diseño preexperimental. Este diseño implicó la aplicación de una preprueba y una posprueba a un grupo de 15 niños de cinco años de educación inicial. Para la recolección de datos, se utilizó la

técnica de observación, implementada mediante una escala valorativa como instrumento. Los resultados iniciales de la preprueba revelaron que el 60% de los participantes se encontraban en un nivel de inicio, indicando que aún no habían logrado desarrollar adecuadamente su motricidad gruesa. Tras esta evaluación inicial, se implementó una intervención que consistió en 11 sesiones de aprendizaje. Estas sesiones se basaron en la estrategia de juegos didácticos, diseñados específicamente para mejorar la motricidad gruesa de los niños. La posprueba, realizada después de la intervención, arrojó resultados significativamente positivos. El 73% de los estudiantes mostró una mejora notable, alcanzando un nivel de logro esperado en su desarrollo motriz grueso. Basándose en estos resultados, se concluyó que los juegos didácticos, cuando se utilizan como estrategia pedagógica, son efectivos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años. Esta conclusión respalda la eficacia de incorporar actividades lúdicas estructuradas en los programas educativos dirigidos a desarrollar habilidades motrices en la primera infancia. En síntesis, el autor proporciona evidencia empírica sobre el potencial de los juegos didácticos como herramienta para potenciar el desarrollo motriz grueso en niños de educación inicial, subrayando la importancia de integrar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje a esta edad.

## **Fundamentación científica**

### 1.2.1. Juegos didácticos

#### Definiciones de juegos didácticos

Chamorro define los juegos didácticos como "herramientas pedagógicas diseñadas para integrar el aprendizaje activo y la diversión, permitiendo a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades a través de actividades estructuradas que promueven la participación y la motivación" (Chamorro, 2022, p. 48).

Según Smith y Kolb, los juegos didácticos son "experiencias de aprendizaje diseñadas para involucrar a los estudiantes en actividades prácticas que facilitan la comprensión y retención de conceptos a través de la simulación y el juego de roles" (Smith & Kolb, 2021, p. 112).

Pereira y Carmo definen los juegos didácticos como "herramientas educativas que utilizan el juego para fomentar el desarrollo integral de los niños, promoviendo tanto el aprendizaje académico como el desarrollo emocional y social a través de actividades colaborativas y competitivas" (Pereira & Carmo, 2018, p. 67).

### El juego motor

El concepto de juego motor, según lo expuesto por Vicente (2008), va más allá de una simple actividad lúdica. Este autor enfatiza su carácter significativo en términos motrices, destacando la presencia de intención, decisión y ajuste en los movimientos involucrados. Para lograr una verdadera significación motriz y organización del movimiento, es crucial incorporar una finalidad predominantemente motora en estos juegos.

La perspectiva de Condemarín et al (2008) amplía nuestra comprensión sobre este tema. Estos autores conciben el juego motor como una serie de ejercicios físicos que potencian diversos aspectos del desarrollo infantil. Entre estos se encuentran la formación de la imagen corporal, el perfeccionamiento del control motor y el afianzamiento del equilibrio. Adicionalmente, estas actividades contribuyen a que los niños adquieran una mayor conciencia de su cuerpo, así como de las dimensiones espaciales y temporales que los rodean.

Un beneficio adicional de estos juegos, señalado por Condemarín y sus colegas, es su capacidad para fortalecer el vínculo entre docentes y alumnos. Esta conexión mejorada se traduce en un aumento del agrado y la concentración de los estudiantes durante las actividades propuestas.

Piaget (1985), por su parte, nos introduce al concepto de juegos sensoriomotores. Estos se caracterizan por movimientos musculares básicos y repetitivos, que pueden realizarse con o sin objetos. Algunos ejemplos incluyen el estiramiento o flexión de las extremidades, el movimiento de los dedos, el balanceo corporal y la producción de ruidos y sonidos.

La teoría piagetiana sostiene que es a través de la experiencia sensorial, principalmente mediante el tacto y la vista, que el niño logra descubrir y desarrollar sus capacidades

motoras. Este proceso de exploración y aprendizaje conduce gradualmente a la construcción de esquemas motores, los cuales se van integrando y complejizando con el tiempo. De esta manera, el niño progresa desde movimientos simples hacia patrones motores más elaborados y sofisticados.

El juego motor y su relación para fortalecer la motricidad gruesa.

A la luz de estas conceptualizaciones, se evidencia la crucial importancia de los juegos motores durante la etapa preescolar. Estos no solo facilitan que el infante explore y reconozca las diversas posibilidades de movimiento de su cuerpo, sino que también, como señalan Condemarín et al. (2008), sirven como catalizadores para establecer vínculos significativos entre educadores y alumnos.

La estimulación de la motricidad gruesa, a través de estos juegos, propicia la práctica de movimientos corporales fundamentales. Entre estos se incluyen acciones como reptar, caminar, gatear, saltar y marchar, todas ellas esenciales para el desarrollo físico integral del niño (p77).

La sinergia entre los juegos motores y el desarrollo de la motricidad gruesa conlleva múltiples beneficios para el crecimiento físico y cognitivo del infante. Esta combinación fomenta un desarrollo corporal eficiente, mejorando aspectos como el equilibrio, la coordinación global, la lateralidad, la orientación espacial y el control corporal. Estas habilidades adquiridas sientan las bases para futuras competencias académicas, influyendo positivamente en procesos como la escritura, la lectura y la comprensión textual (p78).

Además de sus beneficios físicos y cognitivos, los juegos motores desempeñan un papel fundamental en la formación social del niño. Estas actividades propician la interacción con los pares, fomentan el respeto por las normas grupales y enseñan la importancia de esperar turnos. De este modo, se cultiva el aspecto afectivo del desarrollo infantil, concibiendo al niño como un ser integral capaz de socializar, resolver problemas y regular sus emociones (p78).

## Los juegos populares

La concepción del juego según Rousseau, citado por Montero (2009), lo presenta como un elemento fundamental en la vida infantil. Este filósofo lo describe como el medio principal de expresión de los niños pequeños, fuente de su felicidad y mecanismo de autorregulación conductual. Además, Rousseau enfatiza el papel del juego como ejercicio de libertad para el infante.

En el ámbito educativo, el juego adquiere una doble dimensión. Para los educadores, constituye una herramienta pedagógica valiosa que facilita la intervención en el aula. Sin embargo, desde la perspectiva infantil, el juego representa mucho más: es su forma natural de disfrutar la vida, aprender, representar su mundo y comunicarse con su entorno. A través del juego, los niños exteriorizan sus deseos, dan rienda suelta a su imaginación y expresan sus emociones (p89).

Moreno (2002) ofrece una caracterización más detallada del juego. Lo describe como una acción libre, ejecutada fuera del contexto de la vida cotidiana, pero capaz de absorber completamente al jugador. Esta actividad, según Moreno, carece de interés material o beneficio tangible. Se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales específicos, sujeta a reglas establecidas. Además, el juego puede dar lugar a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse, diferenciándose así del mundo habitual.

En síntesis, el juego se perfila como una actividad recreativa fundamental para el ser humano, cuyo propósito primordial es el disfrute y la diversión. No obstante, en tiempos recientes, su potencial pedagógico ha sido reconocido y aprovechado en el ámbito educativo, especialmente en la educación inicial. Esta aplicación del juego como herramienta didáctica se basa en su capacidad para motivar la participación activa del alumno en el proceso de aprendizaje, mientras simultáneamente disfruta de la experiencia (p67).

Esta aproximación lúdica a la educación permite crear un entorno de aprendizaje más atractivo y efectivo, donde los niños pueden adquirir conocimientos y desarrollar habilidades de manera natural y placentera. Al integrar el juego en el proceso

educativo, se logra un equilibrio entre el aprendizaje formal y la satisfacción de las necesidades lúdicas inherentes a la infancia (p67).

#### Características de los juegos

Chocce (2018) proporciona una detallada caracterización del juego, delineando sus aspectos fundamentales. Según este autor, el juego se distingue por varios atributos esenciales:

- En primer lugar, el juego se define por su naturaleza placentera y divertida. Esta cualidad intrínseca lo convierte en una actividad atractiva y gratificante para quienes participan en él.
- Una característica crucial del juego es su carencia de metas o finalidades extrínsecas. La motivación para jugar surge del interior del individuo, no estando al servicio de objetivos externos. En esencia, el juego se centra más en el disfrute del proceso que en la consecución de un fin específico.
- La espontaneidad y voluntariedad son otros rasgos distintivos del juego. No se trata de una actividad impuesta, sino de una elección libre por parte del participante, lo que aumenta su atractivo y valor personal.
- El juego demanda una participación activa del jugador. Esta implicación directa fomenta el compromiso y la inmersión en la actividad, potenciando sus beneficios.
- Además, el juego no mantiene conexiones sistemáticas con actividades no lúdicas, lo que le otorga un carácter único y diferenciado.
- Para los niños, el juego cumple una función crucial en la reafirmación de su personalidad y autoestima. A través de las experiencias lúdicas, los infantes fortalecen su sentido de identidad y valía personal.
- Finalmente, Chocce destaca la versatilidad del juego como herramienta de desarrollo. Se ha vinculado con el fomento de la creatividad, la resolución de problemas, el aprendizaje del lenguaje, el desarrollo de roles sociales y numerosos procesos cognitivos y sociales.

Esta caracterización multifacética del juego subraya su importancia como actividad fundamental en el desarrollo infantil. No solo proporciona placer y diversión, sino que

también contribuye significativamente al crecimiento personal, social y cognitivo del niño. La ausencia de presiones externas y la libertad de elección inherentes al juego crean un entorno ideal para el aprendizaje y el desarrollo, permitiendo a los niños explorar, experimentar y crecer de manera natural y gozosa (p89).

Capacidades que se aprende mediante el juego

Chocce (2018) identifica una serie de capacidades cruciales que los niños desarrollan a través del juego. Esta lista detallada resalta la importancia del juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo integral:

1. Experimentación: El juego permite a los niños interactuar con personas y objetos, fomentando el aprendizaje experiencial.
2. Memoria: Durante el juego, los niños almacenan nueva información, fortaleciendo sus capacidades mnemotécnicas.
3. Causalidad: Los niños exploran y comprenden las relaciones causa-efecto a través de sus actividades lúdicas.
4. Resolución de problemas: El juego presenta desafíos que estimulan el pensamiento crítico y la búsqueda de soluciones.
5. Desarrollo lingüístico: A través del juego, los niños construyen y amplían su vocabulario de manera práctica y contextualizada.
6. Autorregulación emocional: El juego ayuda a los niños a controlar sus impulsos y reacciones emocionales, promoviendo el desarrollo de la inteligencia emocional.
7. Adaptación social: Las actividades lúdicas facilitan la asimilación de hábitos culturales y normas sociales del entorno del niño.
8. Interpretación de nuevas experiencias: El juego proporciona un marco seguro para procesar y comprender eventos novedosos, incluso aquellos que pueden resultar estresantes.
9. Fortalecimiento del autoconcepto: A través del juego, los niños desarrollan una imagen positiva de sí mismos, reforzando su autoestima.
10. Desarrollo psicomotor: El juego promueve tanto las habilidades motrices finas como las gruesas, contribuyendo al desarrollo físico integral del niño.

Esta enumeración de Chocce subraya el papel multifacético del juego en el desarrollo infantil. Abarca aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos, demostrando cómo el juego actúa como un catalizador para el crecimiento holístico del niño.

### Clasificación de los juegos

En Chocce (2018) se ofrece una visión amplia y detallada de los diferentes tipos de juegos. Esta clasificación refleja la evolución de las actividades lúdicas en consonancia con los avances tecnológicos y culturales de nuestra época. A continuación, se presenta un resumen de las principales categorías de juegos mencionadas:

1. Juegos activos: Implican interacción física y mental entre dos o más participantes, promoviendo el desarrollo integral del cuerpo y la mente.
2. Juegos pasivos: Se centran en el razonamiento y la creatividad más que en la actividad física. Incluyen juegos de observación, mesa, tablero, cartas, y actividades de lectura o escritura.
3. Juegos cooperativos: Fomentan el trabajo en equipo para alcanzar metas comunes. El éxito individual se traduce en el logro colectivo.
4. Juegos de mesa: Se desarrollan sobre una superficie plana, generalmente con fichas o figuras, y pueden requerir destreza mental o depender del azar.
5. Juegos tradicionales: Son propios de una región o país, utilizando el cuerpo o elementos simples del entorno natural o doméstico.
6. Juegos populares: Transmitidos de generación en generación, reflejan la cultura y las necesidades de una comunidad específica.
7. Videojuegos: Juegos electrónicos interactivos que utilizan diversas plataformas tecnológicas.
8. Juegos motores: Enfocados en el desarrollo muscular y la movilidad.
9. Juegos sensitivos: Diseñados para educar los sentidos, utilizando objetos variados.
10. Juegos intelectuales: Estimulan la curiosidad y la experimentación para desarrollar la inteligencia.
11. Juegos afectivos: Orientados al cultivo de la sensibilidad y la voluntad, fomentando los instintos sociales y la formación de buenos hábitos.

