

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



**Juegos para el desarrollo motor grueso en estudiantes de 5
años, Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca,
2022.**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial

Autora

ZAMORA GALVEZ LEYDI DIANA

Asesora (ORCID - 0000-0003-3792-7590)

Cerna Gálvez, María Evelyn

CAJAMARCA – PERÚ

2023

ÍNDICE

Índice general	ii
Índice de tablas	iii
Palabra claves	iv
Constancia de originalidad	v
Título	vi
Resumen.....	vii
Abstrac.....	viii
Introducción.....	1
Metodología.....	10
Resultados.....	14
Análisis y discusión.....	19
Conclusiones.....	21
Recomendaciones.....	22
Referencias bibliográficas.....	23
Anexos.....	25

Índice de tablas

Tabla 1 Línea de investigación.....	iv
Tabla 2 Estudiantes matriculados en la I.E.I. N° 151, Cajamarca.	10
Tabla 3 Muestra de estudio, I.E.I. N° 151, Cajamarca.	11
Tabla 4 Nivel de resultados - Pre Test.	14
Tabla 5 Nivel de resultados en el Post Test.....	15
Tabla 6 Prueba de normalidad.....	17
Tabla 7 Pruebas de muestras emparejadas.....	18
Tabla 8 Matriz de operacionalización de variables.	25
Tabla 9 Base de datos, variable: Juegos durante 10 sesiones de aprendizaje	40
Tabla 10 Base de datos Pre Test, variable: Desarrollo motor grueso.....	40
Tabla 11 Base de datos Pos Test, variable: Desarrollo motor grueso.	41

Índice figuras

Figura 1 <i>Valoración de Juegos y sus dimensiones en 10 sesiones</i>	14
Figura 3 <i>Desarrollo motor grueso - Pos Test.</i>	16
Figura 4 <i>Comparativo Pre Test - Post Test.</i>	16

Palabras clave:

Tema:	Juegos, desarrollo motor grueso
Especialidad	Educación Inicial

Key words:

Theme:	Games, gross motor development
Specialty	Initial Education.

Línea de investigación**Tabla 1**

Línea de investigación

Línea	de	Didáctica para el proceso de enseñanza-
Área		Ciencias sociales
Sub área		Ciencias de la Educación
Disciplina		Educación General

Fuente: Res. N° 4201 – 2019-USP/CU del C. Univ.



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juego para el desarrollo motor grueso, en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022**" del (a) estudiante: **ZAMORA GALVEZ LEYDI DIANA**, identificado(a) con Código N° **1116102079**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, 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, 03 de octubre de 2023

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.

Titulo

Juegos para el desarrollo motor grueso en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022.

Games for the development of gross motor skills in students of 5 years, Instituo Educational Initial N° 151, Cajamarca, 2022.

Resumen

El trabajo investigativo tuvo como propósito determinar en qué medida la aplicación de los juegos mejora significativamente el desarrollo motor grueso en los educandos menores de 5 años en la entidad educativa inicial N° 151, de Cajamarca, 2022. Pesquisa con enfoque explicativo con un diseño pre experimental; con una población muestral de 16 estudiantes; se administró una ficha de observación y una lista de cotejo sometidas a juicio de expertos y una validez con Alfa de Cronbach de ,951. Concluyendo que por medio de la prueba de hipótesis se comprobó que el juego mejoró significativamente el desarrollo motor grueso en los educandos del nivel inicial en la entidad educativa N° 151 de Cajamarca, puesto que el $p\text{-valor} = 0,001. < 0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa con un 95% de confianza y se rechaza la nula.

Abstract

The purpose of the investigative work was to determine to what extent the application of games significantly improves gross motor development in students under 5 years of age in the initial educational entity No. 151, in Cajamarca, 2022. Research with an explanatory approach with a pre-design experimental; with a sample population of 16 students; An observation sheet and a checklist were administered, subject to expert judgment and a validity with Cronbach's Alpha of .951. Concluding that through the hypothesis test it was proven that the game significantly improved gross motor development in the initial level learners in the educational entity No. 151 of Cajamarca, since the p-value = 0.001. < 0.05, with which the alternative hypothesis is accepted with 95% confidence and the null is rejected.

Introducción

Internacionalmente, Morante y Vargas (2019), orientó su investigación hacia el objetivo de determinar si las actividades lúdicas son beneficiosas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en pro del proceso de aprendizaje con niños de 4 años, logrando desarrollar complejas capacidades mentales en los niños a partir de la correcta construcción (esquema corporal). La investigación efectuada fue documental – descriptiva, cualitativa, para la recolección de datos se utilizó fuentes primarias y secundarias. Método Inductivo - deductivo, y el analítico Sintético. Se llegó a la conclusión que utilizando actividades lúdicas se mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de habilidades motoras. El presente estudio estará expuesto para referenciar la importancia del desarrollo psicomotor grueso.

López (2018), investigó cómo influyen los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en Inicial de 3 años; a través de una evaluación dirigida a los niños de bajo la escala de Ortiz para evaluar las áreas de desarrollo integral, especialmente la motricidad gruesa, las docentes también participaron en una encuesta, que se orientó a su conocimiento en la utilización de los juegos tradicionales, cuyo resultado fue que no tienen el suficiente conocimiento y la debida capacitación en el tema. Las conclusiones fueron que se debe proporcionar al niño y docentes con experiencias significativas que benefician el desarrollo motor en los niños, que las estrategias didácticas aplicadas a los niños deben ser planificadas en las actividades académicas. Se evidenció retraso en el desarrollo motor grueso, comprobándose lo urgente en la aplicación de estrategias para desarrollar el área.

Delgado (2018), determinó investigando que los juegos tradicionales si tienen influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, para niños de tres años; observó que los estudiantes de educación estatal presentan retrasos en el desarrollo de la motricidad gruesa porque los docentes no aplican estrategias producto de las capacitaciones actualizadas e innovadoras. Las estrategias didácticas están dirigidas a formar el desarrollo de la motricidad gruesa, utilizando los juegos tradicionales en la Educación Inicial. La metodología empleada en la presente investigación se basa en la

aplicación de juegos como estrategia didáctica. Los juegos seleccionados son juegos motores de carrera, velocidad, de salto, rondas, canciones y acordes a la edad de los niños. Se aplicarán encuestas a los docentes para tener conocimiento del material con el que se cuenta. Se llegó a las siguientes conclusiones: En el marco teórico del estudio se planificaron juegos tradicionales que fortificaron el desarrollo motor. Con esta información se identificó la deficiencia en la actualización que los docentes tienen con a los juegos tradicionales, por lo que no los usan para el desarrollo motor. Esta realidad incide desfavorablemente en el rendimiento escolar.

Nacionalmente encontramos al autor de tesis, Egoavil (2017) tuvo el objetivo de comprobar si el juego aplicado como estrategia didáctica “Mira yo me muevo” desarrolla la motricidad gruesa. Se acota que lo importante para desarrollar la motricidad gruesa es lograr el control del movimiento de músculos grandes, como el torso y brazos, de forma coordinada, por eso es importante el espacio para desarrollar estas habilidades. Esta investigación demostró que con el juego aplicado “Mira yo me muevo” si fue beneficioso para la motricidad gruesa de los niños. La Hipótesis fue corroborada estadísticamente. La investigación aplicada fue cuantitativa explicativa, por lo establecerse una relación causal entre las variables. Esta investigación, tuvo efecto didáctico y se encontró este camino para solucionarlo. La investigación fue Cuasiexperimental; población 44 niños (5 años). Conclusión: se acepta la hipótesis del autor ya que se comprobó que el juego aplicado mejora el desarrollo motor grueso en los niños.

Chocce y Conde (2018), por su parte planteo caracterizar la importancia que tiene los juegos populares en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de inicial. Se utilizó para recopilar información la técnica didáctica de “aprendemos jugando” para realizar experiencias en el aula desarrollando sesiones de aprendizaje. El resultado fue que, de 13 niños, 46% tienen “B”, ósea no han logrado desarrollar su habilidad motora fina; el 33% obtienen “A”, han logrado aprendizaje y tienen habilidades motoras gruesas. 21% de 13 niños obtuvieron “C”. La conclusión fue que los juegos populares, son realmente una herramienta pedagógica-didáctica, que facilita el desarrollo de habilidades motoras gruesas en los niños de inicial.

Por su parte Agramonte (2018), plantea que el juego didáctico es una estrategia que favorece la motricidad gruesa; la investigación fue cuantitativo - preexperimental, muestra de 13 niños. Los resultados obtenidos fueron (92 %) y (8 %) en proceso en el post test. Por último localmente hallamos una investigación sobre el tema por Gutiérrez (2021), que buscó determinar si los juegos psicomotores son beneficiosos como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años en Bambamarca. El método investigativo fue hipotético-deductivo; preexperimental con pre y posttest en un grupo. El resultado obtenido fue satisfactorio 40% en el nivel de inicio y el 60 % en proceso, resultados del posttest el 80% ya se encontraba en el nivel de logro y el 20% logro destacado; con ello se comprobó que se fortaleció la coordinación motora gruesa en la investigación experimental. Conclusión, la aplicación de juegos psicomotores es importante dentro del campo educativo del nivel inicial.

Respecto a la fundamentación científica, la teoría educativa sugiere que el juego es una acción inherente al humano por el que se aprenden hábitos formativos. La lúdica para el niño tiene mucho valor (Batllori, 2006). Farfán (2010) opina que el juego para adultos es un pasatiempo, y para los niños es una ocupación beneficiosa y útil, porque forja su personalidad, aptitudes y tendencias en su vida adulta. Características, Moreno (2009) el juego es propio en el niño, cumple funciones importantes, como aprender y desarrollar su formación integral. Philco (2009), jugar es una actividad de recreación que tiene beneficios o funciones para entrenar y reposar el organismo desarrollando capacidades. Roa (2007) por su parte agrega que el jugar en el niño tiene la función de consumir energía por las múltiples actividades que realiza. Lezama (2011), el juego es un ejercicio preparatorio de entrenamiento para el desarrollo de la personalidad desde el punto de vista biológico o físico. Villegas (2003), el juego en el ámbito psicomotor estimula el proceso de aprendizaje. Concluyéndose que las características principales resaltantes del juego son que es libre, transmite fantasía, aporta satisfacción, tiene tiempo y espacio definido y está relacionado con el aprendizaje y el área lógico matemática. Importancia: fomenta la imaginación y por ende los procesos cognitivos, estimula el desarrollo cognoscitivo y

la actividad motriz, la destreza, afirmando sus sensaciones con múltiples experiencias según (Acosta, 2013).