Esta diversidad de juegos subraya la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo físico, mental, emocional y social de los individuos, especialmente en la infancia. Cada tipo de juego ofrece beneficios únicos, contribuyendo a una formación integral y adaptada a las necesidades y contextos específicos de los participantes (p78).

En relación a las dimensiones de la variable Juegos didácticos, se recogió información de Chocce (2018):

- Planificación de la estrategia didáctica de juegos didácticos: Se refiere al proceso de diseño y organización de las actividades lúdicas con fines educativos, considerando objetivos, recursos, participantes y contexto.
- Ejecución de la estrategia didáctica de juegos didácticos: Comprende la puesta en marcha de las actividades lúdicas planificadas, velando por el cumplimiento de los tiempos, el uso adecuado de materiales e infraestructura, y la participación activa de los estudiantes y docentes.

#### 1.2.2. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es un aspecto fundamental del desarrollo físico infantil que implica la coordinación y sincronización de movimientos amplios del cuerpo. Según Ardanaz (2009), esta habilidad se manifiesta en actividades cotidianas como correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar y bailar, entre otras. Estas acciones requieren una armonía en el uso de grandes grupos musculares.

Armijos (2012), citado por Semino (2016), amplía esta definición, relacionando la motricidad gruesa con la capacidad de cambiar la posición corporal y mantener el equilibrio. Este concepto abarca movimientos que involucran partes significativas del cuerpo o incluso todo el cuerpo. Específicamente, la motricidad gruesa incluye el control de músculos en piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Esta coordinación permite a los niños realizar acciones como levantar la cabeza, gatear, voltearse, caminar y mantener el equilibrio.

Comellas y Perpinya (2006) ofrecen una perspectiva más detallada, dividiendo la motricidad gruesa en dos categorías principales: Dominio corporal dinámico,

Coordinación general, Equilibrio, Ritmo, Coordinación viso-motriz, Dominio corporal estático, Tonicidad, Autocontrol, Respiración, Relajación

Esta clasificación subraya la complejidad de la motricidad gruesa, abarcando tanto aspectos dinámicos como estáticos del movimiento corporal. El dominio corporal dinámico se refiere a la capacidad de controlar el cuerpo en movimiento, mientras que el dominio corporal estático implica el control del cuerpo en reposo o en posiciones estables (p56).

El desarrollo adecuado de la motricidad gruesa es crucial para el crecimiento físico y cognitivo de los niños, ya que sienta las bases para habilidades más complejas y contribuye significativamente a su independencia y autoconfianza. Además, juega un papel importante en la interacción social y en el desarrollo de actividades lúdicas y deportivas (p56).

#### Coordinación motora Gruesa

Pazmiño y Proaño (2009) ofrecen una definición detallada de la coordinación motora gruesa, describiéndola como una capacidad motriz compleja. Según estos autores, esta habilidad implica la contracción independiente de diversos grupos musculares, permitiendo la ejecución de movimientos que involucran múltiples segmentos corporales.

Para que esta coordinación sea efectiva, se requieren dos elementos fundamentales:

- Una buena integración del esquema corporal
- Un conocimiento y control adecuado del cuerpo

La coordinación dinámica, un aspecto fundamental de la motricidad gruesa, exige la capacidad de sincronizar movimientos de diferentes partes del cuerpo. Esto se manifiesta en actividades como saltar, brincar en un pie, o moverse sobre superficies irregulares como llantas (p45).

Por su parte, Conde (2007) aporta una perspectiva más amplia de la motricidad gruesa, relacionándola con el desarrollo cronológico del niño. Este autor enfatiza que la motricidad gruesa abarca:

- El crecimiento físico del cuerpo
- El desarrollo de habilidades psicomotrices

Conde destaca la importancia del juego en este proceso, señalando cómo las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de aptitudes motrices en: Manos, brazos, piernas, pies.

Esta visión subraya la naturaleza integral del desarrollo de la motricidad gruesa, vinculándola no solo con el crecimiento físico, sino también con el desarrollo de habilidades psicomotrices a través del juego y otras actividades (p56).

Ambas perspectivas resaltan la complejidad y la importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo infantil. Destacan cómo esta habilidad no solo implica movimientos físicos, sino que también requiere una integración cognitiva y un conocimiento corporal. Además, subrayan el papel crucial del juego y las actividades físicas en el fomento de estas habilidades, sugiriendo la importancia de proporcionar oportunidades adecuadas para su desarrollo en los entornos educativos y familiares (p56).

#### Coordinación corporal dinámico

Comellas y Perpinya (2006) proporcionan una visión detallada de la coordinación corporal dinámica, definiéndola como la capacidad adquirida para dominar las diferentes partes gruesas del cuerpo. Esta habilidad implica la movilización voluntaria de estas partes corporales, siguiendo instrucciones específicas con precisión y armonía.

La coordinación, según esta perspectiva, engloba un conjunto de acciones musculares que conducen al desarrollo de dos aspectos clave: Flexibilidad, Control motor.

Estos elementos contribuyen significativamente al aumento de la capacidad de movimiento.

Comellas y Perpinya (2006) destacan dos consideraciones fundamentales en el dominio corporal:

- Dominio individual de las partes gruesas del cuerpo: El niño debe conocer sus capacidades y limitaciones. Este conocimiento fomenta la seguridad en sí mismo al realizar diversos movimientos.

- Madurez neurológica adecuada: Es crucial que el niño haya alcanzado un nivel de desarrollo neurológico apropiado. Los movimientos deben corresponder a la etapa evolutiva del niño. No se debe exigir la realización de movimientos para los cuales el niño no esté neurológicamente preparado.

Para lograr un desarrollo óptimo de estas habilidades, los autores enfatizan la importancia de:

- Proporcionar una estimulación adecuada.
- Crear un ambiente que favorezca el desarrollo motor y afectivo.
- Facilitar la integración del esquema corporal.

Estos factores son cruciales para fomentar la confianza y seguridad en el niño durante su desarrollo motriz.

Esta perspectiva subraya la complejidad del desarrollo de la coordinación corporal dinámica, destacando la interconexión entre los aspectos físicos, neurológicos y psicológicos. Resalta la importancia de respetar el ritmo de desarrollo individual de cada niño y de proporcionar un entorno de apoyo que estimule el crecimiento motor y emocional. Además, enfatiza cómo el dominio corporal contribuye no solo al desarrollo físico, sino también a la construcción de la autoconfianza y la seguridad personal del niño (p78).

Según Comellas y Perpinya (2006) el dominio corporal dinámico se encuentra dividido en cuatro áreas:

El desarrollo motor grueso en la infancia abarca diversos componentes interrelacionados, según lo expuesto por Comellas y Perpinya (2006). Estos elementos incluyen la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y la coordinación viso-motora, cada uno con características y funciones específicas en el crecimiento del niño.

La coordinación general engloba una amplia gama de movimientos que involucran todo el cuerpo del infante. Esta habilidad se manifiesta a través de diferentes acciones como los movimientos parciales, donde el niño toma conciencia de su cuerpo y sus capacidades motoras. El desplazamiento, por su parte, implica la movilización

independiente, aunque su desarrollo puede variar según las circunstancias individuales. Comellas y Perpinya (2006) subrayan la influencia de factores como el peso, la madurez ósea y la motivación en estas actividades.

Otras habilidades dentro de la coordinación general incluyen el uso de escaleras, que fomenta la independencia y el dominio corporal; la carrera, un aspecto de desarrollo prolongado que requiere perfeccionamiento en áreas como el dominio muscular y la resistencia; el salto, que implica fuerza, equilibrio y control corporal; el rastreo, que evoluciona de forma de locomoción a juego; y el trepar, que contribuye a la interiorización del conocimiento corporal y la autoconfianza.

El equilibrio, definido por Comellas y Perpinya (2006) como la capacidad de mantener y recuperar una posición, se presenta de manera refleja, autónoma y voluntaria. Su desarrollo requiere la interiorización del eje corporal y el dominio corporal, necesitando entrenamiento debido a su conexión con el sistema nervioso del niño.

El ritmo, otro componente crucial, implica la capacidad de realizar y repetir movimientos según instrucciones. Comellas y Perpinya (2006) destacan su importancia en la interiorización de nociones espacio-temporales, la organización armónica de movimientos y la expresión corporal de emociones y sentimientos.

La coordinación viso-motora, según Comellas y Perpinya (2006), es fundamental en el desarrollo motor grueso y está estrechamente relacionada con la motricidad fina. Su desarrollo requiere experiencias que integren el cuerpo, la visión, la audición y el movimiento, fomentando las facultades psíquicas y motrices del niño. Esta habilidad es esencial para la interacción social y la adaptación al entorno.

Para potenciar la coordinación viso-motora, es necesario exponer al niño a diversas experiencias que involucren el movimiento corporal en relación con objetos. Este enfoque integral contribuye al desarrollo holístico del niño, mejorando su capacidad de interacción y adaptación al mundo que lo rodea.

El desarrollo de la motricidad gruesa abarca diversas áreas interconectadas, según lo expuesto por Mendoza (citado en López, 2016). Estas áreas fundamentales contribuyen de manera integral al crecimiento físico y cognitivo del niño.

- a) El esquema corporal se erige como la base del autoconocimiento físico del infante. Esta percepción mental del propio cuerpo facilita la autoidentificación y la expresión corporal. Su desarrollo es crucial para la comprensión de conceptos espaciales como adelante-atrás, adentro-afuera y arriba-abajo, sirviendo como fundamento para futuros aprendizajes (p57).
- b) La lateralidad, determinada por el dominio hemisférico cerebral, se manifiesta en la preferencia por un lado del cuerpo. Este aspecto es esencial para la diferenciación entre derecha e izquierda, constituyendo un pilar importante en el proceso de lectoescritura. Se enfatiza la importancia de permitir que esta preferencia se desarrolle de manera natural, sin imposiciones externas (p57).
- c) El equilibrio, definido como la capacidad de mantener la estabilidad durante la ejecución de actividades motrices, surge de la interacción entre el esquema corporal y el entorno. Esta habilidad es fundamental para el control postural y el movimiento coordinado (p57).
- d) La estructuración espacial implica la habilidad del niño para ubicarse constantemente en relación con los objetos de su entorno. Esta capacidad no solo incluye la localización del propio cuerpo, sino también la organización de elementos en el espacio y el tiempo. Su desarrollo adecuado es crucial para prevenir dificultades en la escritura y la organización de letras (p.58).
- e) El tiempo y el ritmo se establecen a través de movimientos que siguen un orden temporal. Estos conceptos ayudan a desarrollar nociones de velocidad (rápido-lento) y orientación temporal (antes-después). La formación temporal, estrechamente vinculada con el espacio, se manifiesta en la conciencia de los movimientos, como por ejemplo, atravesar un espacio siguiendo el ritmo de un instrumento musical (p.58).

Estas áreas de la motricidad gruesa, en su conjunto, proporcionan al niño las herramientas necesarias para interactuar eficazmente con su entorno, sentando las bases para un desarrollo físico y cognitivo integral. Su adecuada estimulación y desarrollo son fundamentales para el éxito en futuras tareas de aprendizaje y habilidades motrices más complejas.

Franco (como se citó en López, 2016), considera las siguientes dimensiones de la motricidad gruesa:

a. Coordinación: es la habilidad que tiene los músculos del cuerpo que responden a diversos comportamientos automatizados cuando se produce un estímulo. Cuando disminuye el tiempo de reacción y ejecución se ha logrado automatizar la respuesta psicomotora, ante este suceso se produce una que el sujeto se pueda concentrar en aspectos menos mecánicos y con más relevancia para actuar.

b. Marcha: se refiere a trasladar el cuerpo de un lugar a otro por el espacio que el niño y niña van a explorar. Los desplazamientos se refiere a poder desplazarse de un punto hacia otro punto del espacio, utilizando como principal medio el movimiento corporal general. Los desplazamientos en el nivel educativo son importantes ya que viene a ser el inicio del movimiento, la velocidad apropiada del desplazamiento, los cambios de dirección. Indica que los desplazamientos se diferencian en seis clases como son pasos cruzados adelante, atrás, lateral diagonal adelante, diagonal atrás.

c. Correr: en esta actividad se adiciona detención muscular, de velocidad, maduración y de fuerza. A los dos años de edad para el niño o niña la acción de correr será algo normal, aunque tengas ciertas dificultades para poder realizar giros. Es a los cinco años cuando el niño o niña puede dominar esta actividad motora y le va a permitir mejorar y lograr el control de los procesos que componen la carrera como son la partida, cambios de dirección, aceleración y parada.

d. Salto: consiste en dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies o por separado. Cuando el niño o niña adquiere esta habilidad física así sea para correr, va adquiriendo la capacidad que se necesita para saltar, esta acción consiste que cuando él va a correr se va a impulsar con un solo pie hacia arriba o hacia adelante cayendo sobre el otro pie. También puede saltar con los dos pies juntos a una longitud determinada y cayendo sobre los dos pies juntos. Esta actividad es perfeccionada por el niño o niña según la maduración física y el aumento de la fuerza muscular.

e. Rastrear: Esto implica desplazarse con todo el cuerpo estando en contacto con el suelo, ya sea apoyándose en los codos y haciendo arrastras con todo el cuerpo. Esta actividad solo se logra dominar totalmente hasta la edad de los 8 años.