Calero (2008) los niños forman grupos y jugando se manifiestan socialmente, demostrando su verdadero carácter, su propio yo y su personalidad. Clases de juegos: recurriendo al teórico Piaget citado por Aizecang (2015), el juego es la máxima manifestación del pensamiento infantil con el que puede desarrollar nuevas estructuras en su mente. Mencionaremos con esta referencia las distintas clases de juego, frente a la etapa evolutiva del niño: A) El juego motor o de ejercicio, primeras etapas: aprender, lanzar, alcanzar, etc. desarrolla su motricidad. B) El juego simbólico: segundo momento, el niño evoca, con imaginación, objetos y situaciones ausentes, desarrolla posibilidad de ficción. C) El juego de reglas: el niño acepta reglas que comparte con otros jugadores. Tipos de juego: MINEDU (2010), A) Juego motor: está asociado al movimiento como saltar, jalar, lanzar, B) Juego cognitivo: resalta la curiosidad intelectual del niño. C) Juego social: se caracteriza porque hay interacción con otra persona como objeto de juego. Cuando un bebé juega con las trenzas de su madre; refleja la propia imagen en el espejo. D) Juego simbólico: Pensamiento y creación humana, encierra experiencias en los niños. P.E. yo soy el lobo y tú la caperucita. Finalmente, este tipo lúdico transforma situaciones utilizando la imaginación, pero basados empíricamente, Fundamentos del juego: A) Biológico: los órganos están interrelacionados y son interdependientes, forman sistemas que en su conjunto son el individuo. (Johnson, 2001). B) Psicológico. Referentes al proceso cognitivo y conductas. P.E. Comportamientos manifestados al expresar dolor, cuando es grupal se convierte en juego. (Bosch, 1995). C) Social. El humano es gregario y esto lo hace satisfacer necesidades vitales, porque su naturaleza social nace de la necesidad de supervivencia, ya que podría extinguirse y morir. (Acosta, 2013). D) Cognitivo. Se refiere estrictamente a las bases de las estructuras mentales y procesos cerebrales como la inteligencia, el lenguaje, la abstracción, la lógica, el análisis, la síntesis, la inducción, la deducción, la inferencia, la reflexión la capacidad crítica, la comprensión la metacognición etc., ósea todo el proceso mental superior. (Bosch, 2005). Sobre la Motricidad gruesa, Anaya, Contreras y García (2020) es la capacidad del humano (concepción humanista), excluye al animal, por no poder discernir y el humano razona

de manera compleja (crítico y creador) por ello se considera que el humano va de la motricidad irracional a la motricidad simbólica (p,32). Jiménez (2004). Para desarrollarse psicomotrizmente el humano tiene 5 etapas: la disgregarse, moviliza diferentes partes del cuerpo, la coordina las partes del cuerpo, moviliza y pone en marcha el cuerpo, motricidad fina es poder maniobrar con la palma y dedos.

Motricidad y el desarrollo holístico, significa actuar contra el dimorfismo del cuerpo y por ende de la mente y debe ser desarrollada y estimulada desde muy corta edad. Los psicopedagogos, neurólogos y psiquiatras, por ello se cita a Piaget que revela en sus estudios que el aspecto motriz forma el cimiento de la inteligencia (Anaya, Contreras y García, 2020). Motricidad es inteligencia y desarrollo corpóreo (Corvetto, 2016), (p. 51-52). En preescolar según el autor Rigal (2006) revela su capacidad definiéndolo como activo normal, esta actividad es muy importante y los pedagogos deben otorgarle la debida atención respecto al enfoque ocular de un objeto hacia otro, antes de mencionar si son diferentes o semejantes. Comellas (2003), se desarrolla la habilidad motora a través de la cinética, ósea por desplazamientos, labores, prácticas sociales (p, 34). (Flores, 2018) se refirió a la motricidad gruesa, como aquella que se desarrolla en realizar con el cuerpo movimientos bruscos como el correr (p. 19). Pacheco (2015) entre los 0 - 6 años, se inician los periodos como el del descubrimiento (0-36 meses). Sigmund Freud refiere que conoce parte de su todo. Abad (2016), es en este primer periodo que se dan las respuestas condicionadas o estímulos que definirían el poseer o no una lesión en el sistema nervioso, la succión es la necesidad de alimento. Segundo periodo, selección perceptiva (36 – 72 meses), habilidades y soltura extinguiéndose la torpeza de los meses anteriores. A los 36 meses de vida son casi autónomos y tienen libertad de movimiento (Anaya, Contreras y García, 2020). Componentes: Pacheco (2015) a continuación mencionamos: A) Dominio dinámico corporal: el tronco y las extremidades inferiores ejercen movimiento con voluntad propia. El infante adquiere seguridad para realizar cualquier actividad motora. B) Coordinación integral: integración de los segmentos corporales. Es una cadena de movimientos ordenados con todos los segmentos corporales. C) Equilibrio, permite al individuo emplear la gravedad o resistirse a ella. (Jiménez, 2004) indica que es la capacidad tener posición contraria a la gravedad, por el trabajo musculoesquelético

(p.61). Ritmo. Es el movimiento calibrado y sus componentes son la magnitud y colocación en el tiempo y espacio, con un compás, el movimiento y el ritmo están estrechamente relacionados, por el tiempo y el lugar. Coordinación viso-motriz: movimientos dominados por la visión, la observación de algo en reposo o en desplazamiento.

Las dimensiones de la variable Motricidad gruesa, fueron adaptadas de Zabalza (2008), quedando de la siguiente manera:

Movimientos Coordinados: Se refiere a la habilidad de los niños para realizar movimientos que involucran diferentes partes del cuerpo en armonía y sincronización. Los movimientos coordinados implican el uso adecuado de músculos y grupos musculares para lograr una ejecución fluida y controlada de acciones motoras específicas.

Control Postural: Se refiere a la capacidad de mantener y ajustar la posición del cuerpo en respuesta a diferentes estímulos y tareas. Implica mantener el equilibrio y la estabilidad en diferentes posturas, tanto estáticas como dinámicas, a través de la activación y coordinación de los músculos involucrados en el mantenimiento de la postura.

Equilibrio: Se refiere a la capacidad de mantener una distribución adecuada del peso corporal para evitar caídas y pérdida de control. Implica la habilidad de mantener una posición estable incluso en condiciones desafiantes, como superficies irregulares o cambios de postura.

Desplazamiento: Aborda la capacidad de los niños para moverse de un lugar a otro de manera controlada y efectiva. Involucra la ejecución de movimientos locomotores, como caminar, correr, saltar o trepar, y la capacidad de adaptar estos movimientos según las demandas del entorno.

La justificación de la investigación la indicamos a través de:

Justificación teórica: La investigación se justifica teóricamente al buscar profundizar en el conocimiento sobre cómo los juegos específicos pueden contribuir

al desarrollo motor grueso en estudiantes de 5 años. El estudio busca respaldar y enriquecer las teorías existentes al proporcionar evidencia empírica sobre la efectividad de los juegos en el desarrollo motor, lo que a su vez podría tener implicaciones en la planificación de programas educativos y actividades físicas para esta población.

Justificación práctica: La justificación práctica radica en la relevancia de implementar actividades que sean divertidas, motivadoras y alineadas con los intereses y capacidades de los niños. Los juegos ofrecen una forma atractiva y participativa de promover el desarrollo motor grueso, lo que puede aumentar la motivación y el compromiso de los niños en el proceso de aprendizaje.

Justificación social: Este trabajo beneficia a la comunidad educativa y local al brindar a los niños oportunidades divertidas y educativas para mejorar sus habilidades físicas y coordinación. Los juegos diseñados específicamente para el desarrollo motor grueso no solo promueven la actividad física y la salud, sino que también enriquecen la educación al integrar el aprendizaje a través del juego. Además, fomentan la colaboración entre la escuela y los padres, fortaleciendo los lazos comunitarios y contribuyendo al crecimiento personal, social y emocional de los niños. Esta pesquisa logra brindar a la escuela nuevas estrategias, para alcanzar mejores destrezas y habilidades físicas y que los padres de familia logren ver de manera distante el trabajo que se hace en la escuela, sobre los juegos que se trabaja de menos a más para dominar cualquier actividad física, que podría convertirse en la actividad competitiva para el educando.

Justificación metodológica: La justificación metodológica se basa en la necesidad de utilizar un enfoque riguroso y confiable para evaluar el impacto de los juegos en el desarrollo motor grueso de los estudiantes de 5 años. Al utilizar una metodología sólida y técnicas de análisis estadístico, se podrá obtener información objetiva y válida sobre los efectos de los juegos en el desarrollo motor de los niños.

Justificación científica: Desde el punto de vista científico, el presente trabajo sirve como fuente de antecedentes para futuros trabajos, así como sus instrumentos, la

fundamentación científica que enriquecerá otras investigaciones, etc. Así mismo, los resultados no solo ayudarán a entender mejor el desarrollo motor en niños de 5 años, sino que también podrán ser la base para nuevas teorías y formas de resolver problemas similares en el futuro. Además, estos resultados pueden ser útiles en diferentes situaciones y contextos, ya que la educación y las circunstancias varían.

En referencia a la problemática, siendo las habilidades motoras gruesas importantes para permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego, deportivas, etc. sin embargo, autores como Ojeda (2015), en el caso peruano, observó la dificultad que tienen los niños para los deportes y para jugar, cuando estas actividades requieren equilibrio corpóreo (puntillas, pies juntos, levanta pierna), frustrando a los pequeños porque no hay coordinación normal al lanzar una pelota, también con mucha preocupación puso en observancia que no hay ambientes escolares adecuados ni recursos didácticos para incentivar el desarrollo motor, lo cual deviene en una problemática con tendencias crecientes en lo que motricidad gruesa se refiere. En base a ello, se plantea en la presente investigación, abordar la problemática de la motricidad fina a partir de estrategias basadas en el juego, para el caso particular de la Institución Educativa Inicial N° 151, por lo que se planteó la interrogante de investigación:

¿En qué medida los juegos mejoran el desarrollo motor grueso, en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022?

Definiendo conceptualmente, tenemos: Variable independiente: Juego, una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego (Gallardo, 2018). Variable dependiente: Desarrollo motor grueso, que se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares (Ardanaz, 2009).

Definiendo operacionalmente, tenemos: Juegos es una variable cualitativa, que es considerada para la investigación durante 10 sesiones de aprendizaje relacionada a la planificación y ejecución de estrategias basadas en el Juegos, a través de una lista de cotejo. Desarrollo motor grueso, es una variable cualitativa aplicada a los alumnos y procesada por una ficha de observación compuesta por 8 ítems y 4 dimensiones: movimientos coordinados, control postural, equilibrio, desplazamiento; y una escala de valoración: nivel bajo (8 - 13), nivel medio (14 - 19) y nivel alto (20 - 24).

Para la presente investigación, se define la hipótesis como: La aplicación del juego, mejora significativamente el desarrollo motor grueso, en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022.

El objetivo general de este estudio es el determinar si la aplicación de los juegos mejora el desarrollo motor grueso en los educandos de 5 años de la entidad educativa de inicial N° 151-cajamarca;

y se plantean los siguientes objetivos específicos:

Identificar el nivel del desarrollo motor grueso en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 151 en Cajamarca durante el año 2022., antes de la aplicación del juego.

Identificar el nivel de desarrollo motor grueso en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 151 en Cajamarca durante el año 2022, después de la aplicación de los juegos

y comparar el nivel del desarrollo motor grueso antes y después de la aplicación de juegos en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial n° 151 en Cajamarca durante el año 2022.

Metodología

Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

El tipo de investigación que corresponde a la investigación es el aplicativo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2021), la investigación aplicada se basa en los conocimientos obtenidos a través de la investigación básica y busca su aplicación en el ámbito práctico.

Diseño de investigación

El diseño elegido es el pre experimental. se refiere a un tipo de diseño de investigación que se caracteriza por la ausencia de un grupo de control equivalente. Es decir, no se utiliza un grupo de comparación para establecer una relación causal entre la variable independiente y la variable dependiente (Hernández, Fernández y Baptista, 2021).

Población y muestra

Población

La población está conformada por la totalidad de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 151 de Cajamarca; en este caso 40 estudiantes de 3, 4 y 5 años:

Tabla 2

Estudiantes matriculados en la I.E.I. N° 151, Cajamarca.

Edad	Sexo		Total
	H	M	Cant.
3 años	3	4	7
4 años	11	6	17
5 años	7	9	16
	21	19	40

Fuente: Nómina año 2022

Muestra

La muestra, definida de forma no aleatoria y por conveniencia, estuvo conformada por 16 niños de 5 años:

Tabla 3

Muestra de estudio, I.E.I. N° 151, Cajamarca.

Sección	Sexo		Total
	H	M	Cant.
5 años	7	9	16

Fuente: Nómina de matrícula del año 2022.

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnica

La técnica adoptada en la presente investigación es la observación. La técnica de la observación es un método de recolección de datos que involucra la observación sistemática y directa de eventos, comportamientos o fenómenos en un entorno específico. En esta técnica, el investigador registra y documenta objetivamente lo que ocurre, sin intervenir o manipular la situación observada (Cerrillo, 2019).

Instrumentos

Lista de cotejo

En la presente investigación se utilizó la lista de cotejo para evaluar la estrategia utilizada en la investigación. Si bien es cierto que en la investigación aplicada predominantemente se evalúa la variable dependiente; también es importante resaltar la necesidad de evaluar la estrategia empleada en la investigación por los siguientes motivos: a) Permite brindar una visión más clara sobre qué ajustes realizar para mejorar su efectividad, b) Permite determinar si los juegos seleccionados son

adecuados y pertinentes para la investigación, c) Permite identificar posibles barreras o desafíos que puedan estar afectando la efectividad de los juegos, d) Proporciona una valiosa retroalimentación para el docente investigador, e) puede ayudar a respaldar la fundamentación teórica de la estrategia y a generar conocimiento adicional en el campo educativo, f) Puede proporcionar información valiosa que puede compartirse con otros docentes para mejorar sus propias prácticas pedagógicas, etc.

La Lista de Cotejo es una herramienta de evaluación que consiste en un listado sistemático de criterios o indicadores específicos que se deben verificar durante la observación de una tarea o actividad. Estos criterios se presentan en forma de afirmaciones o enunciados, y se utiliza un sistema de marcado para indicar si se cumple o no se cumple cada criterio evaluado (Zubiría, 2008).

Ficha de observación

Para la evaluación de la variable dependiente se utilizó la ficha de observación. La ficha de observación es una herramienta utilizada en el ámbito educativo para recopilar y registrar información sistemática y objetiva sobre el comportamiento, desempeño o características de un individuo o grupo de personas durante una actividad específica. Consiste en un documento estructurado que incluye una serie de categorías, indicadores o variables a observar, y espacios para anotar las observaciones y datos relevantes durante el proceso de observación (Zubiría, 2008).

Validez y confiabilidad

La validez del instrumento de evaluación fue realizada a través de Juicio de Expertos (Anexo 5) y la confiabilidad por medio del coeficiente de fiabilidad alfa de Cronbach, aplicado a un promedio secuencial de pruebas piloto:

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	16	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	16	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,951	8

Lo cual sugiere que hay una alta consistencia interna entre los ítems o preguntas en el cuestionario o escala evaluada.

Procesamiento y análisis de la información

El procesamiento y análisis de la información implicó utilizar técnicas estadísticas descriptivas (frecuencias y porcentajes), así como estadística inferencial, como la prueba t de Student. En este proceso, se utilizó el software SPSS v24 para realizar el análisis de los datos recopilados.

RESULTADO

Variable: Juegos

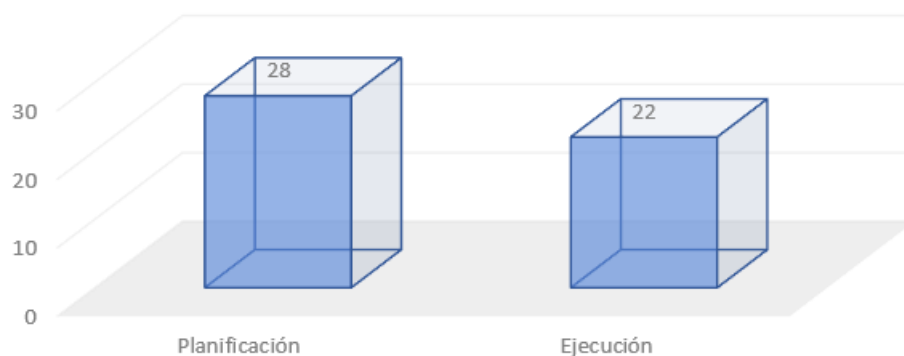


Figura 1 Valoración de Juegos y sus dimensiones en 10 sesiones

Respondiendo al segundo objetivo específico, se muestran las puntuaciones de las dimensiones de Juegos: Planificación de la estrategia de Juegos 28 (56%), ejecución de la estrategia de Juegos 22 (44%), en 0 a 50 puntos.

Variable: desarrollo motor grueso

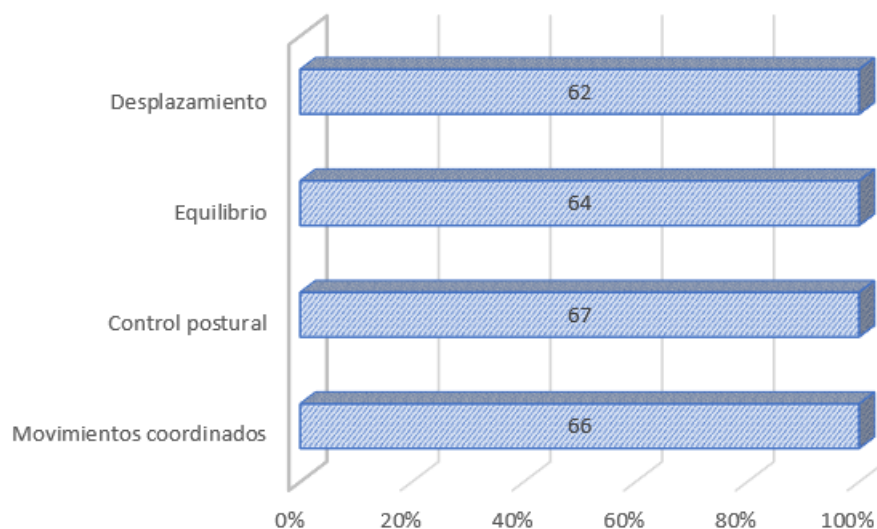
Tabla 2

Nivel de resultados - Pre Test.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nivel bajo (8 - 13)	2	12,5	12,5	12,5
Nivel medio (14 - 19)	14	87,5	87,5	100,0
Total	16	100,0	100,0	

Fuente: Tabla 10 de base de datos

La Tabla 4, el primer objetivo específico, muestra los resultados de evaluación del Pre-Test, de 16 estudiantes. La clasificación establece: nivel bajo 2 estudiantes (12,5%) y medio 14 estudiantes (87,5%).



La Figura 2, también referida al primer objetivo, puntuación Pre Test, de las dimensiones en desarrollo motor grueso: “Movimientos coordinados” con 66 puntos de 96 (68,75%), “Control postural” con 67 puntos de 96 (69.8%), “Equilibrio” con 64 puntos de 96 (66,7%), y “Desplazamiento” con 62 puntos de 96 (64.6%).

Tabla 5

Nivel de resultados en el Post Test.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nivel medio (8-13)	15	93,8	93,8	93,8
	Nivel alto (14-19)	1	6,3	6,3	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

La Tabla 5, tercer objetivo, muestra los resultados de evaluación del Pos-Test, de 16 estudiantes. La clasificación establece: nivel medio 15 estudiantes (93,8%) y alto 1 estudiante (6,3%).

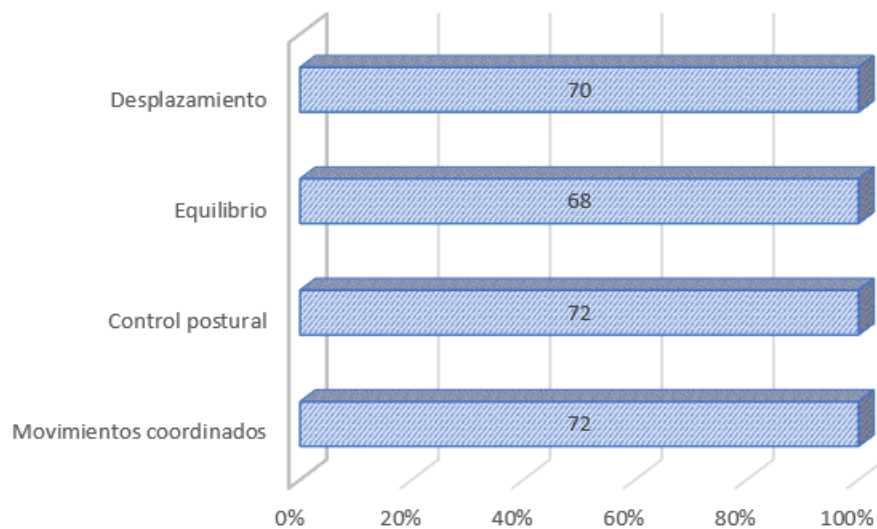


Figura 2 Desarrollo motor grueso - Pos Test.