Para efectos de la presente investigación se consideraron dimensiones a partir de Bucco-dos Santos y Zubiaur-González (2013), las habilidades motoras fundamentales se pueden clasificar en diferentes dimensiones. Basándonos en esta referencia, definimos las dimensiones de la siguiente manera:

Movimientos coordinados: Se refiere a la capacidad de realizar acciones motrices que implican la coordinación de diferentes partes del cuerpo de manera armónica y eficiente para lograr un objetivo determinado. Estos movimientos requieren la integración de patrones motores y la sincronización de los segmentos corporales.

Control postural: Es la habilidad para mantener una alineación y orientación adecuada del cuerpo en relación con el espacio y la fuerza de gravedad. Implica la capacidad de ajustar la postura de manera anticipada o reactiva a los cambios del entorno o las demandas de la tarea motriz.

Equilibrio: Se define como la capacidad de mantener una posición estable y controlada del cuerpo durante la realización de actividades motrices, ya sea en estado estático (equilibrio estático) o en movimiento (equilibrio dinámico). Requiere la integración de información sensorial, la coordinación neuromuscular y el control del centro de gravedad.

Desplazamiento: Hace referencia a la habilidad para mover el cuerpo de un punto a otro en el espacio, utilizando diferentes formas de locomoción, como caminar, correr, saltar, gatear, entre otros. Implica la coordinación de los segmentos corporales, el control del equilibrio y la adaptación a las demandas del entorno.

## **1. Justificación de la investigación**

### Justificación teórica:

La presente investigación se sustenta en los postulados teóricos de la motricidad, especialmente en lo referente a la motricidad gruesa. Se toman como referencia los aportes de Piaget (citado por Fonseca, 1996), quien destaca la importancia del desarrollo motor en la construcción del conocimiento y la inteligencia del niño. Asimismo, se considera la perspectiva de Wallon (citado por Fonseca, 1996), quien enfatiza la estrecha relación entre el desarrollo motor y el desarrollo psicológico del individuo. Estas bases teóricas fundamentan la relevancia de estudiar y promover el desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia.

### Justificación práctica:

Los resultados de esta investigación tendrán una aplicación práctica directa en el ámbito educativo, especialmente en el nivel inicial. Los docentes podrán utilizar los juegos didácticos como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en sus estudiantes. Esto les permitirá contar con herramientas lúdicas y efectivas para estimular las habilidades motoras fundamentales, contribuyendo así a un desarrollo integral de los niños y niñas.

### Justificación social:

El desarrollo adecuado de la motricidad gruesa en la infancia tiene un impacto significativo en el ámbito social. Niños y niñas con un buen dominio de sus habilidades motoras fundamentales tendrán mayor facilidad para participar en actividades físicas y deportivas, lo que a su vez favorece la socialización, la integración y la adopción de estilos de vida saludables. Asimismo, un buen desarrollo motor contribuye a la autonomía, autoestima y confianza del individuo, aspectos esenciales para su desenvolvimiento en la sociedad.

### Justificación metodológica:

Esta investigación propone la aplicación de juegos didácticos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años. La metodología empleada, que

implica el diseño y ejecución de sesiones de aprendizaje basadas en juegos, así como la evaluación de la motricidad gruesa a través de una ficha de observación, podrá ser replicada en futuros estudios similares. Además, los instrumentos utilizados, debidamente validados y confiables, constituyen un aporte metodológico para la comunidad científica interesada en esta línea de investigación.

Justificación científica:

Este estudio contribuye al conocimiento científico en el campo de la educación inicial y la motricidad. Los resultados obtenidos proporcionarán evidencia empírica sobre la efectividad de los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años. Esto permitirá respaldar o cuestionar teorías existentes, así como abrir nuevas líneas de investigación. Además, el análisis riguroso de los datos y la discusión de los hallazgos en contraste con estudios previos, aportará a la construcción de un cuerpo de conocimientos sólido en esta área.

## **2. Problema**

A nivel mundial, la motricidad gruesa en niños de cinco años es un aspecto fundamental del desarrollo infantil que influye significativamente en su capacidad para realizar actividades cotidianas y participar en juegos físicos. Estudios de la Organización Mundial de la Salud (OMS) indican que aproximadamente el 25% de los niños en edad preescolar presentan algún tipo de retraso en el desarrollo motor. Este retraso puede deberse a diversos factores, incluyendo la falta de actividad física adecuada y el acceso limitado a entornos estimulantes que promuevan el desarrollo motor. En países desarrollados, se ha observado una creciente preocupación por el sedentarismo y el uso excesivo de dispositivos electrónicos, lo cual contribuye a una disminución en las oportunidades para el desarrollo de la motricidad gruesa. En Perú, la situación no es diferente. El Ministerio de Educación (MINEDU) ha reportado que un significativo porcentaje de niños en edad preescolar presenta dificultades en habilidades motoras básicas. La Encuesta Nacional de Hogares (ENAH) 2022 revela que alrededor del 30% de los niños peruanos de 3 a 5 años no participan regularmente en actividades físicas estructuradas. Esta falta de actividad física puede tener repercusiones a largo plazo en el desarrollo físico y

psicológico de los niños, afectando su rendimiento académico y su salud en general. En el contexto local, en la región de Cajamarca, específicamente en la Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, se ha identificado una tendencia hacia el sedentarismo entre los estudiantes de cinco años. Un estudio diagnóstico interno realizado en 2023 encontró que el 35% de los niños evaluados mostraron un desarrollo motor inferior al esperado para su edad. Esta situación requiere atención dado que la motricidad gruesa es crucial para el desarrollo integral de los niños, incluyendo su capacidad para interactuar socialmente y participar activamente en el aprendizaje. El diagnóstico actual muestra una clara necesidad de intervención para mejorar las habilidades motoras gruesas de los niños en la mencionada institución. Si esta problemática no es atendida, los niños afectados pueden enfrentar dificultades significativas en su desarrollo físico, social y académico. A largo plazo, esto podría traducirse en un aumento de problemas de salud relacionados con la falta de actividad física, como la obesidad y trastornos metabólicos, así como en un menor rendimiento escolar y problemas de integración social. La presente investigación propone el uso de juegos didácticos como una herramienta efectiva para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María” en Cajamarca. Los juegos didácticos han demostrado ser efectivos en estudios previos para promover el desarrollo motor en niños pequeños, al combinar elementos de diversión y aprendizaje físico. Se espera que la implementación de un programa estructurado de juegos didácticos no solo mejore las habilidades motoras de los niños, sino que también fomente un ambiente de aprendizaje más dinámico y saludable.

#### Pregunta de Investigación

¿En qué medida los juegos didácticos pueden mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca durante el año 2023?

¿En qué medida los Juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023?

### **3. Conceptuación y operacionalización de variables**

#### **3.1. Definición conceptual**

**Variable independiente:** Juegos didácticos.

Chamorro define los juegos didácticos como "herramientas pedagógicas diseñadas para integrar el aprendizaje activo y la diversión, permitiendo a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades a través de actividades estructuradas que promueven la participación y la motivación" (Chamorro, 2022, p. 48).

**Variable dependiente:** Motricidad gruesa.

La motricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares. Esta coordinación y armonía siempre están presentes en actividades como correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar, bailar, etc. (Ardanaz, 2009).

#### **3.2. Definición operacional**

**Variable independiente:** Juegos didácticos

Los juegos didácticos se definen operacionalmente como una estrategia educativa estructurada que se implementa en las sesiones de aprendizaje para estudiantes de cinco años. Esta estrategia se caracteriza por dos dimensiones principales: Planificación de la estrategia de juegos didácticos, y Ejecución de la estrategia de juegos didácticos. La efectividad de la implementación de los juegos didácticos se mide en una escala de tres niveles (bajo, medio, alto), basada en la presencia o ausencia de los indicadores mencionados, con un rango de puntuación de 0 a 10.

**Variable dependiente:** Motricidad gruesa

La motricidad gruesa se define operacionalmente como el conjunto de habilidades físicas que implican el uso y control de los grandes grupos musculares en niños(as) de cinco años. Esta variable se evalúa a través de cuatro dimensiones principales: Movimientos coordinados, Control postural, Equilibrio y Desplazamiento. Cada ítem se evalúa en una escala de tres niveles: 1 = Motricidad gruesa baja, 2 = Motricidad gruesa media, 3 = Motricidad gruesa alta. La evaluación global de la motricidad gruesa se determina por la suma de las puntuaciones en todos los ítems, clasificándose en tres niveles: Nivel Bajo: 8 – 13 puntos, Nivel Medio: 14 – 19 puntos y Nivel Alto: 20 – 24 puntos.

#### **4. Hipótesis**

El uso de juegos didácticos permite mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023.

#### **5. Objetivos**

##### **5.1. Objetivo general**

Determinar cómo los juegos didácticos, mejoran la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023.

##### **5.2. Objetivos específicos**

- Determinar el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023, antes de la aplicación de juegos didácticos.
- Caracterizar la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos didácticos, durante las sesiones de aprendizaje en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023.
- Determinar el nivel de motricidad gruesa, en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023, luego de la aplicación de juegos didácticos.
- Comparar los niveles de motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023, antes y después de la aplicación de juegos didácticos.

## Metodología

### 6. Tipo de investigación

#### Tipo de investigación

##### Según su finalidad:

Investigación **aplicada**: La investigación corresponde al tipo de investigación aplicada, dado que hace uso de teorías existentes para resolver un problema planteado por el investigador (Hernández, R.; Mendoza, Ch., 2018).

##### Según su alcance:

Investigación **explicativa**: Describe y relaciona, requiere encontrar las causas.

Investigación relacional. Relaciona dos o más conceptos para medir similitudes o diferencias.

#### Estudios Experimentales

Preexperimental.

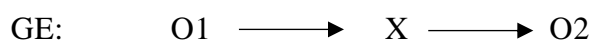
##### Según el tiempo de ocurrencia, es:

Longitudinal (llamados también prospectivos, que incluye estudios de panel).

#### Diseño de investigación

La investigación es de diseño preexperimental con participación de un solo grupo, aplicación de pre y post test, y corte longitudinal; cuyo esquema de acuerdo con Hernández, Fernández, y Baptista (2014), es el siguiente:

Esquema de investigación



en donde:

GE – Grupo de estudio.

O1 – Pretest.

X – Juegos didácticos como estrategia didáctica.

O2 – Post Test

## 7. Población y muestra

### Población

La población estará conformada por la totalidad de estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023

**Tabla 2**  
*Estudiantes matriculados en la Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023*

Sección	Sexo		Total
	H	M	
<b>3 años</b>	5	2	7
<b>4 años</b>	2	15	17
<b>5 años</b>	8	4	12
	15	21	36

Fuente: Nómina de matrícula del año 2023

### Muestra

La muestra, seleccionada por conveniencia según la conformación del aula, estará constituida por 12 en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023.

**Tabla 3**

Muestra de estudio, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023.

Sección	Sexo		Total
	H	M	Cant.
5 años	8	4	12

Fuente: Nómina de matrícula del año 2023.

## 8. Técnicas e instrumentos de investigación

### La Observación

La observación es una técnica de investigación que va más allá de simplemente mirar. Implica examinar con atención y propósito los fenómenos o comportamientos de interés.

En el contexto científico, la observación es un proceso sistemático para recoger datos. El investigador no solo ve, sino que analiza cuidadosamente lo que ocurre, a veces manipulando condiciones para estudiar efectos específicos.

Duran (s/f) amplía este concepto, señalando que "observación" también se refiere al conjunto de cosas observadas. Así, el término abarca tanto el acto de observar como los datos y fenómenos registrados.

Esta técnica es fundamental en la investigación, pues proporciona la base empírica para desarrollar teorías y generar conocimiento. La observación cuidadosa y estructurada permite a los investigadores captar detalles importantes y patrones que podrían pasar desapercibidos con una mirada casual.

### Instrumentos de investigación

Para esta investigación se utilizaron dos instrumentos principales, diseñados en base a las definiciones operacionales de las variables de estudio:

Lista de cotejo para la variable Juegos didácticos: Este instrumento se desarrolló para evaluar la implementación de la estrategia basada en juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje. Consta de 10 ítems distribuidos en dos dimensiones: Planificación de la estrategia didáctica de juegos didácticos (5 ítems) y Ejecución de la estrategia didáctica de juegos didácticos (5 ítems). Cada ítem se valora con una escala dicotómica (Sí/No), y la puntuación total se clasifica en tres niveles: bajo (0-3), medio (4-7) y alto (8-10).