La Figura 3, también referida al tercer objetivo específico, muestra el Pos Test, de la variable dependiente desarrollo motor grueso: “Movimientos coordinados” con 72 puntos de 96 (75%), “Control postural” con 72 puntos de 96 (75%), “Equilibrio” con 68 puntos de 96 (70,8%), y “Desplazamiento” con 70 puntos de 96 (72,9%).

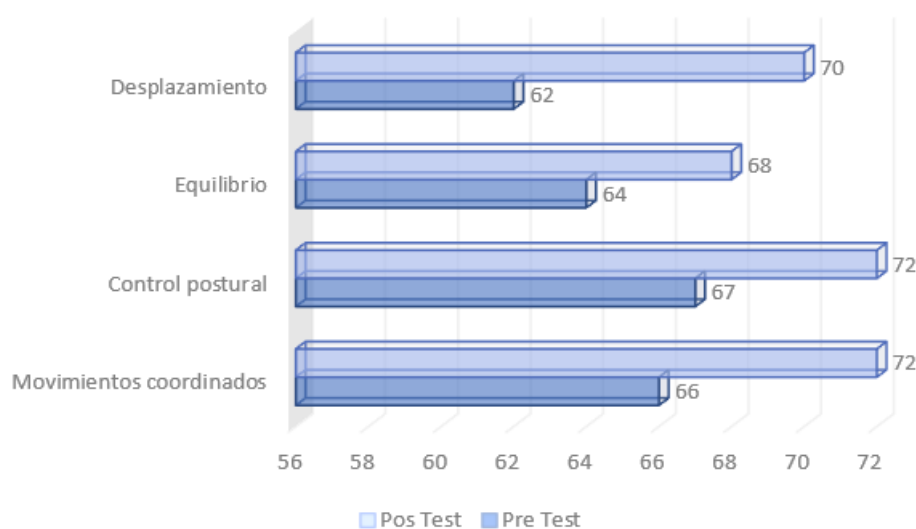


Figura 3 Comparativo Pre Test - Post Test.

Hipótesis

H0: Hipótesis nula

La aplicación del Juego no mejora el nivel de desarrollo motor grueso, en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022 .

H1: Hipótesis alterna

La aplicación del Juego mejora el nivel de desarrollo motor grueso, en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022.

Nivel de significancia

El nivel de significancia, convencionalmente: 0.05

Prueba estadística

Tabla 3

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,240	16	,014	,917	16	,149
Pos Test	,190	16	,125	,938	16	,331

a. Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo con la Tabla 6, y considerando la prueba de Shapiro - Wilk, para los valores: $p_1 = 0.149$ y $p_2 = 0.331$, la distribución de datos es equivalente a una distribución normal, entonces t de Student.

Cálculo y decisión:

Tabla 4

Pruebas de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas						Sig. (bilateral)
	Media	Desv.	Desv.	95% de intervalo de		t	
		Desviació	Error	confianza de la diferencia			
		n	promedio	Inferior	Superior		
Pre Test	-	1,315	,329	-2,138	-,737	- 15	,001
–	1,43					4,37	
Pos Test	7					3	

Fuente: Tabla 10 y Tabla 11

La Tabla 7, $p = 0.001 < 0.05$ con t de Student, significa con un nivel de significancia del 5%, se diferencian dos muestras relacionadas a desarrollo motor grueso, en 5 años, Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022. Ósea se toma por comprobada la hipótesis del investigador.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

La variable independiente con sus dimensiones: Planificación de estrategia Juegos 28 (56%), ejecución de la estrategia de Juegos 22 (44%), en un intervalo de 0 a 50 puntos. Este resultado da cuenta que la docente responsable de ejecutar la investigación no obstante de poner el mismo énfasis en la planificación, sin embargo, aspectos o factores como el tiempo limitado, incidieron no tan favorablemente en la ejecución de algunas estrategias en aula diseñadas.

El Pre-Test de 16 estudiantes muestra la siguiente clasificación: nivel bajo 2 estudiantes (12,5%) y medio 14 estudiantes (87,5%). Respecto a las dimensiones en pre-Test, (variable dependiente) “desarrollo motor grueso”, tenemos: “Movimientos coordinados” con 66 puntos de 96 (68,75%), “Control postural” con 67 puntos de 96 (69.8%), “Equilibrio” con 64 puntos de 96 (66,7%), y “Desplazamiento” con 62 puntos de 96 (64.6%). Estos resultados señalan a Control postural con mayor puntuación; lo cual quiere decir que, que los niños demostraron habilidades de caminar sin salirse a lo largo de trayectorias preestablecidas, intentar pararse de manos, etc. Por otro lado, siendo la dimensión “desplazamiento” la menos valuada, lo cual en el contexto de la presente investigación, significa que, no se evidenciaron habilidades idóneas como de hacer rebotar la pelota, o correr haciendo malabares con un objeto circular, entre otras acciones. Las evaluaciones respectivas en el Pos Test, que son las siguientes: nivel medio 15 estudiantes (93,8%) y alto 1 estudiante (6,3%); y respectivamente, respecto a las dimensiones: “Movimientos coordinados” con 72 puntos de 96 (75%), “Control postural” con 72 puntos de 96 (75%), “Equilibrio” con 68 puntos de 96 (70,8%), y “Desplazamiento” con 70 puntos de 96 (72.9%), permiten advertir una mejora sustantiva en “desarrollo motor grueso”, del Pre al Pos Test; identificándose a la dimensión “Desplazamiento”, como la dimensión que logró un avance mayor, a diferencia de la dimensión “Equilibrio”, que si bien es cierto también aumentó, sin embargo, su avance fue más lento.

La prueba paramétrica t de Student, para un nivel de significancia de 5%, estableció que existe diferencia entre las medias del Pre y Pos Test ($p=0,001$); con lo cual, la aplicación del Juegos mejora el desarrollo motor grueso, en inicial 5 años.

Comparando los resultados de los antecedentes con los resultados de la investigación actual, se destacan similitudes y diferencias significativas en relación al impacto de los juegos didácticos en el desarrollo motor grueso de niños en el nivel inicial. En los antecedentes, Morante y Vargas (2019) y Delgado (2018) encontraron que actividades lúdicas y juegos tradicionales, respectivamente, influyen positivamente en la motricidad gruesa. En la investigación actual, se demostró que la implementación de juegos didácticos también mejora el desarrollo motor grueso en niños de 5 años. Estos resultados coinciden en resaltar la efectividad de estrategias lúdicas para promover habilidades motoras. En contraste, López (2018) señaló la falta de conocimiento docente sobre juegos tradicionales, afectando el desarrollo motor. En la investigación actual, se sometieron los instrumentos de medición a un Juicio de Expertos y se evaluó la confiabilidad de los mismos, garantizando su adecuación y validez. Además, se evidenció una mejora significativa en las puntuaciones de desarrollo motor grueso después de la aplicación de los juegos didácticos. Egoavil (2017) investigó un juego específico, "Mira yo me muevo," encontrando resultados positivos en la motricidad gruesa. En comparación, la investigación actual no se centró en un juego particular, sino en juegos didácticos en general. Ambos estudios respaldan la importancia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo motor grueso. Chocce y Conde (2018) y Gutiérrez (2021) también exploraron la influencia de juegos en la motricidad gruesa. Los resultados actuales concuerdan en que la aplicación de juegos incide positivamente en el desarrollo motor. Sin embargo, los porcentajes de mejora varían entre estudios.

CONCLUSIONES

- Se estableció en referencia al objetivo general que existe una mejora significativa, en vista que el p-valor ($p = 0.001 < 0.05$), por lo que se concluye que se da por aceptada la hipótesis planteada y que existe una mejora en el desarrollo motor grueso de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022 luego de la aplicación de los juegos.
- Así mismo con respecto al nivel del desarrollo motor grueso en los menores de la entidad de inicial N° 151 de Cajamarca antes de la aplicación de los juegos que se aprecia que existe el (12.5%) ubicados en el nivel bajo y un (87.5%) en el nivel medio.
- Luego de la aplicación de los juegos se pudo observar algunos cambios en los menores de 5 años de la entidad N° 151 de Cajamarca en lo referente a sus desarrollo motor grueso, alcanzando hasta un (93.8%) en el nivel medio y un (6.3%) en el nivel alto.
- Se constata que los niveles de desarrollo motor grueso en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, presentan puntuaciones ligeramente superiores en el Post Test en comparación con el Pre Test, consolidando así los beneficios del juego en la mejora de estas habilidades físicas.

Recomendaciones

- Continuar implementando juegos como estrategia didáctica, dado que la aplicación de juegos demostró mejorar el desarrollo motor grueso de los estudiantes.
- Integrar actividades específicas para cada dimensión del desarrollo motor grueso: Considerando las dimensiones de "Movimientos coordinados", "Control postural", "Equilibrio" y "Desplazamiento", diseñando y ofreciendo actividades específicas que aborden cada una de estas áreas de desarrollo.
- Realizar evaluaciones regulares del desarrollo motor grueso para monitorear y evaluar el progreso de los estudiantes en el desarrollo motor grueso, recomendándose realizar evaluaciones periódicas.
- Promover la formación docente en desarrollo motor grueso para garantizar una implementación efectiva de las estrategias didácticas relacionadas con el desarrollo motor grueso, sugiriéndose proporcionar oportunidades de formación y capacitación para los docentes.

Referencias Bibliográficas

- Abad, A. (2016). *Procesos grupales y educativos en el tiempo libre infantil y juvenil*. España: Paraninfo.
- Acosta, M. (2013). *Influencia de los materiales didácticos en la resolución de problemas matemáticos*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Agramonte, Y. (2018). *El Juego Didáctico Como Estrategia, Para Mejorar La Motricidad Gruesa En Niños De 3 Años*. Piura, Perú: Uladech.
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes*. Buenos Aires: Manantial.
- Anaya, G., Contreras, P., & García, K. (2020). *Motricidad gruesa y la orientación espacial en niños*. Lima, Perú: UNE.
- Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. Andalucía: Revista de innovación y experiencias educativas.
- Batllore, J. (2006). *Juegos de números y figuras*. Madrid: Parragón.
- Bosch, J. (2005). *El niño y el conocimiento matemático*. Buenos Aires: Lozada.
- Calero, M. (2008). *Educación jugando*. Lima - Perú: San Marcos.
- Cerrillo, P. (2019). *Metodología de la Investigación: Diseño y Ejecución*. McGraw-Hill .
- Chocce, E., & Conde, D. (2018). *Juegos Populares Para Desarrollar Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas*. Huancavelica, Perú: Universidad Nacional de Huancavelica .
- Comellas, M. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. Barcelona, España: Ceac.
- Corvette, C. (2016). *Corporeidad y motricidad*. Lima, Perú: Universo.
- Delgado, M. (2018). *Desarrollar La Motricidad Gruesa, Mediante Los Juegos Tradicionales En Niños Y Niñas De Tres Años De Edad*. Quito, Ecuador: Instituto Tecnológico Cordillera.
- Egoavil, N. (2017). *El uso del juego "Mira como me muevo" y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas*. Lima, Perú: UNE.
- Farfán, V. (2010). *Aplicación de juegos recreativos matemáticos para mejorar la habilidad del razonamiento lógico*. Lima: Universidad Nacional Agraria de la Selva.
- Flores, C., Rodríguez, P., & Hernández, R. (2018). *Psicomotricidad ¿Cómo desarrollar el movimiento en los niños?* Arequipa, Perú .
- Franco, S. (2009). *Desarrollar una técnica para facilitar la motricidad gruesa*. Chile: Crear.
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Sevilla: Universidad Pablo de Olavide.
- Gutiérrez, M. (2021). *Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en niños de 4 años*. Bambamarca: Universidad Nacional de Cajamarca.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2021). *Metodología de la investigación*. McGrawHill.

- Jiménez, O., & Jiménez, D. (2004). *Psicomotricidad: Teoría y programación para educación infantil*. España: RGM, S.A.
- Johnson, D. (2001). *Directrices para la enseñanza de las matemáticas*. Belmont: Wadsworth.
- Lezama, J. (2011). *Aplicación de los juegos didácticos*. Chimbote, Perú: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- López, E. (2018). *Los Juegos Tradicionales En El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 3 A 4 Años*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato .
- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Navarrete.
- Morante, M., & Vargas, A. (2019). *Actividades Ludicas Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 4 A 5 Años*. Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- Moreno, M. (2009). La epistemología matemática y los enfoques del aprendizaje. *Revista Scielo*, 24 (1).
- Ojeda, D. (2015). *Propuesta de programa: "Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños"*. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Pacheco, M. (2015). *Psicomotricidad en educación Inicial*. Quito, Ecuador.
- Philco, R. (2009). *Los juegos didácticos como parte estratégica en el desarrollo matemático* . La Paz - Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés.
- Prieto, R., Naranjo, P., & García, S. (2005). *Cuerpo- Movimiento: Perspectivas*. Bogotá, Colombia: Centro Editorial: Universidad del Rosario.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria*. Barcelona, España: INDE Publicaciones.
- Roa, P. (2007). *Un estudio sobre las concepciones y prácticas de motivación*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos50/motivacionensenanza/motivacion-ensenanza.shtml>.
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Caracas - Venezuela: Panapo.
- Santos, C. (2010). *Metodología de la investigación aplicada a las ciencias sociales*. Ecuador: Abya - Yala.
- Villegas, L. (2003). *Matemática para la Educación Primaria*. Lima - Perú: UNE.
- Zubiría, M. (2008). *Evaluación auténtica: Conceptos, métodos e instrumentos*. Magisterio.

Anexo 1

Matriz de operacionalización de variable

variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	ítems	Escala de medición
Juegos	(Juego, una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del	Juegos es una variable cualitativa, que es considerada para la investigación durante 10 sesiones de aprendizaje relacionada a la planificación y ejecución de estrategias basadas en el Juegos, a través de una lista de cotejo Desarrollo motor grueso, es una variable cualitativa aplicada a los alumnos y	Planificación de la estrategia didáctica de Juegos Ejecución de la estrategia didáctica de Juegos Movimientos coordinados	- Objetivos claros - Selección adecuada - Ajustes - Adaptación - Reflexión y análisis - Instrucciones claras - Participación activa - Observación - Apoyo y asistencia - Sigue recomendaciones Controla sus movimientos en contra de la gravedad	1-4 5-8-9 10-15 16-20 1-6	nominal

Desarrollo motor grueso	juego (Gallardo, 2018). Variable dependiente: Desarrollo motor grueso, que se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares (Ardanaz, 2009).	procesada por una ficha de observación compuesta por 8 ítems y 4 dimensiones: movimientos coordinados, control postural, equilibrio, desplazamiento; y una escala de valoración: nivel bajo (8 - 13), nivel medio (14 - 19) y nivel alto (20 - 24).	Control postural Equilibrio. Desplazamiento	Coordinación viso - motriz	7 al 12 13- 18	
-------------------------	--	--	--	-----------------------------------	------------------------------	--

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	Variable	OBJETIVOS	Hipótesis	Metodología de la Investigación
¿ En qué medida los juegos mejoran el desarrollo motor grueso, en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022?	Juegos Desarrollo Motor grueso	Objetivo general determinar si la aplicación de los juegos mejora el desarrollo motor grueso en los educandos de 5 años de la entidad educativa de inicial N° 151-cajamarca Objetivo específico - Identificar el nivel del desarrollo motor grueso en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 151 en Cajamarca durante el año 2022., antes de la aplicación del juego - Identificar el nivel de desarrollo motor grueso en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 151 en Cajamarca durante el año 2022, después de la aplicación de los juegos - comparar el nivel del desarrollo motor grueso antes y después de la aplicación de juegos en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial n° 151 en Cajamarca durante el año 2022	La aplicación del juego, mejora significativamente el desarrollo motor grueso, en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022	El tipo de investigación que corresponde a la investigación es el aplicativo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2021), la investigación aplicada se basa en los conocimientos obtenidos a través de la investigación básica y busca su aplicación en el ámbito práctico. El diseño elegido es el pre experimental. se refiere a un tipo de diseño de investigación que se caracteriza por la ausencia de un grupo de control equivalente. Es decir, no se utiliza un grupo de comparación para establecer una relación causal entre la variable independiente y la variable dependiente (Hernández, Fernández y Baptista, 2021).

Anexo 2

Lista de cotejo – variable: Juegos

Implementación de la estrategia basada en el Juegos en sesiones de aprendizaje de estudiantes de 5 años, I.E.I N° 151, Cajamarca, 2022.

Docente evaluador: Ever Rojas Huamán

N°	Variable: Juegos	No	Si
Dimensión 1: Planificación de la estrategia didáctica de Juegos			
1	Objetivos claros y específicos para el desarrollo motor grueso.		
2	Selección adecuada de juegos que promuevan habilidades motoras gruesas.		
3	Consideración de ajustes en la selección de juegos según la respuesta de los estudiantes.		
4	Adaptación de los juegos a las necesidades individuales de los estudiantes.		
5	Reflexión y análisis de la efectividad de la estrategia de juegos.		
Dimensión 2: Ejecución de la estrategia didáctica de Juegos			
6	Claridad en las instrucciones dadas por el docente.		
7	Participación activa de los estudiantes durante los juegos.		
8	Observación del docente para garantizar el cumplimiento de las reglas de los juegos.		
9	Apoyo y asistencia brindados por el docente durante la ejecución de los juegos.		
10	Evaluación del progreso y desempeño de los estudiantes en el desarrollo motor grueso durante los juegos.		

Escala de valoración	
Nivel bajo	0 – 3
Nivel medio	4 – 7
Nivel alto	8 - 10

Anexo 3

Ficha de observación para evaluar el desarrollo motor grueso en los niños(as) de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022

Desarrollo motor grueso bajo =0

Desarrollo motor grueso medio = 1

Desarrollo motor grueso alto = 2

Dimensiones	Ítems	Escala		
		Baja (0)	Regular (1)	
Movimientos coordinados	El niño corre saltando y alternando los pies, siguiendo indicaciones			
	El niño coordina sus piernas y brazos alternándolos			
Control postural	El niño camina sin salirse de la línea recta.			
	El niño puede pararse de manos por dos segundos			
Equilibrio	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			
Desplazamiento	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		

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Delgado Hernández Yrisela Liset

Fecha: 25/03/2022

Especialidad: Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **“JUEGOS PARA EL DESARROLLO MOTOR GRUESO EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 151, CAJAMARCA, 2022.”**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 (1-9)	Regular (10-13)	Bueno (14-16)	Muy Bueno (17-18)	Excelente (19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas Observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	

Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
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					180	

Sumatoria Total	180
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)	90

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:

III.- Calificación global:

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
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

Coeficiente de Validez

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



VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

➤ **Nombres y apellidos del validador:** Cáceres Mamani Tania Mercedes

Fecha: 15/02/2022

Especialidad: Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: “Juegos para el desarrollo motor grueso en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Inicial n° 151, Cajamarca, 2022.”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 (1-9)	Regular (10-13)	Bueno (14-16)	Muy Bueno (17-18)	Excelente (19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas Observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	

Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
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					180	

Sumatoria Total	180
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)	90

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:

III.- Calificación global:

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
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

Coeficiente de Validez

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



-DNI N° 32773567

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

➤ **Nombres y apellidos del validador:** Heredia Carrasco, Elvia

Fecha: 15/02/2022

Especialidad: Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: “**JUEGOS PARA EL DESARROLLO MOTOR GRUESO EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 151, CAJAMARCA, 2022.**”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 (1-9)	Regular (10-13)	Bueno (14-16)	Muy Bueno (17-18)	Excelente (19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas Observadas?				18	

Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
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				18	

	Teorías?					
Sumatoria parcial					180	
Sumatoria Total		180				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)		90				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:

III.- Calificación global:

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
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

Coeficiente de Validez

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



Elvia Heredia Carrasco

DNI N° 40860270

Anexo 5. Solicitud a la institución donde se va a desarrollar la investigación

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Cajamarca, Noviembre de 2022

Sr.

Claudia Vargas Velásquez

Directora.

I.E.I Tar Tar Bajo – Cajamarca.

Presente. -

Reciba el saludo de la Dirección de la Universidad San Pedro, para felicitarle por su exitosa gestión y en esta oportunidad solicitarle el apoyo de su representada para facilitar la ejecución de la investigación titulada Juegos para el desarrollo motor grueso en estudiantes de años Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022. A cargo de la Bachiller: **Zamora Galvez leydi Diana**, con **código universitario:** 1116102079 e identificado con **DNI 76476792** permitiéndole aplicar los instrumentos de investigación, para obtener información de estricto uso académico.

Agradecemos anticipadamente el apoyo a la investigación científica, brindándoles a los investigadores las facilidades del caso.

Como usted podrá apreciar el estudio no revela la razón social de su representada, cuidados éticos que tomamos muy en cuenta.