Ficha de observación para la variable Motricidad gruesa: Este instrumento se diseñó para evaluar el nivel de motricidad gruesa en niños de cinco años. Consta de 8 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: Movimientos coordinados, Control postural, Equilibrio y Desplazamiento (2 ítems cada una). Cada ítem se valora en una escala de tres niveles: Motricidad gruesa baja (1), media (2) y alta (3). La puntuación total se clasifica en tres niveles: Bajo (8-13), Medio (14-19) y Alto (20-24).

Ambos instrumentos fueron sometidos a un riguroso proceso de validación y confiabilidad:

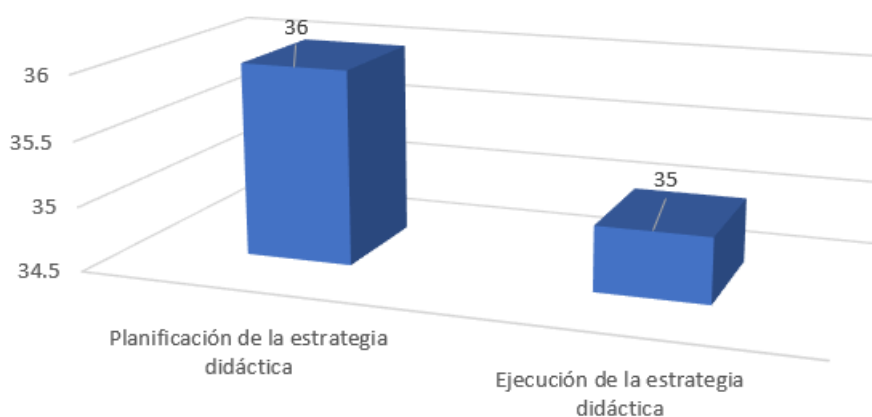
Validación: Los instrumentos fueron validados mediante el método de Juicio de Expertos. Un panel de profesionales con experiencia en educación inicial y psicomotricidad evaluó la pertinencia, relevancia y claridad de cada ítem, así como la estructura general de los instrumentos.

Confiabilidad: La confiabilidad de los instrumentos se determinó mediante el coeficiente alfa de Cronbach. Para ambos instrumentos, se obtuvo un valor de 0.78, lo cual indica una confiabilidad aceptable según los estándares de investigación en ciencias sociales.

Estos procesos de validación y confiabilidad aseguran que los instrumentos utilizados son apropiados para medir las variables de estudio y que los datos recolectados son consistentes y confiables para el análisis posterior.

## Resultados

### Variable: Juegos didácticos



*Figura 1* Puntuación de las dimensiones de la variable Juegos didácticos.

La Figura 1 ilustra los resultados de las dimensiones de Juegos didácticos. La planificación de la estrategia alcanzó 36 de 50 puntos (72%), mientras que la ejecución obtuvo 35 de 50 (70%). Estos datos reflejan un rendimiento ligeramente superior en la fase de planificación comparada con la de ejecución, evidenciando áreas de fortaleza y oportunidades de mejora en la implementación de los juegos didácticos.

### Variable: motricidad gruesa

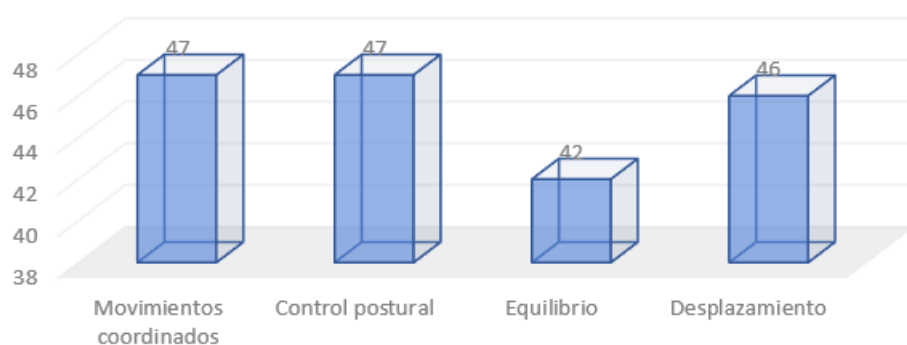
**Tabla 4**

*Nivel de resultados - Pre-Test.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nivel bajo	4	33,3	33,3	33,3
Nivel medio	7	58,3	58,3	91,7
Nivel alto	1	8,3	8,3	100,0
Total	12	100,0	100,0	

**Fuente:** Tabla 10 base de datos

El análisis del Pre Test, cuyos resultados se presentan en la Tabla 4, revela la distribución de rendimiento entre los 12 estudiantes evaluados. La categorización de los participantes muestra una concentración predominante en el nivel medio, con 7 de 12 estudiantes (58,3%) ubicados en este rango. En contraste, el nivel bajo agrupa a 4 de 12 estudiantes (33,3%), mientras que solo 1 de 12 (8,3%) alcanzó el nivel alto. Esta distribución sugiere una variabilidad significativa en las habilidades iniciales de los estudiantes, con una tendencia hacia el desempeño medio-bajo antes de la intervención.



**Figura 2** Puntuación de las dimensiones de la variable: motricidad gruesa - Pre Test.

La Figura 2 presenta los resultados del Pre Test en las dimensiones de motricidad gruesa. Movimientos coordinados y Control postural obtuvieron cada uno 47 de 72 puntos (65,3%). Desplazamiento logró 46 de 72 puntos (63,9%), mientras que Equilibrio alcanzó 42 de 72 puntos (58,3%). Estos datos revelan un rendimiento variado entre las dimensiones, con Equilibrio mostrando el menor desempeño inicial.

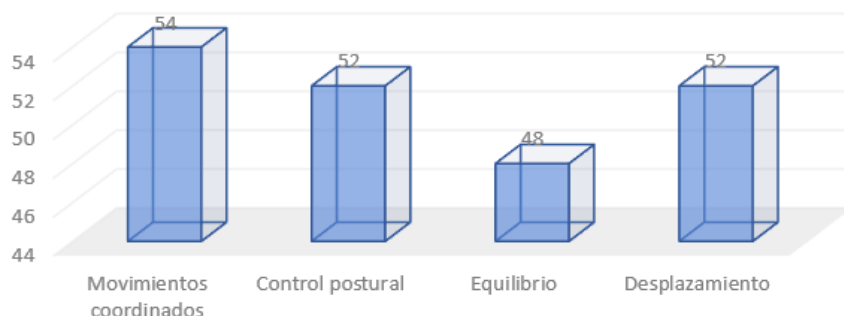
**Tabla 5**  
*Nivel de resultados en el Post Test.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
--	------------	------------	-------------------	----------------------

Válido	Nivel bajo	1	8,3	8,3	8,3
	Nivel medio	9	75,0	75,0	83,3
	Nivel alto	2	16,7	16,7	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

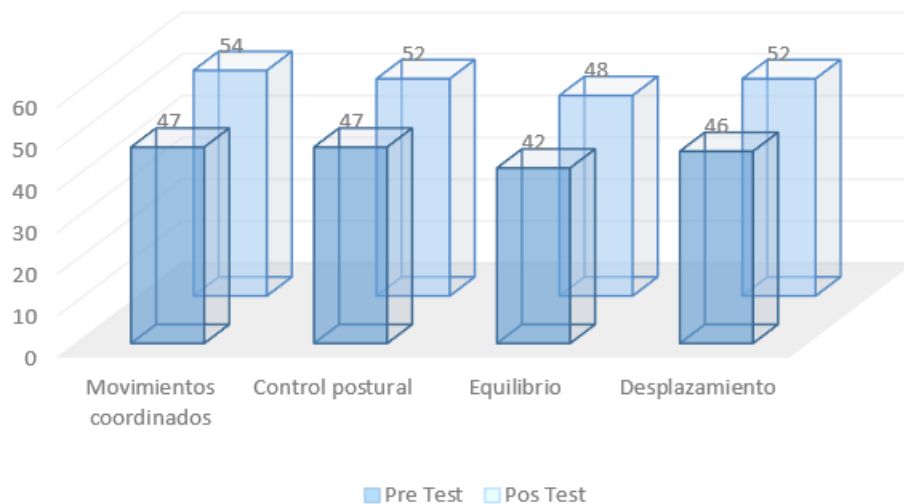
**Fuente:** Tabla 11 de base de datos

El Pos Test, cuyos resultados se detallan en la Tabla 5, revela cambios significativos en el desempeño de los 12 estudiantes evaluados. La mayoría se concentra ahora en el nivel medio, con 9 de 12 estudiantes (75,0%) en esta categoría. El nivel alto muestra un incremento, albergando a 2 de 12 estudiantes (16,7%). En contraste, solo 1 de 12 (8,3%) permanece en el nivel bajo. Esta distribución sugiere una mejora general tras la intervención, con un notable desplazamiento hacia niveles de rendimiento superiores.



**Figura 3** Puntuación de las dimensiones de la variable: motricidad gruesa - Pos Test.

La Figura 3 ilustra los resultados del Pos Test en las dimensiones de motricidad gruesa, revelando mejoras generales. Movimientos coordinados destaca con 54 de 72 puntos (75,0%), mostrando el mayor avance. Control postural y Desplazamiento alcanzan ambos 52 de 72 puntos (72,2%), evidenciando un progreso significativo. Equilibrio, aunque mejorado, se mantiene como la dimensión con menor puntuación, logrando 48 de 72 puntos (66,7%). Estos datos sugieren un impacto positivo de la intervención en todas las áreas de la motricidad gruesa evaluadas.



**Figura 4** Comparativo entre las valoraciones de las dimensiones de la variable motricidad gruesa. Pre Test - Post Test.

La Figura 4 presenta una comparación reveladora entre los resultados del Pre Test y Post Test en las dimensiones de motricidad gruesa. Se observa una tendencia ascendente en todas las áreas evaluadas, sugiriendo una mejora general tras la intervención. Este patrón de crecimiento, aunque visualmente evidente, requiere validación a través de un análisis estadístico más riguroso. La estadística inferencial subsiguiente proporcionará una confirmación más sólida de estas aparentes mejoras, permitiendo determinar si los cambios observados son estadísticamente significativos o producto de la variabilidad natural de los datos.

## Prueba de hipótesis

Planteamiento de hipótesis

H0: Hipótesis nula

La aplicación de juegos didácticos no mejora el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023.

H1: Hipótesis alterna

La aplicación de juegos didácticos mejora el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023.

### **Nivel de significancia**

El nivel de significancia, convencionalmente: 0.05

### **Prueba estadística**

### **Prueba de normalidad**

**Tabla 6**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,181	12	,200*	,944	12	,555
Pos Test	,217	12	,125	,946	12	,581

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

La Tabla 6 presenta los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, crucial para determinar el enfoque estadístico apropiado. Los valores obtenidos,  $p_1 = 0,555$  y  $p_2 = 0,581$ , superan el umbral de significancia típico de 0,05. Esta evidencia sugiere que la distribución de los datos se ajusta a una curva normal. Consecuentemente, se opta por emplear una prueba paramétrica, específicamente la t de Student, para el análisis inferencial subsiguiente. Esta elección metodológica permite una evaluación más robusta de las diferencias observadas entre el Pre Test y el Post Test.

### **Cálculo del p valor y toma de decisión**

**Tabla 7**  
*Pruebas de muestras emparejadas*

	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre Test –	-2,000	1,128	,326	-2,717	-1,283	-6,141	11	,000
Pos Test								

**Fuente:** Tabla 10 y Tabla 11

La Tabla 8 muestra un valor p de 0.000 en la prueba t de Student, inferior al nivel de significancia de 0.05. Esto indica diferencias significativas entre las medias del pre test y pos test en la motricidad gruesa de los estudiantes de cinco años de la I.E.P. "Sagrado Corazón de María", Cajamarca, 2023. Consecuentemente, se acepta la hipótesis alterna del investigador, sugiriendo un impacto efectivo de la intervención realizada.

## **Análisis y discusión**

Los resultados de esta investigación demuestran que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Privada "Sagrado Corazón de María" en Cajamarca. Esta mejora se evidencia a través de los cambios observados entre el pre-test y el post-test, con una diferencia estadísticamente significativa ( $p=0.000$ ) según la prueba t de Student.

En el pre-test, se observó que la mayoría de los estudiantes (58.3%) se encontraban en un nivel medio de motricidad gruesa, con un 33.3% en nivel bajo y solo un 8.3% en nivel alto. Estos resultados iniciales son consistentes con los hallazgos de Abanto (2022), quien también encontró un bajo nivel de desarrollo de movimientos corporales en niños de cinco años antes de la intervención con juegos didácticos.

La implementación de los juegos didácticos como estrategia de intervención mostró una planificación y ejecución adecuadas, con puntuaciones de 72% y 70% respectivamente. Esto se alinea con las observaciones de Ambuludi (2023), quien enfatiza la importancia de una guía metodológica bien diseñada para fortalecer el desarrollo motriz grueso en niños de inicial.

Tras la intervención, los resultados del post-test revelaron una mejora notable en los niveles de motricidad gruesa. El porcentaje de estudiantes en nivel medio aumentó a 75%, mientras que el nivel alto se incrementó a 16.7%, y solo un 8.3% permaneció en nivel bajo. Esta mejora general coincide con los resultados obtenidos por Córdova (2020), quien también observó un incremento significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa tras la aplicación de juegos didácticos en niños de cinco años.

Al analizar las dimensiones específicas de la motricidad gruesa, se observaron mejoras en todas las áreas evaluadas. Los movimientos coordinados mostraron el mayor avance, pasando de 65.3% a 75% en el post-test. Este resultado respalda las conclusiones de Minchala y Morales (2022), quienes encontraron que los juegos tradicionales ayudaron a mejorar la coordinación dinámica global y viso motriz en niños de 4 a 5 años.

El control postural y el desplazamiento también mostraron mejoras significativas, alcanzando ambos un 72.2% en el post-test. Estos avances son coherentes con los hallazgos de Vázquez (2022), quien destaca la importancia de desarrollar estas habilidades motrices desde temprana edad para una correcta iniciación en la escritura y el éxito académico futuro.

El equilibrio, aunque mejoró, siguió siendo la dimensión con menor puntuación (66.7%), lo que sugiere que podría requerir un enfoque más intensivo en futuras intervenciones. Esta observación se alinea con las recomendaciones de Ambuludi (2023), quien subraya la necesidad de poner mayor énfasis en estimular todas las áreas de la motricidad gruesa para un desarrollo integral.

La mejora observada en todas las dimensiones de la motricidad gruesa refuerza las conclusiones de Rojas (2022), quien enfatiza que los juegos didácticos son necesarios para desarrollar la motricidad gruesa y crear una estabilidad corporal en los infantes. Asimismo, estos resultados son consistentes con los de Abanto (2022), quien demostró que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años.

## Conclusiones y recomendaciones

### 9. Conclusiones

La investigación permitió abordar a las siguientes conclusiones:

- La aplicación de Juegos didácticos mejora el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023, según la prueba paramétrica t de Student, ( $p=,000$ ).
- El nivel de motricidad gruesa, en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023, antes de la aplicación de juegos didácticos es: nivel bajo 4 de 12 (33,3%), nivel medio 7 de 12 (58,3%) y nivel alto 1 de 12 (8,3%). A nivel de dimensiones: Movimientos coordinados y Control postural con 47 puntos de 72 (65.3%) cada una, Equilibrio con 42 puntos de 72 (58,3%), y Desplazamiento con 46 puntos de 72 (63,9%).
- La puntuación de las dimensiones de la variable juegos didácticos tiene los siguientes resultados: Planificación de la estrategia didáctica 36 de 50 puntos (72%), ejecución de la estrategia didáctica 35 de 50 puntos (70%).
- El nivel de motricidad gruesa, en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023, después de la aplicación de juegos didácticos es: nivel bajo 1 de 12 (8,3%), nivel medio 9 de 12 (75,0%) y nivel alto 2 de 12 (16,7%). A nivel de dimensiones: Movimientos coordinados con 54 puntos de 72 (75,0%), Control postural con 52 puntos de 72 (72.2%), Equilibrio con 48 puntos de 72 (66,7%), y Desplazamiento también con 52 puntos de 72 (72,2%).
- La comparación entre las dimensiones de la variable motricidad gruesa en el Pre Test y del Post Test, muestra cierta tendencia sostenida de crecimiento en el paso del Pre Test hacia el Pos Test; percepción que fue confirmada por medio de estadística inferencial.

## **10. Recomendaciones**

En base a las conclusiones obtenidas se recomienda:

- Ampliar la evaluación del impacto de los juegos didácticos en la motricidad gruesa de niños de cinco años.
- Antes de implementar los juegos didácticos se sugiere identificar casos donde los niveles de motricidad gruesa sean bajos, lo que proporcionará una base sólida para evaluar la efectividad de la intervención y enriquecer la investigación.
- Se recomienda incorporar pruebas estadísticas de correlación. Estas pruebas ayudarán a establecer relaciones más claras entre los juegos didácticos y la mejora de la motricidad gruesa.
- Se propone diseñar estudios de seguimiento para identificar estrategias que mantengan los niveles mejorados de motricidad gruesa en los niños participantes después de la intervención.
- Es importante investigar las condiciones óptimas que garanticen una variación positiva constante en la motricidad gruesa desde el pretest hasta el postest.

## Referencias bibliográficas

- Abanto, C. (2022). *Juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles.
- Ambuludi, S. (2023). *Guía didáctica con actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de inicial*. Quito - Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Ardanaz, T. (2009). *La Psicomotricidad en educación infantil*. Obtenido de Revista de Innovación y Experiencias Educativas: Disponible en [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_16/TAMARA\\_ARDANAZ\\_1.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf)
- Chamorro, M. (2022). *Juegos didácticos en la educación infantil: Estrategias para el aprendizaje activo*. Revista de Educación y Desarrollo, 15(3), 45-58.
- Chocce, E. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños*. Huancavelica - Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Comellas, M., & Perpinya, A. (2006). *La psicomotricidad en Preescolar*. España: Ceac S.A.
- Conde, J. (2007). *Propuestas metodológicas para el desarrollo de las capacidades expresivas*. Barcelona: INDE.
- Condemarín, M., Chadwick, & Otros. (2008). *Madurez escolar: manual de evaluación y desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje escolar*. Universidad de Texas: Andrés Bello.
- Córdova, S. (2020). *Los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles.
- Duran, F. (s/f). *Consultor didáctico para la primera infancia*. Grupo latino: Colombia.
- Estudio Diagnóstico Interno de la Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María” (2023). Informe no publicado.

- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2022). *Encuesta Nacional de Hogares (ENAHOG)*. INEI.
- López, C. (2016). *Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años*. Universidad César Vallejo.
- Minchala, L., & Morales, B. (2022). *Desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños de 4 a 5 años*. Azogues - Ecuador: Universidad Nacional de Educación.
- Ministerio de Educación del Perú. (2022). *Informe Anual de Desarrollo Infantil*. MINEDU.
- Montero, M. (2009). *Emilio o la educación*. Buenos Aires: Centro editor de América Latina.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. Ediciones Aljibe.
- Organización Mundial de la Salud. (2021). *Global Strategy on Physical Activity 2018-2030: More Active People for a Healthier World*. OMS.
- Pazmiño, M., & Proaño, P. (2009). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños*. Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Pereira, B., & Carmo, J. (2018). *Educational Games: Learning through Play in Early Childhood Education*. Springer.
- Piaget, J. (1985). *Teoría y práctica de los juegos motores*. España: Inpe S.A.
- Pica, R. (2017). *Active Learning Across the Curriculum: Teaching the Way They Learn*. Redleaf Press.
- Rojas, G. (2022). *Los juegos didácticos: Importancia para el desarrollo de su motricidad gruesa en niños de 5 años*. Lima - Perú: Universidad César Vallejo.

- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años*. Piura - Perú: Universidad de Piura.
- Smith, G. E., & Kolb, D. A. (2021). *Learning through Experience: Games and Simulations in Education*. Routledge.
- Vázquez, M. (2022). *Diseño de productos didácticos para el desarrollo de la motricidad fina*. Quino: Universidad Central del Ecuador.
- Vicente, Q. (2008). *Retos de nuevas tendencias en educación*. Física, Deporte y Recreación.

# Anexos

### Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Variable independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
<b>Juegos didácticos</b>	Chamorro define los juegos didácticos como "herramientas pedagógicas diseñadas para integrar el aprendizaje activo y la diversión, permitiendo a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades a través de actividades estructuradas que promueven la participación y la motivación" (Chamorro, 2022, p. 48).	Los juegos didácticos se definen operacionalmente como una estrategia educativa estructurada que se implementa en las sesiones de aprendizaje para estudiantes de 5 años. Esta estrategia se caracteriza por dos dimensiones principales: Planificación de la estrategia de juegos didácticos, y Ejecución de la estrategia de juegos didácticos. La efectividad de la implementación de los juegos didácticos se mide en una escala de tres niveles (bajo, medio, alto), basada en la presencia o ausencia de los indicadores mencionados, con un rango de puntuación de 0 a 10.	Planificación de las estrategias de enseñanza	- Planificación de las estrategias utilizadas de acuerdo a momentos de la sesión de aprendizaje
			Ejecución de las estrategias de enseñanza	- Ejecución de las estrategias utilizadas de acuerdo a momentos de la sesión de aprendizaje

<b>Variable dependiente</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
<b>Motricidad gruesa</b>	La motricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares. Esta coordinación y armonía siempre están presentes en actividades como correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar, bailar, etc. (Ardanaz, 2009).	La motricidad gruesa se define operacionalmente como el conjunto de habilidades físicas que implican el uso y control de los grandes grupos musculares en niños(as) de 5 años. Esta variable se evalúa a través de cuatro dimensiones principales: Movimientos coordinados, Control postural, Equilibrio y Desplazamiento. Cada ítem se evalúa en una escala de tres niveles: 1 = Motricidad gruesa baja, 2 = Motricidad gruesa media, 3 = Motricidad gruesa alta. La evaluación global de la motricidad gruesa se determina por la suma de las puntuaciones en todos los ítems, clasificándose en tres niveles: Nivel Bajo: 8 – 13 puntos, Nivel Medio: 14 – 19 puntos y	Movimientos coordinados	-Seguimiento de indicaciones con carrera saltando y alternancia de pies. -Alternancia de piernas y brazos coordinada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El niño corre saltando y alternando los pies, siguiendo indicaciones</li> <li>- El niño coordina sus piernas y brazos alternándolos</li> </ul>
			Control postural	-Seguimiento de indicaciones con saltos alternados. -Coordinación de piernas y brazos alternadamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El niño camina sin salirse de la línea recta</li> <li>- El niño puede pararse de manos por dos segundos</li> </ul>
			Equilibrio	-Salto en tres en raya dentro de cuadrados dibujados con un pie. -Lanzamiento y captura de pelota en el aire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El niño salta tres en raya en el centro de cuadrados dibujados en el suelo con un solo pie</li> <li>- El niño lanza y agarra la pelota en el aire</li> </ul>
			Desplazamiento	-Rebote y desviación de pelota hacia objetivo. -Carrera con malabares de objeto circular de trapo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El niño hace rebotar la pelota y logra desviarla de sus compañeros hacia un objetivo</li> <li>- El niño corre haciendo malabares con un objeto circular hecho de trapo</li> </ul>

		Nivel Alto: 20 – 24 puntos.			
--	--	-----------------------------	--	--	--

## Anexo 2. Matriz de consistencia

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿En qué medida los Juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa, en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023?</p>	<p>Juegos didácticos</p>	<p>Determinar en qué medida, los juegos didácticos, mejoran el nivel de motricidad gruesa, en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023</p>	<p>El Juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad gruesa, en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023</p>	<p>Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>Diseño de Investigación: Pre experimental</p> <p>Población y Muestra:</p> <p>La población estuvo constituida por 36 niños de 3, 4 y 5 años matriculados en la Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”</p> <p>Muestra: La muestra, seleccionada por conveniencia según la conformación del aula, estará constituida por 12 en estudiantes de 5 años</p> <p>Técnica e Instrumento de recolección de datos: Observación</p> <p>Lista de cotejo y ficha de observación</p>
	<p>Motricidad gruesa</p>	<p>- Identificar el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023, antes del uso del Juegos didácticos.</p>	<p>Hipótesis específicas (De ser el caso)</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicar el Juegos didácticos.</li> <li>- Identificar el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023, luego del uso del Juegos didácticos.</li> <li>- Comparar los niveles de motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023, antes y después del uso del Juegos didácticos</li> </ul>		
--	--	--	--	--

### Anexo 3

#### Lista de cotejo – variable: Juegos didácticos

Implementación de la estrategia basada en juegos didácticos en sesiones de aprendizaje de estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023.

Docente evaluador:.....

N°	Variable: Juegos didácticos	No	Si
<b>Dimensión 1: Planificación de la estrategia didáctica de juegos didácticos</b>			
1	Los planes de la estrategia didáctica basada en juegos didácticos son explícitos y ordenados.		
2	Los criterios de elección de la estrategia didáctica basada en juegos didácticos están fundamentados.		
3	La planificación incluye la participación de todos los niños.		
4	La estrategia didáctica basada en juegos didácticos ha sido enriquecida con el aporte de otros profesionales.		
5	Los juegos didácticos elegidos son debidamente contextualizados.		
<b>Dimensión 2: Ejecución de la estrategia didáctica de juegos didácticos</b>			
6	Los juegos didácticos elegidos se ejecutan en todas las actividades de clase.		
7	El desarrollo de los juegos didácticos elegidos cumple tiempos adecuados.		
8	La ejecución de los juegos didácticos, hace uso de materiales e infraestructura adecuados.		
9	El número de niños participantes durante la ejecución de los juegos didácticos, es idóneo.		
10	La participación de los niños y docente fue activa de acuerdo con las herramientas utilizadas.		