Atentamente, _



Firma digital válida para la validación de instrumento de evaluación de Leydi Diana Zamora Gálvez. 21/09/2023

FIRMA

Ever Rojas Huamán
Director Universidad San Pedro

Filial-Cajamarca.

DNI: **26694311**

Tabla 5

Base de datos, variable: Juegos durante 10 sesiones de aprendizaje

Planificación de la estrategia didáctica de juegos						Ejecución de la estrategia didáctica de juegos							
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	S1	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	S2	Total
1	0	1	0	0	1	2	0	1	1	0	0	2	4
2	1	0	1	1	0	3	0	0	1	1	0	2	5
3	1	1	1	0	1	4	0	1	0	0	1	2	6
4	0	0	0	1	1	2	0	0	0	0	1	1	3
5	1	1	1	1	0	4	1	1	0	0	1	3	7
6	0	1	0	0	1	2	1	1	1	0	0	3	5
7	1	1	0	0	0	2	0	1	1	0	1	3	5
8	0	1	1	1	0	3	0	0	1	0	0	1	4
9	1	1	1	0	0	3	0	1	0	0	1	2	5
10	1	1	0	0	1	3	1	1	0	0	1	3	6
28												22	50

Anexo 6**Tabla 6**

Base de datos Pre Test, variable: Desarrollo motor grueso.

Movimiento s coordinados			Control postural			Equilibrio			Desplazamient o			Tota l	
It 1	It 2	S1	It 3	It 4	S2	It 5	It 6	S3	It 7	It 8	S4		
1	2	3	5	2	3	5	1	3	4	1	1	2	16
2	2	1	3	1	1	2	1	3	4	3	1	4	13
3	1	3	4	3	1	4	1	3	4	1	3	4	16
4	1	3	4	2	2	4	1	2	3	3	3	6	17
5	2	1	3	1	3	4	2	2	4	1	3	4	15
6	3	2	5	3	3	6	2	1	3	2	1	3	17
7	2	2	4	3	3	6	2	2	4	2	2	4	18
8	3	1	4	2	1	3	3	1	4	3	1	4	15
9	3	2	5	2	3	5	1	1	2	2	3	5	17
10	2	2	4	3	3	6	3	1	4	1	3	4	18
11	1	1	2	3	2	5	2	1	3	2	1	3	13
12	3	1	4	1	1	2	3	3	6	3	2	5	17
13	3	2	5	2	1	3	3	2	5	2	2	4	17
14	3	3	6	2	2	4	3	2	5	3	1	4	19
15	1	3	4	1	3	4	1	2	3	1	2	3	14
16	1	3	4	1	3	4	3	3	6	1	2	3	17
66			67			64						62	259

Anexo 7

Tabla 7

Base de datos Pos Test, variable: Desarrollo motor grueso.

	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	2	3	5	2	3	5	2	3	5	1	2	3	18
2	2	2	4	2	1	3	2	3	5	3	1	4	16
3	2	3	5	3	2	5	1	3	4	2	3	5	19
4	1	3	4	2	2	4	1	2	3	3	3	6	17
5	2	2	4	2	3	5	2	2	4	2	3	5	18
6	3	2	5	3	3	6	2	1	3	2	1	3	17
7	2	2	4	3	3	6	2	2	4	2	2	4	18
8	3	1	4	2	1	3	3	2	5	3	2	5	17
9	3	2	5	2	3	5	1	1	2	2	3	5	17
10	2	2	4	3	3	6	3	1	4	2	3	5	19
11	2	1	3	3	2	5	2	1	3	2	2	4	15
12	3	2	5	1	1	2	3	3	6	3	2	5	18
13	3	2	5	2	2	4	3	2	5	2	2	4	18
14	3	3	6	2	2	4	3	2	5	3	2	5	20
15	2	3	5	2	3	5	2	2	4	2	2	4	18
16	1	3	4	1	3	4	3	3	6	1	2	3	17

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
ZAMORA GALVEZ LEYDI DIANA		76476792	dianazamoragalvez2022@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
☒ Tesis	☐ Trabajo de Suficiencia Profesional	☐ Trabajo Académico	☐ Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
☐ Bachiller	☒ Título Profesional	☐ Título Segunda Especialidad	☐ Maestría ☐ Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
Juegos para el desarrollo motor grueso en estudiantes de 5 año como Institucion Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022.			
5. Programa Académico			
Educacion Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
☒ Abierto o Público ² (info:eu-repo/semantics/openAccess)		☐ Acceso restringido ³ (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) ^(*)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶





 La Firma

Lugar Día Mes Año
 Chimbote 13 02 2024

Importante

1. Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2018-SUNEDU OD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso B.2.
2. Ley N° 28020, Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y (L.S. 206-2015-PCM).
3. Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 622.
4. En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2019-CONYTEC-DEG (numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
5. Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otras. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
6. Según el inciso 12.2 del artículo 12º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-REINATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos, en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital REINATI, a través del Repositorio AUCSA".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, núm. 32.3)

Juego para el desarrollo motor grueso, en estudiantes de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 151, Cajamarca, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

30%	30%	5%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
7	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%

9	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1 %
12	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	pt.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
14	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1 %
15	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1 %
16	1library.co Fuente de Internet	1 %
17	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1 %
18	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1 %
19	Submitted to Submitted on 1693170703587 Trabajo del estudiante	<1 %
20	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %

21	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
22	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
25	bibliotecas.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	www.dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad de Valladolid Trabajo del estudiante	<1 %
28	Submitted to Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas Trabajo del estudiante	<1 %
29	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	www.scielo.org.bo Fuente de Internet	<1 %

32	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
33	filosofia.co Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	repositorioacademico.upc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
37	cienciadigital.org Fuente de Internet	<1 %
38	resources.finalsite.net Fuente de Internet	<1 %
39	Carlos Ripoll Soler. "Modelos de fusión de instituciones de educación superior en Europa: estudio comparativo de la fase post-fusión", Universitat Politecnica de Valencia, 2017 Publicación	<1 %
40	negocioonline.net Fuente de Internet	<1 %
41	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %

42	repositorio.ensad.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	www.loot.co.za Fuente de Internet	<1 %
47	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N° 01

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "juego, lanzo y salto a la rayuela"

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	<i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</i>	Se expresa corporalmente	Realiza diversos movimientos, acciones, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.

SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	

INICIO	• Organizamos a los niños y niñas en asamblea. • La docente junto con los niños propondrá normas y lo que vale en el patio. Luego realizamos un dialogo con los niños preguntando: ¿Saben a qué jugaremos hoy? ¿Alguien recuerda el taller del otro día? Hoy vamos a jugar a la rayuela. Les decimos que se alisten para iniciar el juego. Se explicará a los niños que saltarán la rayuela uno por uno, y que pierde el juego el niño que lanza la ficha o tejo fuera de cuadrado Volvemos a recordar las normas lo que vale y no vale durante el desarrollo de juego. Luego de todas las recomendaciones, invitamos a los niños a jugar a la rayuela.	Dialogo
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • Caminar por el patio en diferentes direcciones. • Saltan libremente por el patio. • Saltan alternando con los dos pies y luego alternando los pies. • Ruedan por la colchoneta. • Caminan como gusanos. Luego la docente invita a los niños para que observen la rayuela dibujada en el piso, luego se les hará la propuesta a los niños de saltar por la rayuela ¿Alguien me dice a qué podemos jugar con ese material? En el caso que nadie diga encestar o lanzar a la batea les decimos. ¡Que les parece si hoy jugamos a saltar en la rayuela ¿De qué manera podemos saltar? ¿Quién desea intentarlo? lanzar y encestar, ¿Quién más desea hacerlo? Una vez terminada la actividad con ayuda de los niños se guarda los materiales. HISTORIA ORAL: Una vez que suena el silbato invitamos a los niños a sentarse o acostarse de tal manera que se sientan lo más cómodos para escuchar un cuento que les narrará la profesora. EXPRESIÓN GRÁFICA PLÁSTICA: Los niños elegirán el material con el que desean trabajar: crayolas, pinturas, temperas, para dibujar lo que más les ha gustado de la	• Patio. • Silbato • Colchoneta • Tiza mojada. • Tejo o ficha • Silbato • Crayolas • Temperas • Pinturas • Lápices

	actividad. Avisamos que el tiempo ya termino e invitamos a los niños a realizar su asamblea para que manera voluntaria los niños socialicen a sus compañeros su trabajo realizado. VERBALIZACIÓN: De manera voluntaria los niños contaran que es lo que han realizado hoy ¿Cómo se llamaba el juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo lo realizamos el juego de la rayuela?	• Diálogo
CIERRE	Sistematización: • ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? Autoevaluación: • ¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿Por qué? • ¿Cómo se llamó el juego que realizamos? • ¿Te divertiste? • ¿Cómo se sintieron? Metacognición: • ¿Qué aprendieron hoy? • ¿De qué trató el juego? • ¿Les gustó el juego?	• Preguntas

ESCALA VALORATIVA.

N°	ESTUDIANTES	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.
----	-------------	---

		S	CS	N	CN
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

LEYENDA:

S: SIEMPRE, CS: CASI SIEMPRE, N: NUNCA, CN: CASI NUNCA.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N°02

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “juguemos a los bolos”

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se <i>desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</i>	Se expresa corporalmente	Realiza diversos movimientos, acciones, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
----------	---------------------------	---------------------

INICIO 5 minutos	Saludo afectuoso a cada uno de los niños. MOTIVACIÓN: Iniciamos con una canción en la “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”, planteamos algunas preguntas para que de manera voluntaria los niños y niñas puedan responder: ¿de qué trato la canción? ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué pasaría sino pudiéramos mover nuestro cuerpo? PROPOSITO: “Hoy jugaremos a los bolos”	Sonido USB Dialogo
DESARROLLO 35 minutos	ASAMBLEA: La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo para proponer las normas para realización de esta actividad. De manera ordenada salen al patio. CALENTAMIENTO: • Los niños se desplazarán por el patio imitando a los diferentes animales: (pato, gusano, conejo, mariposa, pajaritos, gato, perro, etc.) DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. • Los niños junto con la docente colocan ordenadamente los bolos hechos de botellas de plástico descartable. • La docente explicará a los niños en que consiste el juego. Cada niño lanzará la pelota a los bolos. • Cada participante lanzará 3 buces los bolos. • Ganará el niño que más bolos tire. • En un cuadro hecho en una cartulina la docente ira anotando la cantidad de bolos que los niños tiren RELAJACION • La maestra pedirá a los niños que se acuesten de espaldas para escuchar un cuento. EXPRESIÓN GRÁFICA: • Los niños y niñas en el aula dibujarán lo realizado en la actividad. • Finalmente exponen sus trabajos y se les felicita por el trabajo analizado.	Diálogo. Patio. Pandereta Botellas de plastico llenas de arena. Diálogo. Pelota. Cartulina. Plumones Cuento.