<b>Escala de valoración</b>	
Nivel bajo	0 – 3
Nivel medio	4 – 7
Nivel alto	8 - 10

## Anexo 2

### Ficha de observación para evaluar la motricidad gruesa en los niños(as) de cinco años

**Motricidad gruesa baja =1**

**Motricidad gruesa media = 2**

**Motricidad gruesa alta = 3**

Dimensiones	Ítems	Escala		
		Baja (1)	Regular (2)	Alta (3)
<b>Movimientos coordinados</b>	El niño corre saltando y alternando los pies, siguiendo indicaciones			
	El niño coordina sus piernas y brazos alternándolos			
<b>Control postural</b>	El niño camina sin salirse de la línea recta			
	El niño puede pararse de manos por dos segundos			
<b>Equilibrio</b>	El niño salta tres en raya en el centro de cuadrados dibujados en el suelo con un solo pie			
	El niño lanza y agarra la pelota en el aire			
<b>Desplazamiento</b>	El niño hace rebotar la pelota y logra desviarla de sus compañeros hacia un objetivo			
	El niño corre haciendo malabares con un objeto circular hecho de trapo			

Nivel Bajo	8 – 13
Nivel Medio	14 – 19
Nivel Alto	20 – 24

### Anexo 3

**Tabla 8**

*Resultados de evaluación variable: Juegos didácticos durante 10 actividades de aprendizaje*

	Planificación de la estrategia didáctica					Ejecución de la estrategia didáctica							Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	S1	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	S2	
1	0	0	0	1	1	2	1	1	0	0	1	3	5
2	1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	1	3	5
3	1	0	1	1	1	4	0	1	0	0	0	1	5
4	1	1	0	1	0	3	0	1	1	1	0	3	6
5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4	9
6	1	1	1	1	0	4	1	0	1	1	1	4	8
7	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	9
8	1	0	1	1	0	3	1	1	1	0	1	4	7
9	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	0	3	7
10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	10
						<u>36</u>						<u>35</u>	<u>71</u>

## Anexo 4

**Tabla 9**

*Base de datos, variable dependiente motricidad gruesa - Pre Test*

	Movimientos coordinados		Control postural				Equilibrio			Desplazamiento			Total
	lt 1	lt 2	S1	lt 3	lt 4	S2	lt 5	lt 6	S3	lt 7	lt 8	S4	
1	3	1	4	3	3	6	1	2	3	1	2	3	16
2	1	3	4	3	1	4	3	3	6	3	2	5	19
3	2	1	3	1	3	4	3	1	4	3	1	4	15
4	1	2	3	2	2	4	1	1	2	1	3	4	13
5	1	1	2	1	2	3	3	1	4	1	1	2	11
6	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	3	9
7	1	1	2	1	1	2	1	2	3	2	3	5	12
8	3	3	6	2	1	3	1	1	2	3	2	5	16
9	3	2	5	3	2	5	1	1	2	3	1	4	16
10	3	3	6	3	1	4	3	2	5	2	2	4	19
11	3	3	6	3	3	6	2	2	4	2	2	4	20
12	2	2	4	1	3	4	2	3	5	1	2	3	16
			<u>47</u>			<u>47</u>			<u>42</u>			<u>46</u>	<u>182</u>

## Anexo 5

**Tabla 10**

*Base de datos, variable dependiente motricidad gruesa - Pos Test*

	Movimientos coordinados		Control postural				Equilibrio		Desplazamiento				Total
	It 1	It 2	S1	It 3	It 4	S2	It 5	It 6	S3	It 7	It 8	S4	
1	3	2	5	3	3	6	2	2	4	1	2	3	18
2	2	3	5	3	2	5	3	3	6	3	2	5	21
3	2	2	4	1	3	4	3	1	4	3	2	5	17
4	1	2	3	2	2	4	2	1	3	2	3	5	15
5	2	1	3	1	2	3	3	2	5	1	2	3	14
6	1	2	3	2	1	3	1	2	3	2	2	4	13
7	2	2	4	1	2	3	1	2	3	2	3	5	15
8	3	3	6	2	2	4	2	1	3	3	2	5	18
9	3	2	5	3	2	5	1	2	3	3	2	5	18
10	3	3	6	3	1	4	3	2	5	2	2	4	19
11	3	3	6	3	3	6	2	2	4	2	2	4	20
12	2	2	4	2	3	5	2	3	5	2	2	4	18
			<u>54</u>			<u>52</u>			<u>48</u>			<u>52</u>	<u>206</u>

## Anexo 6: Sesiones de Aprendizaje.

### Sesión de aprendizaje 01.

#### I. Datos Informativos:

Institución Educativa Particular : "Sagrado Corazón de María"

Edad/año : 5 años.

Duración : 45 minutos

Fecha : .....

#### II. Logros Esperados.

Nombre de la actividad: "Jugando a un circuito de guerreros".			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa Corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.
Secuencia metodológica			
Momentos	Estrategias	Materiales	Instrumento de evaluación
<b>Inicio</b>	<p><b>Juego simbólico</b></p> <p><b>Entonamos la canción: "la batalla del calentamiento."</b></p> <p>En la batalla del calentamiento hay que seguir la orden del sargento</p> <p>En la batalla del calentamiento todo mi cuerpo está en movimiento.</p> <p>Jinetes: A la carga una mano, la otra, un pie, el otro.</p> <p>En la batalla del calentamiento hay que seguir la orden del sargento.</p> <p>Jinetes: A la carga una mano, la otra, un pie, el otro, la cabeza, la cadera, el hombro, el cuerpo.</p>	Tarros, conos de plásticos, ula ula, varilla, etc.	Lista de cotejo

	<p>En la batalla del calentamiento hay que seguir la orden del sargento.</p> <p>En la batalla del calentamiento Todo mi cuerpo está en movimiento.</p> <p>Juego funcional o de ejercicio.</p> <p>Emplearemos la estrategia "jugando a un circuito de guerreros".</p> <p>Meta: Mejorar el control corporal.</p> <p>Objetivo: Completar una secuencia de juegos con obstáculos de dificultad moderadas.</p>		
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Les demuestro cómo realizarán la secuencia de juegos.</p> <p>Digo "Guerreros listo "y comienzo el circuito de juegos, y les trasmito que la actividad es divertida y excitante. Formamos grupos de 5 guerreros cada miembro del grupo primero se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda como: si fueran unas serpientes, luego tendrán que arrastrarse de diferentes formas por debajo de una varilla con una altura de 35 centímetros, finalmente corre esquivando obstáculos: conos de plásticos, ula ula, torres de tarros, etc. Para llegar a la meta.</p> <p>Si un miembro del grupo no logra realizar el circuito será el perdedor y al terminar en señal de sanción cantara una canción por lo contrario los ganadores descansaran un rato.</p>		
<b>Cierre</b>	<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos dirigimos al aula.</p>		

## Sesión de aprendizaje 02.

### I. Datos Informativos:

**Institución Educativa Particular** : "Sagrado Corazón de María"

**Edad/aula** : 5 años.

**Duración** : 45 minutos

**Fecha** : .....

### II. Logros Esperados.

Nombre de la actividad: "Subamos escaleras jugando".			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.
Secuencia metodológica			
Momentos	Estrategias	Materiales	Instrumento de evaluación
Inicio	Juego simbólico Entonamos la canción: "había una vez un avión". Había una vez un avión ooo que yo quería volar ooo y subía y bajaba y subía y bajaba y al cielo me quiso llevar, y subía y bajaba y subía y bajaba y al cielo me quiso llevar. Emplearemos la estrategia "subamos escaleras jugando". Meta: mejorar la habilidad de moverse autónomamente. <b>Objetivo:</b> subir escalones poniendo un solo pie en cada grada.	Grabadora, cd, escaleras, taburete de dos niveles, lápiz, cuerda o soga grabadora, cd.	Lista de cotejo.
Desarrollo	<b>Actividad:</b> Empezamos con unos ejercicios de relajación escuchando una melodía. Acostados en el piso, cerraremos los	Grabadora, cd, escaleras, taburete de dos niveles, lápiz,	

	<p>ojos y pensemos que estamos en un campo lleno de flores e imaginamos que jugamos con el animalito que más nos gusta, con acompañamiento de una melodía.</p> <p>Juego funcional o de ejercicio.</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <p>Cuando el niño pueda subir en taburetes con firmeza, comienza a trabajar con los escalones. Colócate junto a él, y sujeta sus manos firmemente. Dile: “sube” o “arriba”, y pon tu pie derecho en el primer escalón. Señala su pie derecho y luego señala el primer escalón. Mueve su pie si es necesario. Entonces dile: “sube”, otra vez, sube tu pie izquierdo al primer escalón. Repite “sube” dándole un pequeño empujón ascendente hasta que eleve su pie izquierdo. Alábalo y repite el procedimiento. Cuando pueda subir tres escalones sujetándole la mano y sin que tengas que moverle sus pies, repite la actividad, pero permitiéndole que sujete sólo uno de tus dedos. Cuando mejore su habilidad subiendo y aumente su confianza, dale para que sujete el extremo de un lápiz mientras tú sostienes el otro. Después, reemplaza el lápiz por un trozo de lazo o cuerda.</p>	cuerda o soga grabadora, cd.	
Cierre	Y finalmente, camina simplemente a su lado para hacerlo sentirse bien. Ya que habrá logrado subir y bajar las escaleras alternando ambos pies sin ayuda. Le pedimos al niño trepar sobre un taburete de 2 niveles.		

### **Sesión de aprendizaje 03.**

#### **I. Datos Informativos:**

Institución Educativa Particular : "Sagrado Corazón de María"  
 Edad/aula : 5 años,  
 Duración : 45 minutos  
 Fecha : .....

#### **II. Logros Esperados.**

<b>Nombre de la actividad: "Jugando me relajo y logro respirar correctamente"</b>			
<b>Área</b>	<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeños</b>
Psicomotriz.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.
<b>Secuencia metodológica</b>			
<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Materiales</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Inicio	Juego simbólico. -Realizamos la dinámica del globo: Yo tengo un globo flaco y desinflado mi mamita me lo ha regalado a hora mismo yo lo voy a inflar con cuidado no se vaya a reventar.	Grabadora, cd, globo	Lista de cotejo
Desarrollo	Tomo aire aaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuu Tomo aire aaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuu. Ahora sí que está bien inflado y muy gordo mi globo ha quedado. Va para arriba va para abajo y de vuelta queriendo se alocado, para un lado para el otro lado, ahora sí que mi globo se alocado uyu yui uyu yui el nudo se le desato. Ahora sí mi globo otra vez se desinflado. Va para arriba va para abajo y de vuelta		



### Sesión de aprendizaje 04.

#### **I.Datos Informativos:**

Institución Educativa Particular :“Sagrado Corazón De María”  
 Edad/aula :5 años,  
 Duración :45 minutos  
 Fecha :.....

#### **II.Logros Esperados.**

Nombre de la actividad: “Jugando a Desplazarnos con la bolsita loca.			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz.	Se desenvuelve de manera autónoma A través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.  Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.
Secuencia metodológica			
Momentos	Estrategias	Materiales	Instrumento de evaluación
Inicio	Juego simbólico -Escuchamos y entonamos la canción: “La batalla del movimiento” Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover los pies sin parar un momento. A mover los pies sin parar un momento. Los pies, los pies, los pies, los pies. Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover las piernas sin parar un momento. A mover las piernas sin parar un momento. Los pies, los pies y ahora las piernas. Izquierda, derecha, izquierda, derecha. Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover la cola sin parar un momento. A	Grabadora, cd, bolsa de arena, tarros, conos de plásticos.	Lista de cotejo

	<p>mover la cola sin parar un momento. Los pies, las piernas, y ahora la cola. Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento.</p> <p>A mover los brazos sin parar un momento. A mover los brazos sin parar un momento. Los pies, las piernas, la cola y hora los brazos. Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento.</p> <p>Muevo la cabeza sin parar un momento. Muevo la cabeza sin parar un momento. Los pies, las piernas, la cola, los brazos y hora la cabeza. Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento.</p> <p>A mover el cuerpo sin parar un momento. A mover el cuerpo sin parar un momento. Los pies, las piernas, la cola, los brazos, la cabeza y hora todo el cuerpo.</p>		
Desarrollo	<p>-Emplearemos la estrategia de la bolsita loca, es un juguete que favorece al niño en su desarrollo motor, ayudándolo a ejercitar de diversas formas la coordinación.</p> <p>Actividad 01: Juego funcional o de ejercicio</p> <p>-Nos desplazamos al patio, al llegar se le entregará a cada niño una bolsa llena de arena y a su vez sellada.</p> <p>-Explicamos en que consiste la dinámica del juego: Formamos grupos de 3 y cada miembro del grupo llevará la bolsa llena de arena sobre la cabeza, Camina utilizando diferentes direcciones atrás –adelante, derecha-izquierda., luego correrá al ritmo de la pandereta (rápido-lento) en el espacio determinado finalmente Caminará libremente tratando de no chocar con sus compañeros, u objetos.</p> <p>-El tiempo que se le dará a cada grupo para que concluya con todas las acciones será de 10 minutos.</p> <p>-Si a un miembro del grupo se le cae la bolsa o no hace la acción que se le pide todo el grupo pierde y recibirá una sanción que será bailar, cantar, contar un cuento.</p>		
Cierre	<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas ¿Se divertieron? En grupos de 4 en una la hoja de aplicación pintaremos a los niños que están corriendo.</p>		

**Sesión de aprendizaje 05.**

**I. Datos Informativos:**

Institución Educativa Particular : "Sagrado Corazón de María"  
 Edad/aula : 5 años.  
 Duración : 45 minutos  
 Fecha : .....