		Hoja de papel bond Lápiz, colores
CIERRE 5 minutos	La docente hace las siguientes preguntas a los alumnos: • ¿Te fue fácil jugar a los bolos? • ¿Qué dificultades tuviste? • ¿te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?	Diálogo

ESCALA VALORATIVA.

N°	ESTUDIANTES	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
		S	CS	N	CN
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

LEYENDA:

S: SIEMPRE, CS: CASI SIEMPRE, N: NUNCA, CN: CASI NUNCA.

CTIVIDADES DE APRENDIZAJE N°03

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “circuito de aros”

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se <i>desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</i>	Se expresa corporalmente	Realiza diversos movimientos, acciones, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES

INICIO 5 minutos	Saludo afectuoso a cada uno de los niños. MOTIVACIÓN: Iniciamos con una canción en la “Este es el baile del movimiento”, planteamos algunas preguntas para que de manera voluntaria los niños y niñas puedan responder: ¿de qué trato la canción? ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué pasaría sino pudiéramos mover nuestro cuerpo? PROPOSITO: “Hoy vamos a pasar por el circuito de aros”	Sonido USB Dialogo
DESARROLLO 35 minutos	ASAMBLEA: La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo para proponer las normas para realización de esta actividad. De manera ordenada salen al patio. CALENTAMIENTO: • La docente haciendo uso de rimas, invita a los niños se desplazarán por el patio imitando a los diferentes animales: (pato, gusano, conejo, jirafa, mono, gato, perro, vaca, etc.) DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. • Los niños junto con la docente colocan los aros haciendo diferentes circuitos. • La docente explicará a los niños en que consiste el juego. • Cada niño pasara por los diferentes círculos de aros. • Los niños inventarán otras formas de pasar por los aros. • Los niños inventarán nuevos circuitos con los aros. RELAJACION • La maestra pedirá a los niños que se acuesten de espaldas para escuchar una canción. EXPRESIÓN GRÁFICA: • Los niños y niñas en el aula dibujarán lo realizado en la actividad.	Diálogo. Patio. Laminas con rimas Aros. Patio Canción Hoja de papel bond

	• Finalmente exponen sus trabajos y se les felicita por el trabajo analizado.	Lápiz, colores
CIERRE 5 minutos	La docente hace las siguientes preguntas a los alumnos: • ¿Te fue fácil jugar saltar por los aros? • ¿Qué dificultades tuviste? • ¿te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?	Diálogo

ESCALA VALORATIVA.

N°	ESTUDIANTES	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
		S	CS	N	CN
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

LEYENDA:

S: SIEMPRE, CS: CASI SIEMPRE, N: NUNCA, CN: CASI NUNCA.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N°04

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Recogiendo manzanas"

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	<i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</i>	Se expresa corporalmente	Realiza diversos movimientos, acciones, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
	Saludo afectuoso a cada uno de los niños. MOTIVACIÓN: Iniciamos con una canción "El árbol del jardín", planteamos algunas preguntas para que de manera voluntaria los niños y niñas puedan responder: ¿de qué trato la canción? ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué pasaría sino pudiéramos mover nuestro cuerpo?	Sonido USB

INICIO 5 minutos	PROPOSITO: “Hoy vamos a jugar a recoger manzanas”	Dialogo
DESARROLLO 35 minutos	ASAMBLEA: La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo para proponer las normas para realización de esta actividad. De manera ordenada salen al patio. CALENTAMIENTO: • Los niños harán movimientos con su cuerpo de acuerdo a la canción “Secuencia de bailes-Motricidad gruesa” DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. • La docente colocará en el piso del patio el árbol confeccionado por ella, • Los niños colocarán las manzanas en las ramas del árbol • Seguidamente la docente explicará en que consiste el juego. Cada niño se desplazará por las ramas para recoger las manzanas: saltando en un pie, caminando en puntas de pie, con los talones, etc. • Los niños inventarán otras formas de desplazarse por las ramas del árbol y recoger las manzanas. • Los niños contarán cuántas manzanas han recogido en la canasta RELAJACION • La maestra pedirá a los niños que se acuesten de espaldas para escuchar una canción. EXPRESIÓN GRÁFICA: • Los niños y niñas en el aula dibujarán lo realizado en la actividad. • Finalmente exponen sus trabajos y se les felicita por el trabajo analizado.	Diálogo. Patio. Equipo de sonido USB Árbol Cartulina Goma, Papel lustre Imágenes de manzanas. Canastas. Canción de cuna. Hoja de papel bond Lápiz, colores
	La docente hace las siguientes preguntas a los alumnos:	Diálogo

CIERRE 5 minutos	Sistematización: • ¿Te fue fácil recoger las manzanas? • ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? Autoevaluación: • ¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿Por qué? • ¿Cómo se llamó el juego que realizamos? • ¿Te divertiste? • ¿Les fue difícil agrupar los objetos? • ¿Cómo se sintieron? Metacognición: • ¿Qué aprendieron hoy? • ¿De qué trató el juego? • ¿Les gustó el juego?	
---------------------------------------	---	--

SECUENCIA DIDACTICA

ESCALA VALORATIVA.

N°	ESTUDIANTES	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
		S	CS	N	CN
1					
2					
3					
4					
5					

6					
7					
8					
9					
10					
11					

LEYENDA:

S: SIEMPRE, CS: CASI SIEMPRE, N: NUNCA, CN: CASI NUNCA.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N°05

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Las Huellas"

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	<i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</i>	Se expresa corporalmente	Realiza diversos movimientos, acciones, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 5 minutos	Saludo afectuoso a cada uno de los niños. MOTIVACIÓN: Iniciamos con el cuento “La huellas de Dogui”, planteamos algunas preguntas para que de manera voluntaria los niños y niñas puedan responder: ¿De qué trato el cuento? ¿Con quién vivía Dogui?, ¿Qué pasaba cuando caminaba Dogui? ¿Qué le paso a Dogui? ¿Te gusto el final del cuento? ¿Por qué? ¿Crees que las personas podremos dejar huellas al caminar? PROPOSITO: “Hoy vamos a jugar con nuestras huellas”	Sonido USB Dialogo
DESARROLLO 35 minutos	ASAMBLEA: La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo para proponer las normas para realización de esta actividad. De manera ordenada salen al patio. CALENTAMIENTO: • ¿Los niños harán movimientos con su cuerpo de acuerdo a la canción “Cabeza, hombros, rodillas y pies?” DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. • La docente colocará en el piso las imágenes de las huellas los pies. • Seguidamente la docente explicará en que consiste el juego. • Cada niño se desplazará pisando las huellas colocadas en el piso. Primero en línea recta • Luego cada niño pasará por las huellas colocadas de manera ondulada. • Los niños pasarán por las huellas colocadas en sig zag manteniendo el equilibrio. • Seguidamente los niños propondrán de que otra manera podemos colocar las huellas. RELAJACION • La maestra pedirá a los niños que se acuesten de espaldas para escuchar un cuento. EXPRESIÓN GRÁFICA: • Los niños y niñas en el aula dibujarán lo realizado en la actividad. • Finalmente exponen sus trabajos y se les felicita por el trabajo analizado.	Diálogo. Patio. Equipo de sonido USB Imágenes de huellas de pies Cartulina Goma Cinta. Vinifan Cuento. Hoja de papel bond Lápiz, colores
CIERRE	La docente hace las siguientes preguntas a los alumnos: • ¿Te fue fácil recoger pasar por las huellas? • ¿Qué dificultades tuviste? • ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?	Diálogo

5 minutos		
-----------	--	--

ESCALA VALORATIVA.

N°	ESTUDIANTES	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
		S	CS	N	CN
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

LEYENDA:

S: SIEMPRE, CS: CASI SIEMPRE, N: NUNCA, CN: CASI NUNCA.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N° 06

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Juguemos en el parque infantil"

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	<i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</i>	Se expresa corporalmente	Realiza diversos movimientos, acciones, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 5 minutos	Saludo afectuoso a cada uno de los niños. MOTIVACIÓN: Iniciamos con la canción "Las partes del cuerpo - Canciones Infantiles - Canción para niños" Los niños y niñas responderán a las siguientes preguntas: ¿De qué habla la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido?, ¿Te gusto mover tu cuerpo? ¿Por qué? ¿Crees que las personas tenemos que mover el cuerpo? PROPOSITO: "Hoy vamos a jugar en el parque infantil"	Sonido USB Dialogo

DESARROLLO 35 minutos	ASAMBLEA: La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo para proponer las normas para realización de esta actividad. De manera ordenada salen al parque recreativo. CALENTAMIENTO: • Los niños con ayuda de la canción la estatua realizase los movimientos de la canción. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. • La docente explicará a los niños como van a jugar en el parque recreativo. • Primero se deslizarán por el tobogán. • Luego uno por uno pasara por el pasamanos. • A continuación, se subirán al trompo para darse vueltas. • También subirán por las gradas para pasar por el puente. • Finalmente pasaran por los troncos de madera colocados en el suelo del parque. RELAJACION • La maestra pedirá a los niños que se acuesten de espaldas para escuchar música clásica. EXPRESIÓN GRÁFICA: • Los niños y niñas en el aula dibujarán lo realizado en la actividad. • Finalmente exponen sus trabajos y se les felicita por el trabajo analizado.	Diálogo. Patio. Equipo de sonido USB Parque recreativo Equipo de sonido USB. Hoja de papel bond Lápiz, colores
CIERRE 5 minutos	La docente hace las siguientes preguntas a los alumnos: • ¿Te fue fácil recoger pasar por los juegos recreativos? • ¿Qué dificultades tuviste al pasar por los juegos recreativos? • ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?	Diálogo

ESCALA VALORATIVA.

N°	ESTUDIANTES	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
		S	CS	N	CN
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

LEYENDA:

S: SIEMPRE, CS: CASI SIEMPRE, N: NUNCA, CN: CASI NUNCA.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES N° 07

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Tengo un cuerpo"

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Realiza diversos movimientos, acciones, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 5 minutos	Saludo afectuoso a cada uno de los niños. MOTIVACIÓN: Iniciamos con un Cuento "El cuerpo humano" Los niños y niñas responderán a las siguientes preguntas: ¿De qué habla el cuento? ¿Qué quería ser la rama?, ¿Qué cosas utilizó para tener un cuerpo? ¿Quién le ayudo a ser persona? ¿Para qué crees que nuestro cuerpo es igual al de la rama? ¿Por qué? PROPOSITO: "Hoy vamos a mover las partes de nuestro cuerpo"	Sonido USB Dialogo

DESARROLLO 35 minutos	ASAMBLEA: La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo para proponer las normas para realización de esta actividad. De manera ordenada salen al parque recreativo. CALENTAMIENTO: • La docente con ayuda de una pandereta pedirá a los niños que corran en diferentes direcciones, que salte con un pie y con los dos pies, que caminen rápido, que se arrastren por el suelo, que rueden, etc. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. La docente con ayuda de las canciones “Las partes del cuerpo Canciones Infantiles Canción para niños-AglaE-Doremila” invitará a los niños a mover las diferentes partes de su cuerpo como: • Cabeza, ojos, nariz, boca • Hombros, cintura, rodillas, pies. • Las manos, la colita, orejas, ombligo. La docente junto con los niños escuchará las canciones y al ritmo de ellas moverán las partes de su cuerpo. Luego los niños con ayuda de las canciones moverán solos las partes de su cuerpo. RELAJACION • La maestra pedirá a los niños que se acuesten de espaldas para escuchar música clásica. EXPRESIÓN GRÁFICA: • Los niños y niñas en el aula dibujarán su cuerpo. • Finalmente exponen sus trabajos y se les felicita por el trabajo analizado.	Diálogo. Patio. Equipo de sonido USB Equipo de sonido USB. Equipo de sonido USB Hoja de papel bond Lápiz, colores
CIERRE 5 minutos	La docente hace las siguientes preguntas a los alumnos: • ¿Te fue fácil recoger dibujar tu cuerpo? • ¿Qué dificultades tuviste al dibujar tu cuerpo? • ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?	Diálogo

ESCALA VALORATIVA.

N°	ESTUDIANTES	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
		S	CS	N	CN
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

LEYENDA:

S: SIEMPRE, CS: CASI SIEMPRE, N: NUNCA, CN: CASI NUNCA.

ACTIVIDADES DE APRENDIZJE N° 08

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Moviéndome a mi ritmo”

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A	Se expresa corporalmente	Realiza diversos movimientos, acciones, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y

	TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.		sus pares, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.
--	--------------------------	--	--

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 5 minutos	Saludo afectuoso a cada uno de los niños. MOTIVACIÓN: La docente presentará a los niños imágenes de diferentes tipos de bailes como: marinera, selvática, festejo, vas, para que los niños las describan y digan que baile es. Luego se les preguntará: ¿Saben bailar algunos de estos bailes? ¿Qué música les gusta bailar? ¿Creen que podamos mover nuestro cuerpo al ritmo de la música? ¿Por qué? PROPOSITO: “Hoy vamos a bailar”	Imágenes Papel bon Goma Dialogo

DESARROLLO 35 minutos	ASAMBLEA: La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo para proponer las normas para realización de esta actividad. De manera ordenada salen al patio para desarrollar la actividad. CALENTAMIENTO: • Los niños con ayuda de la docente ejecutan diversos movimientos de acuerdo al sonido de la pandereta como: saltos con uno y dos pies, desplazamientos hacia adelante hacia atrás, desplazamientos de un lado al otro, flexión de brazos y piernas, giros, caminan aplaudiendo, marcan el paso. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. • La docente colocará diferentes tipos de música como: huayno, cumbia, marinera, música de la selva, festejo, para que los niños las escuchen. • Luego la docente pedirá a los niños que en forma voluntaria salgan a bailar. • Seguidamente preguntará a los niños que música les gustaría bailar. • La docente propondrá a los niños crear sus propios movimientos para bailar. • Finalmente, los niños bailaran de manera libre. • La docente explicará a los niños que el bailar es bueno para la salud, porque nos genera alegría, se fortalecen los músculos, eliminamos a través de sudor las toxinas que le hacen mal a nuestro cuerpo, no da más energía. RELAJACION • La maestra pedirá a los niños que se acuesten de espaldas para escuchar música instrumental que les permitirá relajarse. EXPRESIÓN GRÁFICA: • Los niños y niñas en el aula se dibujarán bailando la música de su preferencia • Finalmente exponen sus trabajos y se les felicita por el trabajo analizado.	Diálogo. Patio. Equipo de sonido USB Pandereta Equipo de sonido USB. Equipo de sonido USB Hoja de papel bond Lápiz, colores
CIERRE 5 minutos	La docente hace las siguientes preguntas a los alumnos: • ¿Te fue fácil bailar? • ¿Qué dificultades tuviste al bailar? • ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?	Diálogo

ESCALA VALORATIVA.

N°	ESTUDIANTES	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
		S	CS	N	CN
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

LEYENDA:

S: SIEMPRE, CS: CASI SIEMPRE, N: NUNCA, CN: CASI NUNCA.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N° 09

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos con las pelotas”

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A	Se expresa corporalmente	Realiza diversos movimientos, acciones, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y

	TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.		sus pares, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.
--	--------------------------	--	--

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 5 minutos	Saludo afectuoso a cada uno de los niños. MOTIVACIÓN: Los niños escucharán la canción “Con mi pelota vamos a jugar” La docente hará las siguientes preguntas: ¿De quién nos habla la canción? ¿hacia dónde lanzaba la niña la pelota? ¿Para qué sirve la pelota? ¿De qué otras formas podemos jugar con las pelotas? ¿Tienen pelotas en casa a que juegan con ellas? ¿Qué pasaría si solo pudiéramos mirar a las pelotas más no tocarlas? PROPOSITO: “Hoy vamos a jugar con las pelotas”	Canción de Equipo sonido USB Dialogo

DESARROLLO 35 minutos	ASAMBLEA: La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo para proponer las normas para realización de esta actividad. De manera ordenada salen al patio para desarrollar la actividad. CALENTAMIENTO: • Los niños giraran los tobillos. • Correr libremente, correr detrás de un compañero. • Trotar suavemente por diferentes direcciones. • Sentados cogen las puntas de los pies con las manos. • Bailan. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. La docente mostrará a los niños las pelotas, los niños las describirán: color, forma, tamaño, peso, etc. • Cada niño cogerá la pelota que más le guste. • La docente les pedirá que al sonido del silbato los niños lanzar la pelota hacia arriba y cogerán sin dejarla caer al piso. • Luego darán botes a la pelota caminando. • Lanzarán las pelotas lejos y luego cerca. • En parejas se lanzarán la pelota. • Por grupos los niños no dejen que les toque la pelota que lanza su compañero. La docente permite que los niños propongan otras formas de jugar con las pelotas. RELAJACION • Los niños como parte de relajarse comentarán lo que han hecho con las pelotas. EXPRESIÓN GRÁFICA: • Los niños y niñas en el aula dibujarán lo que más les ha gustado de la actividad. • Finalmente exponen sus trabajos y se les felicita por el trabajo analizado.	Diálogo. Patio. Pelotas Dialogo Dialogo. Hoja de papel bond Lápiz, colores
CIERRE 5 minutos	La docente hace las siguientes preguntas a los alumnos: • ¿Qué hemos aprendido hoy? • ¿Te fue fácil jugar con la pelota? • ¿Qué dificultades tuviste? • ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Por qué?	Diálogo

ESCALA VALORATIVA.

N°	ESTUDIANTES	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
		S	CS	N	CN
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

LEYENDA:

S: SIEMPRE, CS: CASI SIEMPRE, N: NUNCA, CN: CASI NUNCA.

ACTIVIDADES DE APENDIZAJE N° 10

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos con aros”

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	<i>se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</i>	Se expresa corporalmente	Realiza diversos movimientos, acciones, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie,

			el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.
--	--	--	---

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 5 minutos	Saludo afectuoso a cada uno de los niños. MOTIVACIÓN: Los niños observaran el video “Baila con Ula Hoop (canta juego) La docente hará las siguientes preguntas: ¿Qué observaron en el video? ¿Con qué partes del cuerpo movían el ula ula? ¿Si no tuviéramos brazos y piernas, podríamos jugar con el ula ula? PROPOSITO: “Hoy vamos a jugar con los aros”	Canción Equipo de sonido USB Dialogo
DESARROLLO 35 minutos	ASAMBLEA: La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo para proponer las normas para realización de esta actividad. De manera ordenada salen al patio para desarrollar la actividad. CALENTAMIENTO: • La docente con ayuda de la caja china, realizará junto con los niños movimientos con las diferentes partes de su cuerpo, cabeza, hombros, brazos, cintura, piernas, manos etc. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD. La docente mostrará a los niños los aros, para que describan sus características, color, tamaño. • Cada niño cogerá un aro. • Los niños rodaran los aros por todo el patio, primero caminando luego corriendo. • Rodarán los aros caminados hacia adelante y luego hacía atrás. • Se desplazará por el patio haciendo de conductor, esquivando a los demás conductores. • Los niños giran el aro con tantas partes del cuerpo puedan: cabeza, brazo, cintura, pierna. • Los niños correrán con el aro cogido en la cintura y a una señal de la docente soltarán el aro al piso y se sentarán dentro del aro.	Diálogo. Patio. Pelotas Dialogo

	• Los niños se desplazarán por el patio cuando la docente de la señal cada niño se colocará dentro de un aro. • Saltan por los aros una vez dentro y la otra fuera. • La docente armara circuitos con los aros para que los niños pasen por ellos. La docente permite que los niños propongan otras formas de jugar con los aros. RELAJACION • Los niños como parte de relajarse comentarán sobre la actividad realizada. EXPRESIÓN GRÁFICA: • Los niños y niñas en el aula dibujarán lo que más les ha gustado de la actividad. • Finalmente exponen sus trabajos y se les felicita por el trabajo analizado.	Dialogo. Hoja de papel bond Lápiz, colores
--	--	--

CIERRE 5 minutos	La docente hace las siguientes preguntas a los alumnos: • ¿Qué hemos aprendido hoy? • ¿Te fue fácil jugar con el aro? • ¿Qué dificultades tuviste dificultad • Sistematización: • ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? Autoevaluación: • ¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿Por qué? • ¿Cómo se llamó el juego que realizamos? • ¿Te divertiste? • ¿Les fue difícil agrupar los objetos? • ¿Cómo se sintieron? Metacognición: • ¿Qué aprendieron hoy? • ¿De qué trató el juego? • ¿Les gustó el juego?	Diálogo
---------------------------------------	--	----------------

ESCALA VALORATIVA.

N°	ESTUDIANTES	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
		S	CS	N	CN
1					
2					

3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

LEYENDA:

S: SIEMPRE, CS: CASI SIEMPRE, N: NUNCA, CN: CASI NUNCA.