**II. Logros Esperados.**

Nombre de la actividad: "Jugando con mi coordinación "			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.  Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.
Secuencia metodológica			
Momentos	Estrategias	Materiales	Instrumento de evaluación
Inicio	<b>Juego simbólico</b> -Entonamos la canción "caminando por el bosque" Caminando por el bosque una vaca me encontré como no tenía nombre Camila la llame, obhhhh Camila que bonita eres tú, si te jalo de la cola seguro haces mmmmm. Estrategia jugando con mi coordinación. Meta: Incrementa la coordinación, aprender diferentes maneras de caminar y aprende a reconocer cual es la derecha y cual la izquierda. Objetivo: Camina sobre líneas (rectas – curvas), y desplazarse arrastrándose de derecha a izquierda. Juego funcional o de ejercicio.	Grabadora, cd, tiza para dibujar las líneas, cintas adhesivas.	Lista de cotejo
Desarrollo	Procedimiento:		

	<p>-Caminan sobre líneas (rectas –curvas), en seguida camina en puntas con ambos pies, hasta llegar a la meta.</p> <p>Luego camina siguiendo un ritmo determinado (rápido – lento), finalmente les diremos que salte en un solo pie. Primero nosotros lo hacemos para demostrarles a los niños lo que realizarán. Nos aseguramos que observen la demostración. Finalmente lo harán solos. Formamos grupos de tres y empiezan a caminar al sonar el silbato.</p> <p>El grupo que lo haga mejor será el ganador y se le premiará y el grupo que no lo haga obtendrá una acción reparadora.</p>		
Cierre	<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de círculo sentados para tomar agua descansar y dirigimos al aula.</p>		

**Sesión de aprendizaje 06.**

**I. Datos Informativos:**

Institución Educativa Particular : "Sagrado Corazón de María"

Edad/aula : 5 años./Duración: 45 minutos/Fecha: .....

**II. Logros Esperados.**

Nombre de la actividad: "saltando me divierto."			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma A través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. —en los que expresa sus emociones— explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.
Secuencia metodológica			
Momentos	Estrategias	Materiales	Instrumento de evaluación
Inicio	Juego simbólico Escuchamos y cantamos la canción: Crocki, crocki, crocki, crocki, crocki, crocki, crocki, crocki. El sapo salta, salta se metió dentro de casa, entró por la cocina se fue tras la muchachada. Abuela dio de gritos porque estaba ya acostada, el sapo dio un salto y cayó sobre la almohada. Salta, salta, salta, salta y sobre salta, el sapito de la casa salta, salta, salta, salta... ...Crocki, crocki, crocki, crocki y qué sapito feo guiña el ojo sin parar Crocki, crocki, crocki, crocki, menuda confusión que vino a armar. El sapo salta, salta en la almohada de la abuela. Cuando él entró en el cuarto puso más leña en la hoguera. Mama perdió la calma y corrió tras de sus	Cuerda y esponja grabadora, cd.	Lista d cotejo

	<p>huellas, el sapo salta, salta, sobre la peluca de ella...</p> <p>Mira lo que pasó, qué confusión.</p> <p>¡Mi perro Xuxo se fue (au au au), mi abuela está gritando... Ay! Pero me gusta el sapito, guiña el ojo, es muy bonito...</p> <p>Meta: Mejorar la fuerza de las piernas, la coordinación y la condición física. Objetivo: Saltar y tocar un objeto suspendido unas diez veces. Juego funcional o de ejercicio.</p>		
Desarrollo	<p>Procedimiento:</p> <p>Salta con ambos pies juntos en su sitio tratando de tocar la esponja que está colgando, luego mostramos como saltar desde una altura de 30 cm. Le indico al niño como imitarme mientras continuas saltando varias veces, saltamos desde una grada pequeña de una altura de 30 cm, una serie de veces.</p> <p>En seguida corre libremente sin chocarse con sus compañeros.</p> <p>-los niños que trabajaron bien se irán a los juegos y los niños que no lograron hacer los ejercicios se quedarán practicando con la profesora con la canción crocki crocki.</p>		
Cierre	<p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces. Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?</p> <p>¿De dónde saltaron? Concluida la actividad nos dirigimos al aula.</p>		

## Sesión de aprendizaje 07.

### I. Datos Informativos:

Institución Educativa Particular : "Sagrado Corazón de María"

Edad/aula : 5 años/Duración: 45 minutos/Fecha.....

### II. Logros Esperados.

Nombre de la actividad: "desplazándonos podemos jugar"			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz.	Se desenvuelve de manera autónoma A través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.
Secuencia metodológica			
Momentos	Estrategias	Materiales	Instrumento de evaluación
Inicio	Mambrú se fue a la guerra, ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena! Mambrú se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, no sé cuándo vendrá. Si vendrá para las Pascuas, ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena! si vendrá para las Pascuas o por la Navidad o por la Navidad. Las Pascuas ya se pasan, ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena! las Pascuas ya se pasan también la Navidad; do re mi, do re fa; también la. Navidad Meta: Mejorarla habilidad de moverse autónomamente. Objetivo: Arrastrarse de diferentes formas Juego funcional o de ejercicio. Actividad: Nos desplazamos al patio, al llegar formamos grupos de 3 de los cuales se separan por colores: el primer grupo será rojo, el segundo amarillo, el tercer grupo verde, el cuarto anaranjado y el quinto grupo	Grabadora, cd, varilla, colchoneta, alfombra.	Lista de cotejo

	azul.		
Desarrollo	<p>Explicamos en que consiste la dinámica del juego:</p> <p>Estamos en guerra y tenemos que pasar por debajo de una varilla siendo el único camino para estar a salvo de las bombas, cada grupo tiene un líder el cual se encargará de llevar al grupo completo hacia el otro lado pasando todos juntos por debajo de la varilla sin que ningún miembro de su grupo se quede, luego se desplazan arrastrándose de derecha a izquierda para que su enemigo no los vea. El tiempo que se le dará a cada grupo para que logre pasar por debajo de la varilla será de 3 segundos, Si un miembro del grupo se queda y no logra pasar junto a sus demás compañeros será descalificado. Al final los niños descalificados recibirán una sanción que consistirá en bailar una canción, y luego regresaran al salón. Mientras que al equipo ganador se le dará media hora en los juegos.</p>		
Cierre	<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas ¿Se divertieron? ¿Por qué tenemos que ponernos a salvo? ¿De qué forma llegamos a pasar?.</p> <p>Nos acostaremos para escuchar una melodía y relajarnos. Concluida la actividad nos ubicamos en forma de círculo sentados para tomar agua, descansar y regresar al aula.</p>		

**Sesión de aprendizaje 08.**

**I. Datos Informativos:**

Institución Educativa Particular : "Sagrado Corazón de María"  
 Edad/aula : 5 años./Duración: 45 minutos/Fecha: .....

**II. Logros Esperados.**

Nombre de la actividad: "Desplazándome me divierto"			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.
Secuencia metodológica			
Momentos	Estrategias	Materiales	Instrumento de evaluación
Inicio	Juego simbólico Entónanos la canción: Caminando por el bosque. Caminando por el bosque una vaca me encontré como no tenía nombre Camila la llame, ohhhhh Camila que bonita eres tú, si te jalo de la cola seguro haces mmmuuu. Caminando por el bosque una vaca me encontré como no tenía nombre María la llame, ohhhhh María que bonita eres tú, si te jalo del mano seguro haces mmmuuu. Meta: Mejora el control corporal. Juego funcional o de ejercicio	Taburetes de 2 niveles, tizas, canción	Lista de cotejo
Desarrollo	Procedimiento: Formamos grupos de 2 y les damos las pautas: Cada miembro del equipo tendrá que pasar con dos bolsitas de arena llevando primero: Una bolsita de arena hacia el otro extremo teniendo que Caminar sobre líneas (rectas – curvas) pintadas en el suelo, luego Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido –		

	<p>lento). Inmediatamente preparar por un taburete de 2 niveles, salta desde una pequeña altura de 30 cm, sube y baja escaleras alternando ambos pies y sin ayuda y luego Camina libremente tratando de no chocar a sus compañeros u objeto, luego corre esquivando obstáculos: ula, ula, tarros, etc. finalmente dejará la bolsa en el extremo, así regresará por la siguiente bolsita de arena hasta completar las dos bolsas de arena.</p> <p>Si un niño no lo hace como se le indica perderá y recibirá una sanción en este caso será bailar una canción y si lo hace como se le dice será Premiado inmediatamente con un caramelo.</p>		
Cierre	<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?</p> <p>Concluida la actividad nos dirigimos al aula.</p>		

### Sesión de aprendizaje 09.

#### **I.Datos Informativos:**

Institución Educativa Particular :“Sagrado Corazón de María”

Edad/aula :5 años./Duración:45 minutos/Fecha.....

#### **II.Logros Esperados.**

Nombre de la actividad: “Coordinando mis movimientos”			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz.	Se desenvuelve de manera autónoma A través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.
Secuencia metodológica			
Momentos	Estrategias	Materiales	Instrumento de evaluación
Inicio	Juego simbólico -Realizamos la dinámica el rey manda: El rey manda que saltemos, el rey manda que corras de un lado a otro, el rey manda que te sientes y escuches. Emplearemos la estrategia “esquivando obstáculos”. Meta: Mejora el control corporal. Objetivo: Completar un recorrido de seis obstáculos de dificultad moderada.	Palos, pelota, tarros, túnel, pandereta	Lista de cotejo
Desarrollo	Procedimiento: Juego funcional o de ejercicio: Cuando un niño pueda completar una carrera de obstáculos simples sin ayuda, va a empezar a construir un recorrido de mayor dificultad con seis obstáculos, enfocados principalmente en el control corporal.		

	<p>Formamos grupos de tres y colocamos obstáculos, explicamos lo que tenemos que hacer:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Correr esquivando unos palos que están sobre el piso.</li> <li>2. Salta cinco veces con ambos pies juntos en su sitio,</li> <li>3. Cogerán una pelota y se irán corriendo esquivando unas torres de tarros que hay en el suelo,</li> <li>4. Al llegar al túnel tendrán que pasar el túnel arrastras,</li> <li>5. Luego corre al ritmo de la pandereta (rápido- lento).</li> <li>6. Caminara utilizando diferentes direcciones atrás- adelante, derecha – izquierda,</li> <li>7. Luego caminara en puntas con ambos pies</li> <li>8. Para finalmente saltar con un solo pie.</li> </ol> <p>El niño que trabajo todo el recorrido será el ganador. Si un niño no salta, no corre o no realiza el recorrido se le descalificará a todo el grupo. Tienen que hacerlo con energía, al ganador se le dará media hora en los juegos y los que no lograron hacer el recorrido se irán al salón a descansar hasta continuar con la sesión, pero primero tomarán agua.</p>		
Cierre	<p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos dirigimos al aula.</p>		



Desarrollo	<p>Va para arriba va para abajo y de vuelta queriéndome alocado, para un lado para el otro lado, ahora sí que mi globo se alocado uyu yui uyu yui el nudo se le desato. Ahora si mi globo otra vez se desinflado.</p> <p>Luego de haber cantado e inflado el globo les pedimos a los chicos realizar ejercicios de inhalación y respirar para así poder relajarnos varias veces. Una vez que ya estemos más relajados vamos a acostarnos en el suelo y cerramos nuestros ojos y escuchamos la canción la gata carlota, mientras la maestra nos hace masajes por todo el cuerpo para lograr relajarnos.</p>		
Cierre	<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron? ¿Qué hicieron primero? ¿Cómo se tenía que terminar?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de círculo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>		

## Anexo 7: Instrumento De Evaluación.

### Instrumento De Evaluación

#### Ficha de observación – variable: motricidad gruesa

**Institución Educativa** : Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”  
**Sección** : Única  
**Temática** : Motricidad gruesa.  
**Docente responsable** : Muñoz Bueno, María Elizabeth  
**Fecha** :

Nombre del niño..... Edad..... Sexo.....

Nº	Variable: Motricidad gruesa.	1	2	3
<b>Dimensión 1: Coordinación corporal</b>				
1	Mueve su cuerpo haciendo uso de diferentes materiales como ula ula.			
2	Rueda de manera creativa sobre una colchoneta o petate.			
3	Corre coordinadamente saltando obstáculos como conos, etc			
4	Marcha de manera coordinada manteniendo su cuerpo erguido, usando un palo.			
5	Mueve su cuerpo coordinadamente al ritmo de una música.			
<b>Dimensión 2: lateralidad</b>				
6	Ubica su lado derecho durante un juego realizado.			
7	Ubica su lado izquierdo durante un juego realizado			
8	Sigue indicaciones de posiciones que brinda la maestra en un juego			
9	Juega a la gallinita ciega y se ubica según indicaciones dadas.			
10	Baila y se ubica según indicaciones de una canción (derecha,derecha,etc)			

<b>Dimensión 3: Movimiento</b>				
11	Reproduce acciones características de movimiento facial de un personaje asignado previamente.			
12	Crea movimientos mientras se mueve al compás de una música.			
13	Comunica sus emociones a través de gestos.			
14	Corre en zigzag, de manera coordinada.			
15	Realiza movimientos coordinados creativamente usando diferentes objetos.			

<b>Escala de valoración</b>	
Nivel bajo	15 – 24
Nivel medio	25 – 34
Nivel alto	35 – 45

## Evaluación de Juicio de expertos

### UNIVERSIDAD SAN PEDRO

#### Faculta de Educación y Humanidades

#### VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

##### I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador:

Fecha: Especialidad: educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación – variable: motricidad gruesa

Autor del instrumento: Elaboración Propia

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: “Juegos didácticos para la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023

”

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

##### II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			16		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?					19
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?					19
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	

Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?			18	
<b>Sumatoria parcial</b>			16	125	38
<b>Sumatoria Total</b>		<b>179 (Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>			
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>		<b>0.89(Siendo la valoración máxima en 1)</b>			

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Se corrigió algunas dimensiones como los ítems para que guarde concordancia con su variable de estudio. De esta manera se aprueba su aplicabilidad.

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

<b>Coeficiente de Validez</b>		
179	=	0.89

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



**Firma del Experto**  
**Grado Académico Doctora en Educacion**  
**DNI. 32888242**

## Instrumento De Evaluación

### Ficha de observación – variable: motricidad gruesa

**Institución Educativa** : Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”  
**Sección** : Única  
**Temática** : Motricidad gruesa.  
**Docente responsable** : Muñoz Bueno, María Elizabeth  
**Fecha** :

Nombre del niño..... Edad..... Sexo.....

Nº	Variable: Motricidad gruesa.	1	2	3
<b>Dimensión 1: Coordinación corporal</b>				
1	Mueve su cuerpo haciendo uso de diferentes materiales como ula ula.			
2	Rueda de manera creativa sobre una colchoneta o petate.			
3	Corre coordinadamente saltando obstáculos como conos, etc			
4	Marcha de manera coordinada manteniendo su cuerpo erguido, usando un palo.			
5	Mueve su cuerpo coordinadamente al ritmo de una música.			
<b>Dimensión 2: lateralidad</b>				
6	Ubica su lado derecho durante un juego realizado.			
7	Ubica su lado izquierdo durante un juego realizado			
8	Sigue indicaciones de posiciones que brinda la maestra en un juego			
9	Juega a la gallinita ciega y se ubica según indicaciones dadas.			
10	Baila y se ubica según indicaciones de una canción (derecha,derecha,etc)			

<b>Dimensión 3: Movimiento</b>			
11	Reproduce acciones características de movimiento facial de un personaje asignado previamente.		
12	Crea movimientos mientras se mueve al compás de una música.		
13	Comunica sus emociones a través de gestos.		
14	Corre en zigzag, de manera coordinada.		
15	Realiza movimientos coordinados creativamente usando diferentes objetos.		

<b>Escala de valoración</b>	
Nivel bajo	15 – 24
Nivel medio	25 – 34
Nivel alto	35 – 45

## Evaluación de Juicio de expertos

### UNIVERSIDAD SAN PEDRO

#### Faculta de Educación y Humanidades

#### VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

##### I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador:

Fecha: Especialidad: educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación – variable: motricidad gruesa

Autor del instrumento: Elaboración Propia

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: “Juegos didácticos para la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

##### II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			16		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?					19
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?					19
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	

Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				16	125	38
Sumatoria Total		179 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0,005)		0.89(Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Se corrigió algunas dimensiones como los ítems para que guarde concordancia con su variable de estudio. De esta manera se aprueba su aplicabilidad.

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

<b>Coefficiente de Validez</b>		
179	=	0.89

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



**Firma del Experto**  
**Grado Académico Magister en Educación**  
**DNI 26707686**

## Instrumento De Evaluación

### Ficha de observación – variable: motricidad gruesa

**Institución Educativa** : Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”  
**Sección** : Única  
**Temática** : Motricidad gruesa.  
**Docente responsable** : Muñoz Bueno, María Elizabeth  
**Fecha** :

Nombre del niño..... Edad..... Sexo.....

Nº	Variable: Motricidad gruesa.	1	2	3
<b>Dimensión 1: Coordinación corporal</b>				
1	Mueve su cuerpo haciendo uso de diferentes materiales como ula ula.			
2	Rueda de manera creativa sobre una colchoneta o petate.			
3	Corre coordinadamente saltando obstáculos como conos, etc			
4	Marcha de manera coordinada manteniendo su cuerpo erguido, usando un palo.			
5	Mueve su cuerpo coordinadamente al ritmo de una música.			
<b>Dimensión 2: lateralidad</b>				
6	Ubica su lado derecho durante un juego realizado.			
7	Ubica su lado izquierdo durante un juego realizado			
8	Sigue indicaciones de posiciones que brinda la maestra en un juego			
9	Juega a la gallinita ciega y se ubica según indicaciones dadas.			
10	Baila y se ubica según indicaciones de una canción (derecha, derecha, etc)			

<b>Dimensión 3: Movimiento</b>				
11	Reproduce acciones características de movimiento facial de un personaje asignado previamente.			
12	Crea movimientos mientras se mueve al compás de una música.			
13	Comunica sus emociones a través de gestos.			
14	Corre en zigzag, de manera coordinada.			
15	Realiza movimientos coordinados creativamente usando diferentes objetos.			

<b>Escala de valoración</b>	
Nivel bajo	15 – 24
Nivel medio	25 – 34
Nivel alto	35 – 45

## Evaluación de Juicio de expertos

### UNIVERSIDAD SAN PEDRO

#### Faculta de Educación y Humanidades

##### VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

###### I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador:

Fecha: Especialidad: educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación – variable: motricidad gruesa

Autor del instrumento: Elaboración Propia

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: “Juegos didácticos para la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Privada “Sagrado Corazón de María”, Cajamarca, 2023

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

###### II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			16		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?					19
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?					19
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	

Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?			18	
Sumatoria parcial			16	125	38
Sumatoria Total		179 (Siendo el puntaje máximo posible 200)			
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.89(Siendo la valoración máxima en 1)			

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Se corrigió algunas dimensiones como los ítems para que guarde concordancia con su variable de estudio. De esta manera se aprueba su aplicabilidad.

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

<b>Coeficiente de Validez</b>		
179	=	0.89

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



**Firma del Experto**  
**Grado Académico Magister en Educación**  
**DNI 44771421**



Juegos didácticos para la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años, Institución Educativa Privada "Sagrado Corazón de María", Cajamarca, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>7%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>6%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.unae.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>

9	<a href="http://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
11	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://bibliotecas.unsa.edu.pe">bibliotecas.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
19	<a href="http://dspace.utb.edu.ec">dspace.utb.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://publicaciones.usanpedro.edu.pe">publicaciones.usanpedro.edu.pe</a>	



	Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://repositorio.usil.edu.pe">repositorio.usil.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
24	<a href="http://repositorio.unasam.edu.pe">repositorio.unasam.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Nacional del Chimborazo Trabajo del estudiante	<1 %
26	<a href="http://repositorio.uns.edu.pe">repositorio.uns.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
28	<a href="http://repositorio.utn.edu.ec">repositorio.utn.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %

31	<a href="http://apirepositorio.unh.edu.pe">apirepositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
32	<a href="http://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
33	<a href="http://repositorio.upao.edu.pe">repositorio.upao.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to College of Notre Dame of Maryland Trabajo del estudiante	<1 %
35	<a href="http://www.dspace.uce.edu.ec">www.dspace.uce.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
36	Submitted to College of Alameda Trabajo del estudiante	<1 %
37	Submitted to Universidad Nacional Autonoma Altoandina de Tarma Trabajo del estudiante	<1 %
38	Submitted to West Coast University Trabajo del estudiante	<1 %
39	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
40	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
41	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama	<1 %

42	<b>Submitted to Universidad Peruana Los Andes</b> Trabajo del estudiante	<1 %
43	<b>repositorio.untrm.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1 %
44	<b>www.gestionprivada.com.ar</b> Fuente de Internet	<1 %
45	<b>www.repositorio.usac.edu.gt</b> Fuente de Internet	<1 %
46	<b>Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana</b> Trabajo del estudiante	<1 %
47	<b>es.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<1 %
48	<b>repositorio.unsaac.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1 %
49	<b>www.uclm.es</b> Fuente de Internet	<1 %
50	<b>dspace.unach.edu.ec</b> Fuente de Internet	<1 %
51	<b>read.bookcreator.com</b> Fuente de Internet	<1 %
52	<b>revistamentor.ec</b> Fuente de Internet	<1 %

53	<a href="http://www.academiajuliadona.com">www.academiajuliadona.com</a> Fuente de Internet	<1%
54	<a href="http://www.anped.org.br">www.anped.org.br</a> Fuente de Internet	<1%
55	<a href="http://www.gestionar-facil.com">www.gestionar-facil.com</a> Fuente de Internet	<1%
56	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1%
57	<a href="http://idus.us.es">idus.us.es</a> Fuente de Internet	<1%
58	<a href="http://moam.info">moam.info</a> Fuente de Internet	<1%
59	<a href="http://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1%
60	<a href="http://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
61	<a href="http://tesis.ipn.mx">tesis.ipn.mx</a> Fuente de Internet	<1%
62	<a href="http://www.frontiersin.org">www.frontiersin.org</a> Fuente de Internet	<1%
63	<a href="http://www.grafiati.com">www.grafiati.com</a> Fuente de Internet	<1%
64	<a href="http://www.lajpe.org">www.lajpe.org</a> Fuente de Internet	<1%

65	<a href="http://www.piie.cl">www.piie.cl</a> Fuente de Internet	<1%
66	Submitted to Universidad Europea de Madrid Trabajo del estudiante	<1%
67	<a href="http://catalogobiblioteca.unach.cl">catalogobiblioteca.unach.cl</a> Fuente de Internet	<1%
68	<a href="http://dspace.ucuenca.edu.ec">dspace.ucuenca.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
69	<a href="http://dspace.unl.edu.ec">dspace.unl.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
70	<a href="http://ebin.pub">ebin.pub</a> Fuente de Internet	<1%
71	<a href="http://ichgcp.net">ichgcp.net</a> Fuente de Internet	<1%
72	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	<1%
73	<a href="http://laguajirahoy.com">laguajirahoy.com</a> Fuente de Internet	<1%
74	<a href="http://repositorio.pucesa.edu.ec">repositorio.pucesa.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
75	<a href="http://repositorio.sis.puc-campinas.edu.br">repositorio.sis.puc-campinas.edu.br</a> Fuente de Internet	<1%
76	<a href="http://repositorio.utc.edu.ec">repositorio.utc.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%

77	<a href="http://tesis.unsm.edu.pe">tesis.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
78	<a href="http://vdocuments.es">vdocuments.es</a> Fuente de Internet	<1%
79	<a href="http://www.aulamedica.es">www.aulamedica.es</a> Fuente de Internet	<1%
80	<a href="http://www.bnamericas.com">www.bnamericas.com</a> Fuente de Internet	<1%
81	<a href="http://www.cels.org.ar">www.cels.org.ar</a> Fuente de Internet	<1%
82	<a href="http://www.cienciadigital.org">www.cienciadigital.org</a> Fuente de Internet	<1%
83	<a href="http://www.dykinson.com">www.dykinson.com</a> Fuente de Internet	<1%
84	<a href="http://www.lasdrogas.net">www.lasdrogas.net</a> Fuente de Internet	<1%
85	<a href="http://www.sinergiaacademica.com">www.sinergiaacademica.com</a> Fuente de Internet	<1%
86	<a href="http://repositorio.uti.edu.ec">repositorio.uti.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo