

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



**Influencia del juego en la motricidad gruesa en
estudiantes de 5 años, IEP San Andrés**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Vílchez Tirado, Julia

Asesor

Código ORCID (0000-0002-2914-2104)

Rojas Huamán, Ever

CAJAMARCA – PERÚ

2023

Índice

	Pág.
Índice General	i
Índice de Tablas	ii
Palabras claves	iii
Constancia de originalidad	iv
Título	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Introducción	01
Metodología	18
Resultados	21
Análisis y discusión	26
Conclusiones	27
Recomendaciones	28
Referencias bibliográficas	29
Anexos y apéndices (instrumentos)	31

Índice de tablas

Tabla 1 Línea de investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2 Estudiantes matriculados en la IEP San Andrés, Cajamarca.	28
Tabla 3 Muestra de estudio. IEP San Andrés, Cajamarca.	28
Tabla 4 Nivel de resultados - Pre Test.	30
Tabla 5 Post Test.	31
Tabla 6 Prueba de normalidad.....	33
Tabla 7 Pruebas de muestras emparejadas	33
Tabla 9 Resultados de evaluación de la variable Juego durante 10 sesiones de aprendizaje.	63
Tabla 10 Pre Test aplicados a 19 estudiantes de la muestra de estudio.	63
Tabla 11 Pos Test aplicados a 19 estudiantes de la muestra de estudio.	63

Palabras clave:

Tema	Juego, motricidad gruesa
Especialidad	Educación Inicial

Key words:

Theme:	Game, gross motor
Specialty	Initial Education.

Tabla 1

Línea de investigación.

Línea de Investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación general

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

Constancia de originalidad



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 **“Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés”** del (a) estudiante: **Julia Vélchez Tirado**, identificado(a) con **Código N° 2815100137**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **22%**, 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, 18 de Noviembre de 2022


UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
Dr. CARLOS URBINA SANJINES
VICERRECTOR



NOTA:

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

Titulo

Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés

Resumen

La tesis expuesta fue titulada: Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés; formuló su propósito en determinar los juegos tienen influencia para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes (5) años, IEP San Andrés, Cajamarca. Por este motivo, la investigación fue aplicada-explicativa de diseño pre-experimental con pre y post-test. Considerando muestra 19 estudiantes de 5 años. La hipótesis fue comprobada estadísticamente por medio de la “t” de Student, entre grupos estadísticamente relacionados; obteniéndose como principal resultado que los Juegos como estrategia si influye en la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa mencionada.

Abstract

The exposed thesis was entitled: Influence of the game on gross motor skills in 5-year-old students, IEP San Andrés; formulated its purpose to determine the influence of games to develop gross motor skills in students (5) years, IEP San Andrés, Cajamarca. For this reason, the research was applicative-explanatory with a pre-experimental design with pre and post-test. Considering shows 19 5-year-old students. The hypothesis was statistically verified by means of the "t" test, among statistically related groups; Obtaining as a main result that the Games as a strategy does influence gross motor skills in students of the aforementioned institution.

Introducción

Existen estudios y trabajo realizados tanto en el interior del país como en el ámbito internacional referidos a las variables estrategias didácticas y actitudes ambientales en el nivel de educación inicial.

En contextos internacionales, se considerarán a continuación, un conjunto de tesis y estudios de las variables del estudio.

En Ambato (Ecuador), López (2018) realizó una investigación la cual buscaba determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 y 4 años. Como instrumento de investigación se usó la Escala de Bellson Ortiz (formulario de desarrollo integral en niños de 0 a 5 años), la cual se aplicó a la población del estudio. Luego de aplicados los juegos tradicionales y utilizado el instrumento de medición de la variable motricidad gruesa, se pudo concluir que el juego permitió estimular a los niños de 3 y 4 años en todas las áreas de desarrollo infantil.

Plúa (2019) efectuó una investigación en Guayaquil (Ecuador) con el propósito de hallar la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa entre niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Dr Alfredo Pareja Diez Canseco ubicada en la ciudad de Guayaquil. El tipo de investigación es no experimental y el diseño es descriptivo, trabajándose con una muestra de 25 niños seleccionados por conveniencia. La técnica de investigación que se utilizó fue la encuesta, siendo su instrumento de investigación la ficha de datos con la cual se anotó las actividades de acuerdo a las estrategias lúdicas analizadas y la observación con el instrumento de la lista de cotejo para medir la motricidad gruesa el cual fue validado y confiable (valor alfa=0.869) siendo altamente confiable para medir el desarrollo de la motricidad gruesa. Al finalizar el trabajo, se pudo concluir que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa del nivel inicial de la Unidad Educativa Dr Alfredo Pareja Diez Canseco ubicada en la ciudad del estudio. Entre las conclusiones también se pudo determinar la relación e influencia entre las estrategias lúdicas y la motricidad gruesa tanto en sus dimensiones dominio corporal estático y dinámico con asociación estadísticamente significativa con puntuaciones de ,497 y ,438 respectivamente lo que indica un grado de relación por encima a la media esperada.

Morante y Vargas (2019) realizaron una investigación en Milagro (Ecuador) y se propusieron como objetivo principal identificar cómo las actividades recreativas pueden contribuir a la “motricidad gruesa” en (5) años. La metodología de investigación fue documental-descriptiva, cualitativa, con recolección de datos (análisis) orientadas a observar el escaso desarrollo psicomotriz de los pequeños, se aplicó el método Inductivo-deductivo. Se obtuvo la conclusión de que las actividades lúdicas si mejoraron de forma pragmática el desarrollo de habilidades motoras. Se pretende esta investigación se tome como referencia para la aplicación juegos en el desarrollo psicomotor.

Campana (2020) presentó una investigación en Pasto (Colombia) cuyo propósito es determinar las principales estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de los niños de cuatro años que estudian en el CDI “Bosque Encantado Dos” ubicado en el municipio Valle de Guamuez (Putumayo). Se trabajó con el enfoque cualitativo, con una población conformada por 22 niños de 3 y 4 años que estudian en la institución del estudio. Una vez obtenidos los resultados de investigación, se pudo evidenciar que con la aplicación de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la primera infancia se logra un mejor desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 y 4 años que estudian en el CDI “Bosque Encantado Dos”.

Cevallos (2021) realizó una investigación en Riobamba, Ecuador, la cual busca analizar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz en niños de 4 a 5 años que corresponden a la Unidad Educativa Carlos Cisneros en la ciudad del estudio. SLA investigación está realizada bajo el enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo. LA población estuvo conformada por 24 niños de 4 a 5 años. Los instrumentos de recolección de datos fueron: ficha de observación y el test de MABC para los niños, las cuales han sido elaboradas con preguntas de valoración que permitieron obtener información sobre las variables de estudio. Se puede concluir que con la aplicación de los juegos tradicional se ha desarrollado muchas habilidades motrices en los niños del estudio, permitiendo el logro de capacidades y habilidades.

Tamay (2022) realizó una investigación de metodología descriptiva en Cuenca (Ecuador) con la finalidad de diseñar una propuesta metodológica con estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños cuyas edades fluctúan entre los 4 y 5 años correspondientes a la zona de gestión de la Unidad Educativa del Milenio

Manuela Garaicoa de Calderón ubicada en la ciudad del estudio. A través de procesos de observación y descripción usando el enfoque cualitativo y cuantitativo, se realizaron entrevistas a los docentes mediante el cual se trató de identificar las actividades utilizadas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños; a la vez, se aplicó una ficha de observación en los niños del estudio para poder identificar sus debilidades en el área motriz. El trabajo concluye que es fundamental la implementación de actividades que favorecen el desarrollo motriz de los niños, permitiéndoles incrementar sus habilidades y capacidades que permiten su crecimiento.

Loja (2022) efectuó una investigación en Cuenca (Ecuador) la cual tiene como fin estimular la motricidad gruesa a través de la aplicación de actividades lúdicas sensoriales en niños del Inicial 2 del Centro de Educación Inicial “Antonio Borrero Vega” ubicada en la ciudad del estudio. La investigación es de tipo descriptivo, para la elaboración de la propuesta se usaron fichas de observación aplicadas diariamente con las actividades desarrolladas por los niños durante el día. El trabajo concluye que la aplicación de las actividades lúdicas sensoriales mejora las destrezas motrices gruesas de los niños permitiendo el dominio de las habilidades motrices, corporal dinámico y estático.

Parraga, A. S., y Zambrano, J. M. (2023) realizaron una investigación en el cantón de Portoviejo (Ecuador) en la cual se buscó elaborar un conjunto de actividades lúdicas que permitan el desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Escuela de Educación Básica Korenzo Luzuriaga ubicada en la ciudad del estudio, a partir de referentes teóricos y partiendo del diagnóstico del estado actual del desarrollo de la motricidad gruesa. Se trabajó bajo el enfoque mixto, con un diseño de investigación no experimental, a través de lo cual, se encontró que a pesar de los esfuerzos efectuados por docentes y padres de familia por implementar las actividades asignadas, al no se aplicadas en un ambiente educativo apropiado y sin la supervisión de un docente capacitado, impacto de manera negativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del estudio.

En el ámbito nacional, se considerarán a continuación, un conjunto de tesis y estudios de las variables del estudio.

Lanares (2018) realizó una investigación en Tingo María mediante la cual pretendió aplicar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la

Institución Educativa N°250 de Brisas del Huallaga a través de la aplicación de juegos. La investigación es de tipo explicativa, de acción pedagógica, la cual trabajó con una muestra de 24 niños de 5 años que estudian en la institución educativa del estudio. La variable independiente (juegos) estuvo conformado por 10 sesiones de aprendizaje. Luego de obtenidos los resultados, se pudo inferir que se pudo comprobar la efectividad de las estrategias adoptadas en la mejora del desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos en niños de 5 años.

Farfán (2018) ejecutó en Arequipa una investigación con el propósito de determinar el efecto de la aplicación de una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata en el año lectivo 2018. La muestra estuvo conformada por 21 estudiantes cuyas edades fluctúan entre los 3 y 4 años. El instrumento de investigación utilizado en el presente trabajo fue la Lista de Cotejos para la Motricidad Gruesa y se aplicó como Estrategia Didáctica (variable independiente) un grupo de juegos tradicionales. Como conclusión se demostró que la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución Educativa 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata en el año lectivo 2018.

Lozano (2018) ejecutó una investigación científica en Pisco, la cual buscó describir las actividades lúdicas que permiten mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años que pertenecen a la Institución Educativa Inicial N°184 ubicada en el distrito de San Clemente (Pisco). Por ello, aplicó diez actividades lúdicas que buscaron la mejora de la motricidad dinámica (coordinación, equilibrio, ritmo y coordinación viso motriz) y la motricidad estática (auto control, respiración y relajación) de los niños del estudio. Se aplicó el método descriptivo. Por ello, se concluyó que es fundamental la aplicación de actividades lúdicas que permitan el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de cuatro años del nivel de educación inicial para favorecer su socialización y darle un ambiente de seguridad.

García (2018) efectuó una investigación en Celendín, la cual tiene como propósito determinar el efecto de la aplicación de una propuesta de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de tres años que asisten a la institución Educativa de Aplicación IESPP “Aristides Merino Merino” ubicada en la

provincia del estudio. La investigación es del tipo aplicativo experimental, siendo su diseño el preexperimental con un solo grupo con pre y post test, siendo la técnica de investigación la observación, siendo el instrumento de investigación la ficha de observación y el test. Se concluyó que existe influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de tres años de educación inicial que estudian en la institución del estudio, para el año lectivo 2018.

Valladolid (2018) realizó una investigación de tipo cuantitativa y nivel de investigación explicativo en el distrito de Chulucanas (Piura) con el propósito de determinar el desarrollo de la motricidad gruesa que ejercen las actividades lúdicas en la motricidad gruesa de niños y niñas de 4 años que estudian en la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” para el año lectivo 2018. El diseño de investigación es el preexperimental. La población del estudio estuvo conformada por 18 niños de 4 años que estudian en la institución educativa del estudio. Se concluyó que los niños del estudio se encuentran en un nivel del proceso y aun falta mejorar el desarrollo de su motricidad gruesa.

En Huancavelica, Chocce y Conde (2018), acordaron iniciar su investigación con el fin de comprobar la eficacia de juegos populares en la motricidad gruesa en párvulos (5) años. Cuya investigación recopiló bibliografía y didáctica aplicada en el programa “aprendemos jugando “que se propuso para realizar en sesiones de aprendizaje. El resultado obtenido es: se necesitan docentes capacitados en el área para aplicar las estrategias didácticas, pues hubo deficiencias por parte de los docentes y no se contaba con el material para la aplicación de la estrategia, deficiencia por parte de la institución educativa, los niños necesitan dedicación tiempo y paciencia, pues las estrategias didácticas necesitan as que unas sesiones de tiempo corto para llegar a su objetivo. Se obtuvo un 30 por ciento de efectividad en el proceso por falta de lo descrito anteriormente.

Pastor y Tesen (2019) ejecutaron una investigación preexperimental en Chiclayo (Perú) con la finalidad de determinar la influencia de la aplicación de un taller de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años que estudiaron en la Institución Educativa “San Juan María Vianney” en la ciudad del estudio para el año lectivo 2019. Se trabajó con una muestra de 19 niños de cuatro años provenientes del estrato social medio. La variable dependiente, la motricidad

gruesa, fue medida mediante un instrumento de investigación denominado Escala Abreviada de Desarrollo. El taller de actividades lúdicas (variable independiente) se aplicó a los niños que conformaban el grupo experimental. Obtenidos los resultados y empleadas las pruebas de hipótesis, se pudo concluir que el taller de actividades lúdicas desarrolló la motricidad gruesa de los niños de cuatro años de la IEP “San Juan María Vianney” ubicada en Chiclayo para el año lectivo 2019.

Aguedo y Hurtado (2019) ejecutaron una investigación en Arequipa cuyo propósito es determinar los efectos de las estrategias lúdicas en la mejora de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault ubicada en la ciudad del estudio. La investigación está inmersa dentro del paradigma positivista, por lo tanto su enfoque es cuantitativo, con diseño cuasiexperimental con pre prueba y post prueba a los grupos control y experimental. Las técnicas de investigación utilizadas fueron la observación y la entrevista; los instrumentos de investigación fueron la lista de cotejo, la entrevista y las fichas de observación. Se trabajó con una muestra de 21 niños que estudian en la institución educativa del estudio, seleccionados mediante muestreo no probabilístico (muestreo intencional). Como conclusión se pudo afirmar que la aplicación de estrategias lúdicas permite en los niños logros significativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Alarcón (2019) presentó una investigación no experimental en Abancay (Apurímac) la cual tuvo la intención de determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años que estudian en la Institución Educativa N°08 “Nuestra Señora de Loreto” ubicada en el distrito de Andahuaylas en el año lectivo 2018. El diseño de investigación es descriptivo correlacional. La población del estudio estuvo conformada por 50 niños de 3 años de edad. El coeficiente de Pearson tiene un valor de 0,606, lo que significa que existe una influencia significativa entre las variables juego y motricidad gruesa.

Niquen (2019) aplicó en Chiclayo, un programa de estrategias que tiene como base el juego motor, denominado “Moviéndome aprendo”, para demostrar que mejoran la motricidad gruesa en niños de tres años que estudian en la Institución Educativa Inicial N°002 “Maravillas de Jesús” ubicada en la ciudad del estudio para el año lectivo 2019. Se trabajó con el enfoque cuantitativo, de nivel aplicativo, con el

diseño cuasi experimental, con una población de 37 niños de tres años y una muestra de 20 niños seleccionadas de manera intencional (muestreo no probabilístico). El instrumento de recolección de datos se elaboró a partir de la adaptación de dos instrumentos: la prueba Victor da Fonseca y el TEPSI (test de desarrollo psicomotor 2 – 5 años). A partir de la recolección de datos y elaboración y análisis de resultados se demostró que programa de estrategias en base al juego motor “Moviéndome aprendo” mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de tres años.

En Trujillo, Armas (2020) publicó una investigación con el propósito de determinar la influencia de la aplicación de un taller de actividades lúdicas sobre la motricidad gruesa que presentan niños de tres años que estudian en la Institución Educativa Arco Iris Cartavio ubicada en la ciudad de Cuenca para el año lectivo 2018. Para tal propósito, se trabajó con un diseño preexperimental, con una población y muestra de 71 y 21 niños respectivamente. Para la medición de la motricidad gruesa (variable dependiente), se utilizó, como técnica de investigación, la observación, y como instrumento de investigación, la escala valorativa. La aplicación del taller de actividades lúdicas (variable independiente) conformada por 12 sesiones de aprendizaje, mostró que la motricidad gruesa mejoró significativamente. Los datos obtenidos fueron procesados mediante la estadística descriptiva e inferencial, los cuales fueron organizados en resultados, a través de los cuales se pudo concluir que el taller de juegos lúdicos mejoró significativamente la motricidad gruesa de los niños de tres años que estudian en la Institución Educativa Arco Iris Cartavio ubicada en la ciudad de Cuenca para el año lectivo 2018.

Valentín (2021) ejecutó una investigación en Huánuco en la cual se buscó determinar de que manera la estrategia de juegos tradicionales mejora el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez ubicada en Amarilis (Huánuco). La investigación es de tipo aplicada, donde la variable independiente corresponde a una metodología apropiado y dinámica para la aplicación de “Los juegos tradicionales” con el propicito de mejorar la variable dependiente, que en este caso es la motricidad gruesa de los estudiantes. Se trabajó con el enfoque experimental, con un diseño de investigación cuasi experimental, conformados por dos grupos pre y pos test. Se conformó una muestra de 65 estudiantes del primer grado de educación primaria. Para mejorar la motricidad gruesa se ha desarrollado los juegos tradicionales, mediante la

aplicación de las 20 sesiones vivenciales se ha logrado que los estudiantes mejoren la motricidad gruesa. Una vez analizados los resultados se concluyó que la propuesta de juegos tradicionales permite el desarrollo de la motricidad gruesa.

Córdova (2021) realizó una investigación en Chachapoyas en la cual buscó determinar la influencia de la variable independiente juegos tradicionales en la variable dependiente motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa 220 ubicada en el centro poblado Guadalupe ubicado en el distrito de Camporredondo (Amazonas) en el año lectivo 2020. El tipo de investigación fue aplicada con un diseño preexperimental en donde se trabajó con un solo grupo con observación inicial y final, para lo cual se trabajó con una muestra conformada por 14 niños de 4 años pertenecientes a la institución educativa del estudio seleccionados mediante muestreo no probabilístico. Se trabajó con la técnica de investigación de la observación, siendo su instrumento de recolección de datos la ficha de observación. Se observó que luego de aplicados los juegos tradicionales se pudo apreciar una mejora en la motricidad gruesa, aunque esto se vio dificultado debido a la Pandemia del COVID19 lo que dificultó la labor docente y, por lo tanto, los estudiantes se encontraban en el nivel de progreso de lograr sus movimientos de coordinación, de ritmo, manteniendo el equilibrio en sus movimientos. Con las dificultades presentadas se obtuvo una prueba estadística de T Student con un valor de -23,56, y con $p = 0,000 < 0,05$, admitiendo la hipótesis alterna e indicando la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa.

Tello, Godoy y Pérez (2022) ejecutaron una investigación en Tingo María mediante la cual se buscó el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial José Carlos Mariátegui N° 088 Castillo Grande a través de la aplicación de los juegos “al aire libre”. La investigación fue de tipo cuantitativo, utilizándose un diseño de investigación cuasiexperimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas nivel inicial. Al inicio de la investigación se encontró en el pretest que sólo el 4% de los niños lograron el nivel previsto de motricidad gruesa; a partir de ellos, se aplicaron los juegos “al aire libre” conformada por 15 sesiones de aprendizaje; posteriormente se aplicó el postest, con lo que se halló que el 48% de los niños del estudio lograron el nivel previsto de motricidad gruesa. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis U de Mann-Whitney se concluye que la utilización de los juegos

“al aire libre” desarrollan significativamente la motricidad gruesa de los niños del nivel de educación inicial.

Vásquez y Veneros (2022) realizaron una investigación en Trujillo con la finalidad de proponer actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de edad preescolar en modalidad no presencial para el año 2021. El presente trabajo corresponde a una investigación básica de nivel descriptivo correspondiente al diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 33 docentes de educación inicial de diversas instituciones de educación públicas y privadas, que de manera voluntaria participaron en el estudio y seleccionadas mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. La técnica de recolección de datos fue la encuesta, cuyo instrumento de investigación fue el cuestionario, el cual fue sometido rigurosamente a la validez y confiabilidad. Los resultados obtenidos muestran una amplia gama de actividades lúdicas propuestas; en lo que corresponde a la dimensión esquema corporal predominan los circuitos motores, en la dimensión lateralidad predominan los juegos con obstáculos y en la dimensión equilibrio, pararse en un pie. Toda esta variedad de actividades lúdicas permite el desarrollo de la motricidad gruesa y logro de la autonomía de los niños en edad preescolar.

Ramón (2022) realizó una investigación en Huánuco el cual tuvo como objetivo determinar la relación entre las variables actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños de 5 años que se encuentran en el nivel inicial que estudian en la Institución Educativa N° 006 Inmaculada Niña María ubicada en la ciudad del estudio. Para el logro del objetivo de investigación se optó por el enfoque de investigación cuantitativa, de tipo descriptivo, cuyo diseño fue el correlacional, trabajándose con una muestra de 20 niños de cinco años. La técnica de investigación fue la observación, siendo el instrumento de investigación la ficha de observación. Para la comprobación de la hipótesis se utilizó la prueba estadística de correlación de Spearman. Se pudo concluir que existe una relación positiva y significativa entre las variables actividades lúdicas y la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de nivel inicial en la Institución Educativa N°006 Inmaculada Niña María ubicada en Huánuco para el año 2022, de acuerdo a los resultados del Rho de Spearman cuyo valor es 0,895.

En Piura, Agramonte (2018) se propuso proponer estrategias basadas en juegos por mejorar el área motora gruesa en inicial. La investigación fue cuantitativa-preexperimental. Se utilizaron la observación y listas de cotejo como herramientas, 10 sesiones de aprendizaje. Después de aplicar el juego, se obtuvo que en el post-test se tuvo en promedio (92%) en el nivel de logro, con solo (8%) en progreso; se sugiere que la enseñanza del juego como estrategia se aplique en inicial y que se prolongue la investigación y los experimentos en el área para perfeccionarlo y beneficiar a los alumnos de 3 años, en el área de motricidad gruesa.

En Lima, Egoavil (2017), realizó un estudio investigativo definitivamente orientado a la aplicación de los juegos, para esto su objetivo fue proponer la aplicación de la estrategia didáctica denominada "Mírame yo me muevo" que estimula el desarrollo motor grueso en pequeños de inicial. Motricidad gruesa es controlar y mover grandes grupos musculares como el tronco y los brazos de manera coordinada, para lo que se necesita tiempo y espacio. La investigación aplicó la epistemológica para comprobar que "Mírame yo me muevo" tuvo muy buen resultado en el desarrollo motor grueso de los niños. La investigación fue cuantitativa-explicativa, con diseño cuasiexperimental; Se extraen las siguientes conclusiones: se aceptó la hipótesis alterna, es decir, se tiene certeza de que existe una diferencia significativa en el desarrollo motor grueso establecido en pre y post-test (experimental); por lo cual el juego "Mírame yo me muevo" a través de un uso adecuado sí mejoró el desarrollo motor grueso en niños.

Fundamentación científica. ¿Qué es el juego? La práctica del juego es inherente a la naturaleza humana, por medio de su práctica se forman y adquieren hábitos formativos sociales. Realizar la actividad lúdica es muy importante en la niñez porque representa un gran valor para su cuerpo, salud y desarrollo laboral del futuro (Batllori, 2006).

Según Farfán (2010), el juego es una distracción que se toma como pasatiempo en adultos, pero para los niños es inquietante y vital, ya que a través de él los niños se unen a otros y conforman el grupo social infantil que tan importante es para ellos como para los adultos cuando se unen en fiestas o reuniones de distracción o placer, los padres

deben conocer que sus niños forman su propia personalidad a través de los juegos, es por eso que necesitan jugar y demostrar sus habilidades a los demás.

Características del juego. Moreno (2009) refiere que jugar es innato en el niño, ya que a través se ejercita y demuestra sus habilidades representando muchos personajes que admira en la realidad o a través de la pantalla de su televisor.

Philco (2009) plantea “jugar es algo lúdico que se puede orientar a ser formativo”, diseñada para relajar el cuerpo de las tensiones de la monotonía, ya que el niño no debe ni puede permanecer quieto o en estado de inmovilidad, y los juegos les permiten estar activos.

Roa (2007), “Para jugar se requiere de mucha energía, para desarrollarse, y liberarse, eso es lo que buscan los niños a través del juego.

Asimismo, Lezama (2011), señaló que “los juegos son ejercicios preparatorios en los niños para desarrollar su personalidad a través de las actividades propias de jugar”.

Además, Villegas (2003) afirmó que “los juegos permiten crecer y desarrollarse a nivel psicomotor, por el cual se les proporciona la estimulación necesaria para las actividades propias del proceso de aprendizaje.

Moreno (2009) por su parte señaló que “los juegos de psicomotricidad son necesarios en los niños por que a través de sus actividades lúdicas desarrollan esa área, menciónese el ámbito deportivo.

Lezama (2011) jugar es extremadamente importante en el desarrollo infantil, es intrínseco e imperioso, paralelamente ayuda a liberar energía en el niño.

El juego es respetado porque crea cosas nuevas siempre (personajes y reglas), y sin él se destruyen fantasías e ilusiones planeadas en la mente de los niños.

Importancia del juego. La importancia para el niño es porque a través del juego desarrolla una ocupación seria y con valor, en su mundo infantil. El juego fomenta la imaginación, desarrolla procesos cognitivos y estimula. (Acosta, 2013).

Calero (2008) jugar desarrolla en el niño las interacciones sociales por ser una actuación social. El niño asimila el mundo circundante y se vuelve objeto de aprendizaje.

Clases de juegos. En Aizencang (2005), se refiere a que Piaget ve, al “juego como una de las manifestaciones de enorme importancia en la mente infantil, facultándolo a desarrollar nuevas estructuras mentales”. Algunos tipos de juegos:

- i. Juego de ejercicio: tocar, lanzar, etc.
- ii. Juego simbólico: su imaginación, evocar situaciones que están ausentes.
- iii. Juego con reglas: se basan en reglas entre jugadores

Otros tipos Según MINEDU (2010),

Juego motor El juego motor - movimiento del cuerpo como saltar en un pie. (MINEDU, 2010). Juego cognitivo El juego cognitivo- curiosidad intelectual de los niños. El niño explora y manipula, resuelve un desafío, con cubos, palos, dominó (MINEDU, 2010).

Juego social Con ellos interactúa con los demás- p.e, las trenzas de mamá, tono de voz, escondite, juega con su imagen en el espejo, etc. (MINEDU, 2010).

El juego simbólico. Ejercitar todos los aspectos de la experiencia de un niño- Sabiendo lo que es real y lo que no, un niño puede decir: "Es un juego". P.e. en el juego seremos hermanas, tomó un pedazo de madera y finjo para el juego que es un automóvil (MINEDU, 2010).

Fundamentos (juego) Fundamento biológico El desarrollo de la parte orgánica y sistémica del niño, depende del movimiento y actividad requerida por el organismo. (Johnson, 2001).

Fundamento psicológico. El juego psicológicamente se refiere al desarrollo de la mente por las actitudes, la relación y la interdependencia que se observa en el juego que es el motor e impulso de la actividad. Los comportamientos son manifestados en diferentes formas y adquiridos en el desarrollo para moldearse en relación a sus necesidades. (Bosch, 1995).

Fundamento Social. Desde sus comienzos la humanidad ha sido social por eso vive en comunidades interconectadas y se satisfacen necesidades unos a otros. Por eso los juegos son grupales y pocos son individuales, siendo los más divertidos para los niños, los que se realizan a partir de dos porque se reparten actividades y personajes. (Acosta, 2013).

Finalmente, Lezama (2011) concluye que los juegos son las herramientas a través de las cuales funcionan y se desarrollan todos los órganos sensoriales, con dos propósitos, interrelacionarse y socializar.

Fundamento cognitivo. Los procesos cognitivos-psicológicos, se refieren a procesos mentales que se desarrollan en el cerebro y se ejercitan en el juego. (Bosch, 1995).

Motricidad gruesa. Motricidad. Anaya, Contreras y García (2020) nos dicen que la motricidad es una habilidad humana (concepto humanista), respecto al movimiento, este no tiene discernimiento (concepto mecánico), El humano es el producto de procesos biológicamente heredados, su frivolidad y practicidad lo vuelve un ser complejo (crítico y creativo) que nos llevan constantemente de las habilidades motrices irracionales (movimiento) a las habilidades motrices simbólicas (habilidades motoras) (p. 32)

Corporeidad. La materialidad no se refiere a objetos materiales, sino a un ideal del cuerpo cósmico de la civilización humana a través de imágenes; el hecho de que el mundo existe como su propio cuerpo se menciona en la conciencia del individuo, y este hecho no se aplica al individuo. porque todo individuo El individuo existe para sí mismo, y para él el otro es siempre otro, una criatura ajena, un extraño. La consistencia de la carne se compromete a extender los límites de la piel de otro individuo, y necesita verla como un fin, no como una herramienta o un medio. (Prieto, Naranjo y García, 2005).

El cuerpo es una parte integral de la personalidad. Por lo tanto, el desarrollo de las horas de educación física debe ser para la formación integral psicológica y mejorar la psicomotricidad gruesa. (Anaya, Contreras y García, 2020)

La motricidad entiende el cuerpo como el centro de trabajo, el ideal del cuerpo, porque constituye la vinculación del organismo humano en el mundo relevante, formándose una relación estrecha y dialéctica con su propia existencia y el medio. Se asocian como una forma de estar en un mundo donde lo que hacen, piensan, sienten y viven se experimenta a través de sus cuerpos físicos (Corvetto, 2016, p. 18).

Desde la niñez, la motricidad favorece la organización sensorial y fortalece las estructuras perceptivas que conducen al movimiento consciente. Las habilidades motrices son una manifestación de la inteligencia y un canal de comunicación importante y eficaz para el desarrollo físico (Corvetto, 2016, p. 51-52).

La motricidad en inicial. Rigal (2006) señaló que es muy importante para el bebé el desarrollo de su motricidad. De esto parte la vida de un individuo naturalmente activo, con constante intensidad. Lo que adquiere proviene principalmente de sus hechos sensoriales y motores, Siendo también característica que la parte sensorial sea más completa de lo que parece. Si en un principio el entorno que le rodeaba le proporcionaba la estimulación necesaria, las actividades y los juguetes se convertirán en complemento básico para sus acciones.

Lo encontrado hasta ahora es normal, ocurriendo casi todo el tiempo en los años preescolares, dedicados a la actividad motora global. Las actividades anteriores ayudan a mejorar el control, principalmente relacionado con el desarrollo motor.

La comparación es la base de todas las actividades perceptivas, y es responsabilidad del educador prestar atención oportuna y continua que facilite la familiaridad del infante con cambiar el foco de atención de un objeto a otro antes de mencionar si son diferentes o similares. Catalogación, observación y comparación para niños en edad preescolar. Los avances en las habilidades sensoriales en bruto se basan en estos ejercicios; las tareas de motricidad fina y global mejoran las habilidades motrices básicas, lo que permite la integración sensoriomotora, que a su vez permite la actividad motora, el punto de partida de la función cognitiva (Rigal, 2006).

¿Qué es motricidad-gruesa? Comellas (2003) “está relacionada con lo armónico dinámico, que promueve el funcionamiento social. (p. 34).

Flores, Rodríguez y Hernández (2018) se refieren “en lo que respecta a la motricidad gruesa, que son “ejercicios generales que expresan el cuerpo con movimientos bruscos” (p. 19).

Piaget, es citado por Abad (2016) que en la primera etapa: respuesta condicionada o correctamente, los movimientos reflejos son fundamentales porque si no hay respuesta a determinados estímulos, el neonato a la infancia puede que se produzca daño en los nervios.

Abad (2016) menciona que estos movimientos se inician en la succión que se desarrolla en la lactancia, rotación, reflejo molar (originado por cambios sorprendentes, manifestado como una respuesta elevada, separando las extremidades superiores retrayéndolas y luego

cerrándolas sobre sí mismas), gateo de Babinski, agarre o palmas (tienden a retraerse si hay alguna presión sobre los dedos o las plantas de los pies).

Pacheco (2015) identificó áreas de motricidad gruesa:

Dominio dinámico corporal. Dominándose a través de ejercicios y movimientos diversas partes del cuerpo, ejercitando la sincronía del movimiento y el desplazamiento, eliminando la torpeza en el movimiento, se le daría al bebé una sensación de seguridad y confianza ya que le hará consciente de las áreas de la función motora que ejercita en diferentes situaciones. De esta forma, la zona en la que el infante ejercita todo el cuerpo es fundamental para que el individuo obtenga la seguridad de realizar cualquier actividad deportiva.

Coordinación integral Implica ser integro holísticamente en diferentes partes del cuerpo con movimiento ordenado y ahorro de energía. Esto precede al desarrollo de movimientos cada vez más comunes que desarrollan los infantes, conectando estas partes del cuerpo como un todo de manera rítmica y armoniosa, según su grupo de edad. Por lo tanto, la coordinación motora general es una serie ordenada de movimientos, pero ten en cuenta que las partes del cuerpo en su totalidad estarán involucradas en el movimiento, ya que se deben tener en cuenta diferentes actividades según el grupo de edad del infante.

El Equilibrarse. Es mantener una determinada postura corporal contra la gravedad (constante de aceleración del cardán). En cierto sentido, coloca al cuerpo en su propio estado a través del orden del mundo externo-plan del cuerpo. Este equilibrio, llamado balanceo, permite que el individuo continúe realizando gestos o movimientos, lanzando el cuerpo al espacio o permaneciendo paralizado, usando o resistiendo la gravedad. Por tanto, este campo está en relación con la gravedad. Jiménez y Jiménez (2004) “En la enseñanza, se puede definir como la habilidad de adoptar posturas corporales y mantenerlas resistiendo la aceleración de la gravedad, cuyos resultados se reflejan en el trabajo de los músculos esqueléticos para sostener el cuerpo” (p.61)”.

Ritmo. Muestra la capacidad relativa para ver o calibrar el desplazamiento, la suavidad visual o de vibración, generalmente ordenados por diferentes componentes. La experiencia de los adolescentes e infantes en la vida cotidiana está influenciada por el

ritmo del humano y perjudica las relaciones, por lo que es inferible la medida en que se distribuyen los individuos con ritmos relacionales adicionales.

Para Jiménez y Jiménez (2004) se puede inferir que “movimiento está relacionado al ritmo están íntimamente ligados y relacionados, y estos ritmos se pueden distinguir por el tiempo y el lugar:

- i. La fisiología se entiende como las acciones del propio cuerpo, como caminar, moverse y respirar.
- ii. Psicología, en la que encontró que estaba relacionado con la dirección de las relaciones temporales.

La evolución del ritmo requiere vibraciones visuales, auditivas agravadas de diferentes estímulos oculares, y el movimiento es la capacidad de seguir refiriéndose al ritmo. Al principio, los infantes tienen un ritmo espontáneo, sin embargo, a medida que se desarrollan las áreas de estimulación auditiva y ocular, los infantes se permiten practicar la autonomía rítmica a partir de estímulos externos. En el trabajo docente, el ritmo puede tener convenientemente en cuenta las normas que se dan a continuación:

- a. Inicialmente, las brújulas auditivas y visuales eran más similares.
- b. El motivo del ritmo es causado por estimulación auditiva u ocular.
- c. Por tanto, los estímulos audiovisuales están íntimamente relacionados con el ritmo.

Tonicidad. La tensión se manifiesta por la magnitud del tono muscular, ya que se requiere para realizar todo tipo de movimientos, combinado con la situación de movimientos espontáneos que realizan los infantes, como arrojar, estirar, caminar, recoger objetos, etc. Este es el responsable del control postural, el mismo que es regulado por el denominado sistema nervioso central, especialmente el cerebelo. Este elemento también afecta al control postural, ya que también está íntimamente relacionado con el control emocional y el mantenimiento del control. Por lo tanto, este elemento está relacionado con el sistema central nervioso, como también lo está con ciertos comportamientos de los infantes y sus respectivas y ocasionales emociones (Jiménez y Jiménez, 2004).

Autocontrol. Capacidad de poder canalizar la tensión realizar diferentes movimientos. Por el autocontrol, el pequeño desarrolla un equilibrio a través del instinto, que se aplica tanto al equilibrio dinámico como al estático, ya que se dan en diferentes situaciones que

requieren el control muscular, principalmente la respiración, relajación y motricidad facial, etc. (Jiménez y Jiménez, 2004).

Respiración. Es definido en la pedagogía como un acto importante del primer ciclo de vida porque incluye: recorridos, tipos, etapas y ritmos respiratorios. En cuanto a las funciones que involucran la respiración, los educadores deben entender (Jiménez y Jiménez, 2004):

- a. Tipo: Vientre y Pecho
- b. Etapas: Debido e Inspiración
- c. Vías: Interna (Bronquios, Laringe y Tráquea) y Externa (Nariz y Boca).

¿Cuáles sus dimensiones? Franco (2009):

1. Coordinación: manera de movimiento muscular para que sus movimientos sean coordinados y con rapidez modulada por el cerebro.
2. Marcha: movimiento físico a través de espacios que se quiere recorrer. El desplazarse es moverse de un punto hacia otro en el espacio, con el movimiento de todo el cuerpo como medio principal. Estos desplazamientos se encuentran y pueden resaltar aspectos que son más importantes en la educación a medida que comienzan los cambios en el movimiento, la velocidad adecuada y la dirección.
3. Correr: Su adquisición es importante porque hay desarrollo en los músculos de la marcha, porque se aumenta la velocidad, tono muscular, fuerza y madurez. Correr es un comportamiento natural en los niños, aunque les cuesta voltear y detenerse. A los cuatro años, los niños dominan más estas actividades porque pueden mejorar y controlar sus cuerpos mientras corren, como cambiar de dirección, arrancar, detenerse y acelerar.
4. Saltar: Esta habilidad se produce de forma espontánea al dar un paso adelante con pies juntos. Una vez que los niños adquieren estas habilidades físicas, corren o adquieren las habilidades necesarias para saltar; es decir, cuando corren, empujan hacia arriba y hacia adelante, y luego aterrizan sobre el otro pie.
5. Trepár: Esta habilidad implica la coordinación de los brazos y piernas para trepar o trepar, la acción se realiza en un espacio que no represente un peligro para los niños, y se les deben presentar objetos de interés para motivar la realización de estas actividades.

Justificación de la investigación. Desde el punto de vista la Justificación teórica: La motricidad gruesa y el juego son dos elementos fundamentales en el desarrollo infantil. Existe una creciente evidencia teórica que respalda la estrecha relación entre el juego y el desarrollo motor en niños de 5 años. Teorías como las de Piaget, Vygotsky y otros investigadores destacan la importancia del juego como un medio para la exploración, la adquisición de habilidades físicas y la estimulación del desarrollo cognitivo y socioemocional. Sin embargo, aún existen lagunas en la comprensión de cómo el juego específicamente influye en la motricidad gruesa en esta etapa de la infancia. Esta investigación se basará en un sólido marco teórico para explorar y profundizar en esta relación. Justificación práctica: El conocimiento generado a través de esta investigación tendrá implicaciones prácticas significativas. Comprender cómo el juego influye en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años permitirá a educadores, padres y profesionales del desarrollo infantil diseñar estrategias y actividades más efectivas para promover el desarrollo motor en esta etapa crucial. El juego puede ser una herramienta poderosa y divertida para fomentar el movimiento coordinado, la fuerza muscular y la adquisición de habilidades motoras fundamentales. Los resultados de esta investigación proporcionarán orientación práctica para mejorar la planificación curricular, la implementación de actividades lúdicas y la creación de entornos adecuados que favorezcan el desarrollo motor óptimo en los niños de 5 años. Justificación metodológica: Esta investigación se llevará a cabo mediante un enfoque metodológico riguroso y científico. Se utilizarán métodos mixtos, incluyendo observaciones directas, pruebas estandarizadas y cuestionarios, para recopilar datos tanto cuantitativos como cualitativos. Estos datos permitirán evaluar el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes, así como su participación en actividades de juego específicas. El uso de un enfoque metodológico sólido garantizará la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos, proporcionando una base sólida para las conclusiones y recomendaciones de la investigación. Justificación científica: Esta investigación contribuirá al avance del conocimiento científico en el campo del desarrollo infantil y la promoción de la motricidad gruesa. Al explorar la relación entre el juego y la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, se generarán datos empíricos que respaldarán o refutarán las teorías existentes en este campo. Estos resultados científicos proporcionarán una comprensión más profunda de cómo el juego puede influir en el desarrollo motor en esta etapa específica de la infancia. Además, la rigurosidad metodológica asegurará la calidad y confiabilidad de los hallazgos, lo que fortalecerá la base científica de la investigación y permitirá su replicación y ampliación

en futuros estudios. Justificación social: El desarrollo motor adecuado en la infancia temprana es esencial para el bienestar y la calidad de vida de los niños. Comprender cómo el juego puede influir en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años tiene implicaciones sociales significativas. Los hallazgos de esta investigación podrán ser utilizados por educadores, profesionales de la salud y padres para promover prácticas más efectivas en el ámbito educativo y familiar. Al utilizar el juego como una herramienta para estimular el desarrollo motor, se pueden mejorar las habilidades físicas y el desarrollo integral de los niños, lo cual tiene un impacto positivo en su participación activa, su salud y su bienestar en general.

Problema. Realidad problemática. En el ámbito internacional, diversos estudios han evidenciado la importancia del juego como una herramienta fundamental en el desarrollo integral de los niños, especialmente en su motricidad gruesa. Investigaciones internacionales han demostrado que el juego promueve el desarrollo de habilidades motoras, coordinación, equilibrio y control postural, contribuyendo así al desarrollo físico y psicomotor de los niños en edades tempranas. A nivel nacional, se ha reconocido la relevancia de implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego en el currículo educativo, con el objetivo de fomentar un aprendizaje lúdico y significativo. Sin embargo, en el contexto local de la IEP San Andrés, de la ciudad de Cajamarca, se desconoce aún el impacto que estas estrategias basadas en el juego puedan tener en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años. Por lo tanto, es fundamental indagar sobre la influencia del juego en la motricidad gruesa específicamente en esta institución educativa, para así brindar evidencias y recomendaciones que contribuyan a enriquecer las prácticas pedagógicas y promover un desarrollo integral en los estudiantes. En la investigación nos planteamos la pregunta:

¿Cuál es la influencia del juego sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés, Cajamarca?

Conceptuación y operacionalización de variables. Definición conceptual. Variable independiente: Juego. Tapia (2012) afirma que los cuentos infantiles son relatos artísticos, generalmente breves, de situaciones creadas y ficticios. La narratividad, y sencillez de exposición y lenguaje, así como la intensidad de la emoción son esenciales en el relato.

Variable dependiente: Motricidad gruesa. Aquel tipo de motricidad que hace relación a todas las acciones que implican grandes grupos musculares. En general, se refieren a

movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo de esta manera: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio (Ramírez, 2006).

Definición operacional. Variable independiente: Juego. Variable, como estrategia de enseñanza, considerada en 10 talleres; medida con listas de cotejo teniendo en cuenta la planificación y ejecución de la estrategia basada en el juego.

Variable dependiente: Motricidad gruesa. Variable aplicada a cada estudiante a través de una ficha de observación compuesta por 8 ítems en 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).

Hipótesis. La aplicación del juego mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés, Cajamarca.

Objetivos. Objetivo general. Determinar la influencia del juego, en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés, Cajamarca.

Objetivos específicos. Determinar el nivel de motricidad gruesa mediante pruebas previas. Evaluar el nivel de aplicación de las estrategias didácticas basadas en juegos. Determinar el nivel de motricidad gruesa mediante post-test. Comparar los niveles de motricidad gruesa antes y después de aplicar el juego.

Metodología.

Tipo y diseño de investigación

La investigación entra dentro de la categoría de investigación aplicada, dado el propósito o propósito del trabajo, porque utiliza los resultados de la investigación básica en situaciones prácticas y es utilitaria donde su propósito es inmediato.

El diseño de investigación consideró trabajar con un solo grupo preexperimental, tomando datos antes y después de aplicar los juegos.

GE: O₁ ----- X ----- O₂

Donde:

GE: Grupo experimental

O₁: Pretest

X: Estimulo

O₂: Postest

Población – muestra

La Población consideró a todos los niños de 3, 4 y 5 años la Institución de Educación Primaria San Andrés en Cajamarca, haciendo un total de 43 niños.

Tabla 2

Estudiantes matriculados en la IEP San Andrés, Cajamarca.

Edad	Sexo		Total
	H	M	Cant.
3 años	5	2	7
4 años	2	15	17
5 años	11	8	19
	18	25	43

Fuente: Nómima matrícula año 2019

La investigación trabajó con una muestra no probabilístico intencional o conveniente de 19 estudiantes de 5 años.

Tabla 3

Muestra de estudio. IEP San Andrés, Cajamarca.

Edad	Sexo	Total
------	------	-------

	H	M	Cant.
5 años	11	8	19

Técnica e instrumentos de investigación

Técnica: Es la observación sistemática que consiste en la observación permanente para determinar el nivel de motricidad gruesa.

Instrumentos:

Lista de cotejo

Las listas de verificación se utilizan para recopilar información sobre variables independientes y dependientes, es decir, evaluaciones de criterios de evaluación o listas de desempeño previamente establecidos, donde solo se califica la presencia o ausencia. Cuando se utiliza dicotomía, por ejemplo: sí-no, 1-0 (Gómez y Salas, 2013).

Ficha de observación

Se utiliza cuando un investigador quiere medir, analizar o evaluar un objeto, es decir, obtener información de esa persona. Se puede utilizar para medir las situaciones, acciones y emociones internas y externas de una persona. También se puede utilizar para evaluar las redes sociales y las métricas de gestión (Arias, 2020).

Ficha de observación, para observar detalladamente a cada estudiante sobre su proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el juego, el mismo que nos permitió plasmar la observación en sus diferentes ítems.

La información obtenida de las muestras fue procesada mediante estadística descriptiva (medidas descriptivas de frecuencia, ubicación). La variable dependiente pretest y posttest se compararon mediante la prueba t de Student, utilizando las herramientas técnicas SPSS v24.

Se emplearon las siguientes medidas estadísticas: Medidas de tendencia central, la desviación estándar, la varianza y para el procesamiento de la información el software SPSS y para la comunicación de la información el gráfico de barras. Para probar las hipótesis estadísticas, se utiliza la prueba t de Student para grupos correlacionados, en referencia a todas las dimensiones de la variable dependiente del movimiento general.

Resultados

Tabla 4

Nivel de resultados - Pre Test.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nivel Bajo	6	31,6	31,6	31,6
Medio	13	68,4	68,4	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Fuente: Tabla 10 de base de datos

La Tabla 4, muestra los resultados de evaluación del Pre Test, de 19 estudiantes. La clasificación establece: nivel bajo (6 de 19) y medio (13 de 19).

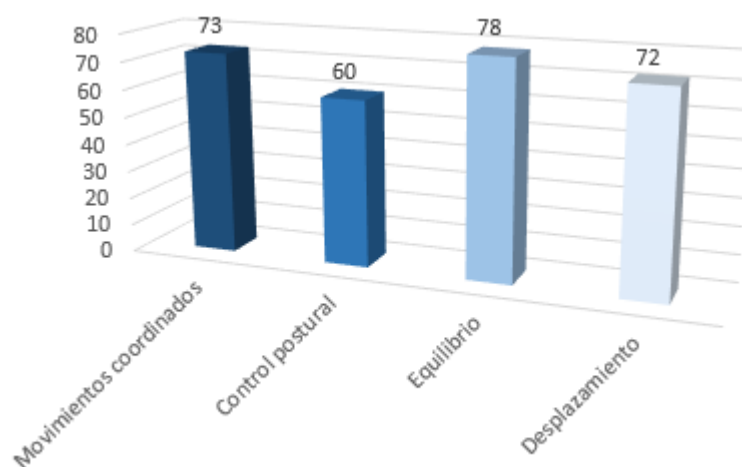


Figura 1 Evaluación de dimensiones; variable: motricidad gruesa - Pre Test.

La Figura 1 muestra los puntajes de la dimensión, variable dependiente en el pretest: habilidades motoras gruesas. La dimensión Equilibrio obtuvo la puntuación más alta (78 de 114) y la dimensión Control de la postura obtuvo la puntuación más baja (60 de 114).

Variable: Juego

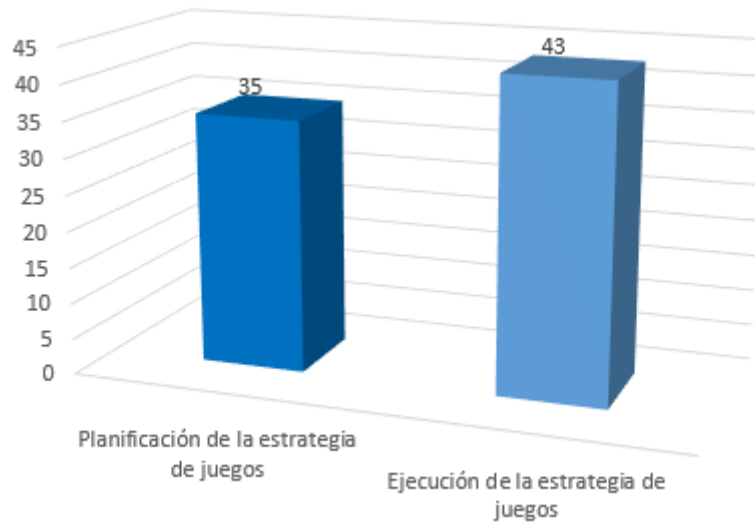


Figura 2 Dimensiones de la variable Juego en 10 talleres.

La Figura 2 muestra los puntajes de las dimensiones para las variables consideradas: juego (independiente): planificación de la estrategia de juego 35 (70%), ejecución de la estrategia de juego 43 (86%), (rango: 0 - 50 puntos). De estos, las dimensiones relacionadas con la ejecución de la estrategia recibieron calificaciones globales más altas en las dimensiones relacionadas con la planificación, las cuales fueron evaluadas en diez talleres.

Tabla 5

Nivel de resultados - Post Test.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nivel bajo	5	26,3	26,3	26,3
Nivel medio	14	73,7	73,7	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Fuente: Tabla 11 de base de datos

La tabla 5 nos permite determinar los resultados de evaluación de los 19 estudiantes de la muestra de estudio por Post Test. En este caso, la clasificación del nivel de evaluación también identifica los mismos niveles: bajo (5 sobre 19) y medio (de 14 de 19).

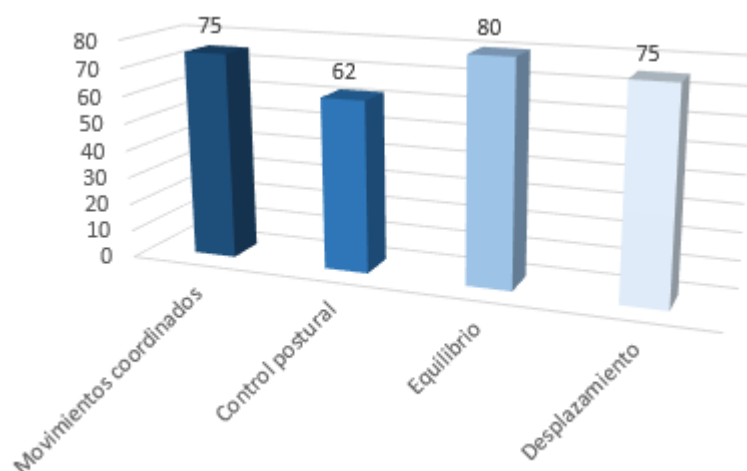


Figura 1 Dimensiones variable: motricidad gruesa - Pos Test.

La Figura 3 muestra resultados en el pos test de las dimensiones de la variable dependiente: motricidad gruesa. La dimensión “Equilibrio”, mantiene su prevalencia (80 puntos de 114 posibles); de igual modo la dimensión “control postural”, mantiene su condición de menor valorada (62 puntos de 114 posibles). En este caso se identifica una igualdad de puntaje en las dimensiones: movimientos coordinados y desplazamiento.

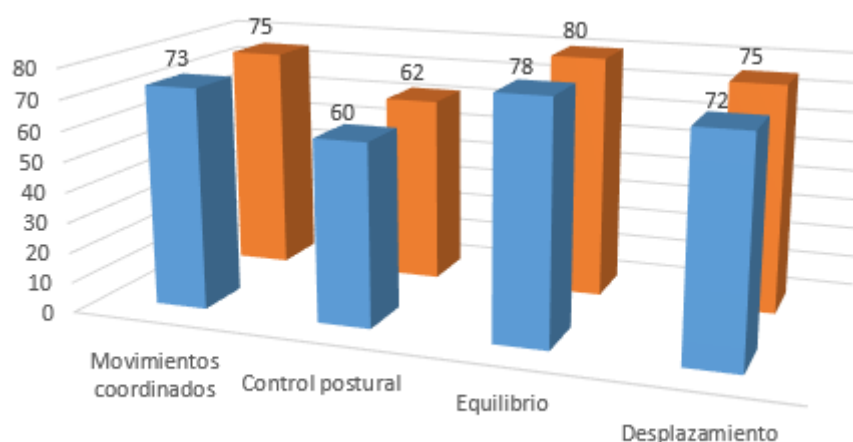


Figura 2 Comparativo entre las valoraciones de las dimensiones de la variable motricidad gruesa. Pre Test - Post Test.

La figura 4 es una comparación a nivel de dimensión: desplazamiento de la variable dependiente para el movimiento coordinado, el control postural, el equilibrio y el movimiento total en las pruebas previas y posteriores. Los puntajes posteriores a la prueba fueron ligeramente superiores, manteniendo una escala general basada en los resultados del instrumento aplicado.

Prueba de hipótesis

a. Planteamiento de hipótesis

H0: Hipótesis nula

La aplicación del juego no mejora el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la IEP San Andrés, Cajamarca.

H1: Hipótesis alterna

La aplicación del juego mejora el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la IEP San Andrés, Cajamarca.

b. Prueba estadística

Tabla 6

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Pre Test	,164	19	,192	,930	19	,171
Pos Test	,134	19	,200*	,926	19	,147

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo con la Tabla 6, y considerando la prueba de Shapiro - Wilk, para los valores: $p_1 = 0.171$ y $p_2 = 0.147$, la distribución de datos es equivalente a una distribución normal. Se eligió la prueba t de Student.

c. p valor y toma de decisión

Tabla 7

Pruebas de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas							
	Media	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pre Test –	-,474	,513	,118	-,721	-,226	-4,025	18	,001
Pos Test								

Fuente: Tabla 10 y Tabla 11

Según la Tabla 7, teniendo en cuenta el valor de $p = 0,001 < 0,05$ de la prueba t de Student, (5% de nivel de significancia), se toma en consideración que las medias de las dos muestras involucradas se correlacionan. Es decir, se aceptó la hipótesis del investigador.

Análisis y discusión

Análisis

Comenzamos analizando los resultados obtenidos mostrando que la variable juego tuvo efecto sobre la variable motricidad gruesa, para este caso se obtuvo un valor de $p = 0.001 < 0.05$ en la prueba t de Student. De acuerdo con los resultados obtenidos, el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la IEP San Andrés, antes de la aplicación del juego, fue de 6 estudiantes en el nivel bajo y 13 estudiantes en el nivel medio, teniendo en cuenta la siguiente escala de valores: nivel bajo (8 - 13), nivel medio (14 - 19) y nivel alto (20 - 24). A nivel de dimensiones: “Equilibrio”, se muestra con mayor puntuación (78 puntos de 114 posibles), y “control postural”, con la menor puntuación (60 puntos de 114 posibles). Esto tiene concordancia con el hecho que los niños demostraron habilidades en salto de tres en raya en el centro de cuadrados dibujados en el suelo con un solo pie; así mismo, también demostraron habilidades para lanzar y agarrar la pelota en el aire; en contraposición a ello, presentaron ciertas dificultades para desplazarse sin salirse de una línea recta, así como pararse de manos por dos segundos.

Nivel de aplicación de estrategias didácticas basadas en juegos en una sesión de estudio con alumnos de 5 años, IEP San Andrés, en relación a sus dimensiones, presentó una valoración respectiva de: Planificación de la estrategia de juegos 35 (70%), ejecución de la estrategia de juegos 43 (86%), en un intervalo de 0 a 50 puntos. Este resultado es coherente con la experiencia de la investigadora con el número y edad de niños considerados; además del apoyo logístico de la institución.

En el caso del Pos Test, se mantuvieron las mismas habilidades que en el Pre Test; por ese motivo los resultados proporcionalmente fueron los mismos, como se indica en el análisis comparativo.

Discusión

A partir de lo manifestado, se encontró, de acuerdo a los resultados, que existe efectos positivos en el desarrollo de la motricidad a partir de la aplicación de aplicación de estrategias didácticas basadas en juegos, tal como lo afirman las diversas investigaciones elaboradas por Lanares (2018), Morante y Vargas (2019), Cevallos (2021), y Tamay (2022)., las cuales plantearon establecer el efecto de la aplicación de actividades o

estrategias lúdicas (juegos) en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de diversos ámbitos geográficos, tanto a nivel nacional como internacional. Como se aprecia, existen similitudes en los resultados obtenidos por estas investigaciones con los obtenidos en la presente investigación, sumado esto al hecho de que en todos estos casos se trabajaron con niños de 5 años.

Además, los resultados obtenidos en la presente investigación son similares a los obtenidos por López (2018), Valladolid (2018), Lozano (2018), Pastor y Tesen (2019), Aguedo y Hurtado (2019), Campana (2020), y Córdova (2021) ya que, en todas estas investigaciones se busca desarrollo de la motricidad gruesa mediante la aplicación de actividades o estrategias lúdicas, siendo las variables independiente y dependiente las mismas a la presente investigación, pero, en este caso, las unidades de estudio son niños de cuatro años, lo cual confirma los resultados obtenidos por la presente debido a la cercanía y niveles de logros en el desarrollo de la motricidad gruesa entre niños de 4 y 5 años.

Teniendo en cuenta la enorme importancia de la motricidad gruesa como acción involucrada directamente en el desarrollo integral de la persona, en la presente investigación y en investigaciones afines, estudiosos como Delgado (2017), buscaron determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños del nivel inicial; así mismo, otros, como Morante y Vargas (2019), etc. se plantearon el objetivo principal de determinar cómo las actividades lúdicas aportan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños de 4 a 5 años, etc. Resultado de estas investigaciones, positivas en su mayoría, permitieron abordar a diferentes conclusiones que sirvieron de base para el desarrollo de la presente investigación; mencionamos alguna: a) En el afán de planificar juegos tradicionales conducentes al fortalecimiento del desarrollo motor del niño, se obtuvo la información que permitió identificar, la deficiente actualización docente en materia de juegos tradicionales, escaso uso de estos para facilitar el desarrollo motor de los niños, inadecuada organización y funcionamiento de los espacios de aprendizaje, entre otras, las cuales inciden desfavorablemente en el rendimiento escolar. b) la propuesta de juegos tradicionales para fomentar el desarrollo motor del niño desde 3 años, es factible de ejecutar, siempre y cuando existan los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. En base a esto último, para el desarrollo de la presente investigación, a pesar del financiamiento

propio, fue posible lograr una planificación y ejecución adecuada, con uso de logística de la institución y del propio investigador. Es importante también mencionar a López (2018), quien, en su proceso de diagnóstico, en niños de 3 a 4 años, obtuvo un parámetro de medio en el Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso leve de acorde a su edad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Este resultado, es muy coincidente con el resultado que obtuvimos en el pre test incluso en el pos test, en los cuales no hubo presencia de estudiantes en el nivel alto, no obstante existir mejora de la motricidad gruesa desde el punto de vista estadístico. Hacemos hincapié que en López (2018) se probó la influencia de la variable juegos sobre la motricidad gruesa en niños; resultado que utilizamos como sustento científico.

Conclusiones

A continuación, presentamos las conclusiones luego de desarrollar los estadísticos descriptivos e inferenciales respectivamente:

Se determinó la influencia del juego al obtener $p = 0.001 < 0.05$ para la prueba paramétrica t de Student, teniendo en cuenta un nivel de significancia del 5%, la variable juego influye sobre la motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años de la IEP San Andrés, Cajamarca.

Se identificó el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la IEP San Andrés, antes de la aplicación del juego, fue de 6 estudiantes en el nivel bajo y 13 estudiantes en el nivel medio, teniendo en cuenta la siguiente escala de valores: nivel bajo (8 - 13), nivel medio (14 - 19) y nivel alto (20 - 24). A nivel de dimensiones: “Equilibrio”, se muestra con mayor puntuación (78 puntos de 114 posibles), y “control postural”, con la menor puntuación (60 puntos de 114 posibles).

El nivel de aplicación de la estrategia didáctica basada en el juego, durante las sesiones de aprendizaje con estudiantes de 5 años, IEP San Andrés, en relación a sus dimensiones, presentó una valoración respectiva de: Planificación de la estrategia de juegos 35 (70%), ejecución de la estrategia de juegos 43 (86%), en un intervalo de 0 a 50 puntos.

En el caso del Pos Test, se identificó los resultados indican que el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la IEP San Andrés, luego de la aplicación del juego, fue de 5 estudiantes en el nivel bajo y 14 estudiantes en el nivel medio, con la misma escala de valores: nivel bajo (8 - 13), nivel medio (14 - 19) y nivel alto (20 - 24). A nivel de dimensiones: La dimensión “Equilibrio”, mantiene su prevalencia (80 puntos de 114 posibles); de igual modo la dimensión “control postural”, mantiene su condición de menor valorada (62 puntos de 114 posibles). En este caso se identifica una igualdad de puntaje en las dimensiones: movimientos coordinados y desplazamiento.

El análisis comparativo a nivel de dimensiones: Movimientos coordinados, control postural, equilibrio, desplazamiento, de la variable dependiente motricidad gruesa, tanto del Pre Test y del Post Test, se muestran ligeramente mayores en el Post Test; manteniéndose la proporcionalidad global de las mismas, de acuerdo con los resultados de los instrumentos aplicados.

Recomendaciones

En base a las conclusiones obtenidas se recomienda:

Verificar la incidencia del juego sobre la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la IEP San Andrés, utilizando algunos tipos de instrumentos de recojo de información estandarizados.

Efectuar el proceso de medición de la variable dependiente motricidad gruesa antes de la aplicación del juego, buscando situaciones en las que ésta presente niveles bajos, a fin que la investigación sea complementada.

Complementar con pruebas estadísticas de correlación, para investigaciones explicativas similares a la desarrollada.

Plantear investigaciones que permitan identificar estrategias para mantener los niveles de motricidad gruesa en los niños participantes, luego del pos test.

Investigar bajo qué condiciones se puede controlar que las valoraciones de la variable motricidad gruesa, durante el paso del Pre Test al Pos Test, mantengan un nivel de variación positivo.

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.
- Aguedo, A. y Hurtado, J. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre Arequipa*. 2018. (tesis de pregrado). Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú. Recuperado de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/256d1225-936d-4bda-a479-bf87e2b7131a/content>
- 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.
- Alarcón O. (2019). *El juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa N°08 Nuestra Señora de Loreto, distrito de Andahuaylas-2018*. (tesis de pregrado). Universidad Tecnológica de los Andes, Abancay, Perú. Recuperado de <https://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/utea/258/1/El%20juego%20y%20desarrollo%20de%20motricidad%20gruesa%20en%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20la%20Instituci%C3%B3n%20Educativa%20N%C2%B0%2008.PDF>
- Anaya, G., Contreras, P., & García, K. (2020). *Motricidad gruesa y la orientación espacial en niños*. Lima, Perú: UNE.
- Armas J. (2020). *Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución Educativa Arco Iris Cartavio 2018*. (tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Trujillo, Perú. Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24798/ACTIVIDAD_LUDICA_ARMAS_MALCA_JAQUELI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Batliori, J. (2006). *Juegos de números y figuras*. Madrid: Parragón.
- Bosch, J. (1995). *El niño y el conocimiento matemático*. Buenos Aires: Lozada.
- Calero, M. (2008). *Educación jugando*. Lima - Perú: San Marcos.
- Campana, M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. "Bosque Encantado Dos" en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo*. (tesis de pregrado). Universidad Santo Tomás, Pasto, Colombia. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020marcelacampa%C3%B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cevallos M. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba,

Ecuador. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8203/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000042.pdf>

- 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.
- Córdova G. (2021). *Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe- Camporredondo, 2020* (tesis de pregrado). Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, Chachapoyas, Perú. Recuperado de <https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2481/Cordova%20Lopez%20Glenis%20Socorro.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Corvetto, C. (2016). *Corporeidad y motricidad*. Lima, Perú: Universo.
- Delgado, M. (2017). *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.
- Farfán J. (2018). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata - Arequipa 2018*. (tesis de maestría). Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú. Recuperado de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/55519e21-4592-45aa-9851-cde91bb7bd95/content>
- 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.
- García E. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín* (tesis de maestría). Universidad San Pedro, Celendín, Perú. Recuperado de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12180/Tesis_61603.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- 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.

- Lanares M. (2018). *Desarrollo la motricidad gruesa a través de Juegos en los niños y niñas de 5 años*. (tesis de pregrado). Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco, Perú. Recuperado de <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2682;jsessionid=50EDB9CFBCA527067FD65EA285CA330B>
- Lezama, J. (2011). *Aplicación de los juegos didácticos*. Chimbote, Perú: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Loja G. (2022). *Actividades lúdicas sensoriales para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas del nivel inicial 2 del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega, año lectivo 2020-2021* (tesis de pregrado). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22164/4/UPS-CT009643.pdf>
- 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 Tecnica de Ambato .
- Lozano T. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°184 distrito de San Clemente - Pisco* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú. Recuperado de <https://repositorio.unh.edu.pe/items/158fe3f9-df1d-461e-8fa4-20709181fcfa>
- 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).
- Niquen F. (2019). *El juego motor como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de una institución educativa de Chiclayo*. (tesis de pregrado). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Huánuco, Perú. Recuperado de https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3168/3/TIB_NiquenYoveraFresia.pdf
- Pacheco, M. (2015). *Psicomotricidad en educación Inicial*. Quito, Ecuador.
- Parraga, A. S., y Zambrano, J. M. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *MQRInvestigar*, 7(1), 2431–2451. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.2431-2451>
- Pastor, K y Tesen, L. (2019). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa “San Juan María Vianney”*. (tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Chiclayo, Perú.
- Philco, R. (2009). *Los juegos didácticos como parte estratégica en el desarrollo matemático* . La Paz - Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés.

- Plúa E. (2019). *Estrategias lúdicas y Motricidad Gruesa en Niños, Niñas del Nivel Inicial de la Escuela “Dr. Alfredo Pareja Diezcanseco”*. Guayaquil. (tesis de maestría). Universidad César vallejo, Piura, Perú. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/42574/Pl%C3%BAa_ME_P.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Prieto, R., Naranjo, P., & García, S. (2005). *Cuerpo- Movimiento: Perspectivas*. Bogotá, Colombia: Centro Editorial: Universidad del Rosario.
- Ramírez, D. (2006). *Consultor didáctico para la primera infancia*. París: UNESCO.
- Ramón A. (2022). *Actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de nivel inicial en la Institución Educativa N°006 Inmaculada Niña María, Huánuco, 2022*. (tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Pucallpa, Perú. Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29565/ACTIVIDADES_LUDICAS_JUEGO_SIMBOLICO_MOTRICIDAD_GRUESA_RAMON_RAFAEL_O_ANITA.pdf?sequence=3
- 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>.
- Tamay, M. (2022). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la unidad educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019-2020* (tesis de pregrado). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador. Recuperada de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>
- Tapia. (2012). *Importancia del cuento infantil*. México: Tapia.
- Tello M., Godoy J. y Pérez L. (2022). *Los juegos “al aire libre” para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial José Carlos Mariátegui N° 088 Castillo Grande -Tingo María*. (tesis de pregrado). Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco, Perú. Recuperado de <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/7286/2ED.EI107T35.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Valentín E. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019*. (tesis de pregrado). Universidad de Huánuco, Huánuco, Perú. Recuperado de <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2682;jsessionid=50EDB9CFBCA527067FD65EA285CA330B>
- Vásquez K. y Veneros C. (2022). *Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial Trujillo, 2021*. (tesis de pregrado). Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, Perú. Recuperado de

[https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/9941/REP_KATHERIN
E.VASQUEZ_CONNI.VENEROS_ACTIVIDADES.L%c3%9aDICAS.pdf?sequence=
1&isAllowed=y](https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/9941/REP_KATHERIN_E.VASQUEZ_CONNI.VENEROS_ACTIVIDADES.L%c3%9aDICAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vásquez K. y Veneros C. (2022). *Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial Trujillo, 2021.* (tesis de pregrado). Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, Perú. Recuperado de [https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/9941/REP_KATHERIN
E.VASQUEZ_CONNI.VENEROS_ACTIVIDADES.L%c3%9aDICAS.pdf?sequence=
1&isAllowed=y](https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/9941/REP_KATHERIN_E.VASQUEZ_CONNI.VENEROS_ACTIVIDADES.L%c3%9aDICAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Villegas, L. (2003). *Matemática para la Educación Primaria.* Lima - Perú: UNE.

Anexos

1. Formato de Publicación en Repositorio



REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

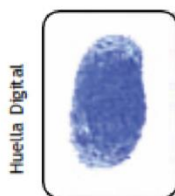
1. Información del Autor			
VILCHEZ TIRADO JULIA		42480459	juliavilchez06@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional
<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/>	Título Profesional
<input type="checkbox"/>	Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/>	Maestría
<input type="checkbox"/>	Doctorado		
4. Título del Documento de Investigación			
<p>Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés</p>			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público ³ (Info: eu-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/>	Acceso restringido ⁴ (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




Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Cajamarca	24	10	2023

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 023-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales Art. 8 inciso B.2.
- Ley N° 30033 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 004-2013-PCM.
- 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 822.
- 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° 004-2016-CONCYTEC-DEGC Numerales 5.2 y 6.1 que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- 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.
- Según el inciso 12.2 del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales -RENATI "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 RENATI a través del Repositorio AUCIA".

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

2. REPORTE DE SIMILITUD

Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1%



9	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	bibliotecas.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
15	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
18	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



20	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
22	1library.co Fuente de Internet	<1 %
23	www.observatoriodeseguridad.org.bo Fuente de Internet	<1 %
24	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
25	www.dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
26	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
27	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.ensad.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
31	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %



32 www.csociales.uchile.cl
Fuente de Internet

<1 %

33 www.jove.com
Fuente de Internet

<1 %



Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo

3. Matriz de operacionalización de variables

Variable independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juego	. Variable independiente: Juego. Tapia (2012) afirma que los cuentos infantiles son relatos artísticos, generalmente breves, de situaciones creadas y ficticios. La narratividad, y sencillez de exposición y lenguaje, así como la intensidad de la emoción son esenciales en el relato.	Variable independiente: Juego. Variable, como estrategia de enseñanza, considerada en 10 talleres; medida con listas de cotejo teniendo en cuenta la planificación y ejecución de la estrategia basada en el juego.	Planificación de la estrategia didáctica de juegos	<ul style="list-style-type: none"> - Explicitud y orden - Fundamentación - Participación - Complementación - Contextualización 	<ul style="list-style-type: none"> - El plan de estrategia de enseñanza basada en el juego es claro y ordenado. - Los criterios de selección de estrategias didácticas basadas en juegos están fundamentados. - La planificación incluye la participación de todos los niños. - Las estrategias didácticas basadas en juegos han enriquecido las aportaciones de otros profesionales. - Los juegos elegidos son debidamente contextualizados.
			Ejecución de la estrategia didáctica de juegos	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución completa - Tiempos - Uso - Cantidad - Participación 	<ul style="list-style-type: none"> - Los juegos elegidos se ejecutan en todas las actividades de clase. - El desarrollo de los juegos elegidos cumple tiempos adecuados. - La ejecución de los juegos, hace uso de materiales e infraestructura adecuados. - El número de niños participantes durante la ejecución de los juegos, es idóneo. - La participación de los niños y docente fue activa de acuerdo con las herramientas utilizadas.

Variable dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Motricidad gruesa	Aquel tipo de motricidad que hace relación a todas las acciones que implican grandes grupos musculares. En general, se refieren a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo de esta manera: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio (Ramírez, 2006).	Variable aplicada a cada estudiante a través de una ficha de observación compuesta por 8 ítems en 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).	Movimientos coordinados.	- Sigue recomendaciones	<ul style="list-style-type: none"> - El niño corre saltando y alternando los pies, siguiendo indicaciones - El niño coordina sus piernas y brazos alternándolos 	Intervalo
			Control postural	- Variedad de movimientos	<ul style="list-style-type: none"> - El niño camina sin salirse de la línea recta - El niño puede pararse de manos por dos segundos 	
			Equilibrio.	- Controla sus movimientos en contra de la gravedad	<ul style="list-style-type: none"> - 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	- Coordinación viso – motriz	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	

4. Matriz de consistencia lógica y metodológica

Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés				
Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Cuál es la influencia del juego sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés, Cajamarca?	<p>Variable independiente</p> <p>Juego</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Objetivo General Determinar la influencia del juego, en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés, Cajamarca.</p> <p>Objetivos Específicos Identificar el nivel de motricidad gruesa mediante pruebas previas.</p> <p>Evaluar el nivel de aplicación de las estrategias didácticas basadas en juegos.</p> <p>Identificar el nivel de motricidad gruesa mediante post-test.</p> <p>Comparar los niveles de motricidad gruesa antes y después de aplicar el juego.</p>	<p>La aplicación del juego mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés, Cajamarca</p>	<p>Tipo de investigación Es explicativo</p> <p>Tipo y diseño de investigación Es un diseño experimental: pre experimental. Cuyo esquema está dado por: G.E. = O₁ X O₂</p> <p>Población y muestra Lo conforman 19 estudiantes de 5 años, IEP San Andrés, Cajamarca.</p> <p>Técnica. Es la observación sistemática que consiste en la observación permanente para determinar el nivel de motricidad gruesa.</p> <p>Instrumentos. Ficha de observación, para observar detalladamente a cada estudiante sobre su proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el juego, el mismo que nos permitió plasmar la observación en sus diferentes ítems.</p> <p>Técnicas de procesamiento Se emplearon las siguientes medidas estadísticas: Medidas de tendencia central, la desviación estándar, la varianza y para el procesamiento de la información el software SPSS y para la comunicación de la información el gráfico de barras. Para probar las hipótesis estadísticas, se utiliza la prueba t de Student para grupos correlacionados.</p>

5. Instrumento de recolección de datos.

Cuestionario

Información general:

Institución Educativa N IEP San Andrés, Cajamarca.

Finalidad:

Determinar la influencia del juego, en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés, Cajamarca.

Instrucciones:

Apreciados estudiantes a continuación, te presentamos una serie de preguntas las cuales la maestra leerá y responderá observando con atención. Luego arcará con un aspa (x) o cruz (+), según corresponda su observación a sus estudiantes.

Variable de estudio: “JUEGO”

Escala de valoración

:

NO	SI
1	2

N°	Variable: Juego	No	Si
Dimensión 1: Planificación de la estrategia didáctica de juegos			
1	El plan de estrategia de enseñanza basada en el juego es claro y		
2	Los criterios de selección de estrategias didácticas basadas en juegos están fundamentados.		
3	La planificación incluye la participación de todos los niños.		
4	Las estrategias didácticas basadas en juegos han enriquecido las aportaciones de otros profesionales.		
5	Los juegos elegidos son debidamente contextualizados.		
Dimensión 2: Ejecución de la estrategia didáctica de juegos			
6	Los juegos elegidos se ejecutan en todas las actividades de clase.		
7	El desarrollo de los juegos elegidos cumple tiempos adecuados.		
8	La ejecución de los juegos, hace uso de materiales e infraestructura adecuados.		
9	El número de niños participantes durante la ejecución de los juegos, es idóneo.		
10	La participación de los niños y docente fue activa de acuerdo con las herramientas utilizadas.		

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

Instrumento de recolección de datos.

Ficha de observación

Información general:

Institución Educativa N IEP San Andrés, Cajamarca.

Finalidad:

Comparar los niveles de motricidad gruesa antes y después de aplicar el juego.

Instrucciones:

Apreciados estudiantes a continuación, te presentamos una serie de preguntas las cuales la maestra leerá y responderá observando con atención. Luego marcará con un aspa (x) o cruz (+), según corresponda su observación a sus estudiantes.

Variable de estudio: “Motricidad gruesa”

Escala de valoración

:

Baja	Regular	Alta
1	2	3

Dimensiones	Ítems	Escala		
		Baja (1)	Regular (2)	Alta (3)
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			

Escala de valores

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

CALIFICATIVO:

NIVEL	PUNTAJE

6. Validación de Instrumentos

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **María del Rosario, Romero Chuquilin**

Fecha: **20/12/2022** Especialidad: **Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés**

Autor del instrumento: **Julia Vílchez Tirado**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés

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

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

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

Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?			18	
Sumatoria parcial			48	71	57
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)			
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)			

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

$$176 \div 200 = 0.88$$

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

Mrs. Gladys Hernández

Firma del Experto

Doctora en administración de la Educación

26691527

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Doris Alejandrina, Miranda Castro**

Fecha: **20/12/2022** Especialidad: **Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés**

Autor del instrumento: **Julia Vilchez Tirado**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés

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

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

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

Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	71	57
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

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

$$176 = 0.88$$

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



Firma del Experto

Magister en administración de la Educación

26691456

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **María del Pilar, Briones Álvarez**

Fecha: **20/12/2022** Especialidad: **Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés**

Autor del instrumento: **Julia Vilchez Tirado**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés

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

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

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

Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?					18
Sumatoria parcial				48	71	57
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

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

$$\boxed{176} = \boxed{0.88}$$

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



Firma del Experto

Magister en administración de la Educación

26608072

7. Matriz de datos

Tabla 8

Resultados de evaluación de la variable Juego durante 10 sesiones de aprendizaje.

Sesión	Planificación						Ejecución						Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	Sum	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	Sum	
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
2	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	14
3	1	1	1	0	1	4	1	1	0	1	1	4	12
4	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	4	12
5	1	0	1	1	0	3	1	1	0	1	1	4	11
6	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	14
7	0	1	1	0	1	3	1	0	0	1	1	3	9
8	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	13
9	1	1	0	0	0	2	1	1	0	1	1	4	10
10	0	1	1	1	0	3	1	0	1	1	1	4	11
	7	9	9	5	5	35	10	7	6	10	10	43	121

Tabla 9

Pre Test aplicados a 19 estudiantes de la muestra de estudio.

N°	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	2	4	3	1	4	3	2	5	18
2	3	2	5	2	1	3	3	3	6	3	2	5	19
3	1	1	2	3	1	4	2	2	4	3	2	5	15
4	1	2	3	1	1	2	2	2	4	3	2	5	14
5	1	2	3	1	1	2	1	1	2	1	1	2	9
6	2	1	3	2	1	3	2	3	5	2	1	3	14
7	1	2	3	1	1	2	2	3	5	2	1	3	13
8	1	1	2	1	1	2	2	1	3	2	1	3	10
9	1	2	3	1	1	2	1	3	4	1	1	2	11
10	3	2	5	2	2	4	2	2	4	3	2	5	18
11	2	1	3	3	1	4	2	1	3	3	1	4	14
12	3	2	5	2	1	3	3	3	6	3	1	4	18
13	3	2	5	2	2	4	1	3	4	1	2	3	16
14	1	2	3	3	1	4	1	1	2	2	1	3	12
15	3	2	5	2	2	4	3	2	5	2	2	4	18
16	2	1	3	1	1	2	1	3	4	3	1	4	13
17	3	2	5	3	2	5	1	3	4	1	1	2	16
18	3	1	4	3	1	4	2	3	5	3	2	5	18
19	3	3	6	1	1	2	3	1	4	3	2	5	17
			73			60			78			72	283

Tabla 10

Pos Test aplicados a 19 estudiantes de la muestra de estudio.

N°	Movimientos coordinados			Control postural			Equilibrio			Desplazamiento			Total
	It 1	It 2	S1	It 3	It 4	S2	It 5	It 6	S3	It 7	It 8	S4	
1	3	3	6	2	2	4	3	1	4	3	2	5	19
2	3	2	5	2	1	3	3	3	6	3	2	5	19
3	1	1	2	3	2	5	2	2	4	3	2	5	16
4	1	2	3	1	1	2	2	2	4	3	2	5	14
5	1	2	3	1	1	2	2	1	3	1	1	2	10
6	2	1	3	2	1	3	2	3	5	2	1	3	14
7	1	2	3	1	1	2	2	3	5	2	1	3	13
8	1	1	2	1	1	2	2	1	3	2	1	3	10
9	1	2	3	1	1	2	1	3	4	2	1	3	12
10	3	2	5	2	2	4	2	2	4	3	2	5	18
11	2	1	3	3	1	4	2	1	3	3	2	5	15
12	3	2	5	2	1	3	3	3	6	3	1	4	18
13	3	2	5	2	2	4	1	3	4	2	2	4	17
14	1	2	3	3	1	4	1	2	3	2	1	3	13
15	3	2	5	2	2	4	3	2	5	2	2	4	18
16	2	1	3	1	2	3	1	3	4	3	1	4	14
17	3	2	5	3	2	5	1	3	4	1	1	2	16
18	3	2	5	3	1	4	2	3	5	3	2	5	19
19	3	3	6	1	1	2	3	1	4	3	2	5	17
			<u>75</u>			<u>62</u>			<u>80</u>			<u>75</u>	<u>292</u>

7. Documento Autorización IE



CONSTANCIA

El que suscribe Director de la I.E.P. San Andrés hace:

CONSTAR:

Que la señorita Julia Vilchez Tirado realizó PRACTICAS PRE-PROFESIONALES, una investigación denominada "Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años". Dicho estudio se realizó en el aula de 5 años, sección "Soñadores", a partir del día 04 de setiembre al 13 de diciembre del presente año, en forma responsable y con vocación a su trabajo.

Se expide la presente, a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Cajamarca, 13 de diciembre del 2019.



8.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

TALLER DE APRENDIZAJE N.º 01

DATOS INFORMATIVOS

- Denominación de la Actividad: Realizamos movimientos de coordinación
- I.E.P: San Andrés
- AULA: Soñadores
- EDAD: 5 años

INTERESES Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS

Los niños se desenvuelven a través de su motricidad, exploran, descubren y están en movimiento, les encanta jugar con pelotas y realizar acciones y movimientos.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ESTÁNDAR
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none">• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos

		<p>objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, 	<p>para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>
--	--	---	---

			<p>ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. <p>Reconoce las partes de su</p>	
--	--	--	--	--

			<p>cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>	
--	--	--	---	--

ORGANIZACIÓN DE ESPACIO Y MATERIALES

Espacio a utilizar:

- Se organiza a los niños para ir al patio de la I.E.P San Andrés

Los materiales a utilizar son:

- Canción
- Equipo de sonido
- Pelotas
- Ula ulas
- Colchonetas
- Papelotes
- Crayolas y colores
- Sogas

<p>CIERRE</p>	<p>de los siguientes materiales:</p> <p>Recopilación de los saberes previos:</p> <p>La maestra hace las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué objeto tenemos en el piso</p> <p>¿para qué sirven estos objetos</p> <p>¿Cómo podemos jugar con estos objetos</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>La docente informa que para realizar nuestra actividad debemos colocarnos ordenadamente haciendo dos filas, respetando los acuerdos y las reglas del juego.</p> <p>Evaluamos lo realizado</p> <p>¿Qué aprendimos hoy</p> <p>¿Cómo lo hemos aprendido</p> <p>¿Dónde lo podemos en practica</p> <p>¿Cómo nos sentimos</p> <p>¿para qué nos va servir lo que hemos aprendido</p>		<p>10</p>
----------------------	---	--	-----------

--	--	--	--

TALLER DE APRENDIZAJE N.º 02

1. DATOS INFORMATIVOS

- **Denominación de la Actividad:** “Mi cometa está volando”
- I.E.P: San Andrés
- AULA: Soñadores
- EDAD: 5 años

2. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Nombre: Mi cometa está volando					
Propósito de aprendizaje:					
AR EA	COMPET ENC	DESEMPEÑOS		ESTANDAR DE APRENDIZAJE	EVIDE NCIAS
		5 años			
Psi co mo triz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación 		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza	

	<p>gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.). 	<p>objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	
--	--	--	--

3.- MATERIALES:

- Cometas
- Hilos
- Rabizas
- Viento
- Cartel de acuerdos

4.- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MO M	PRO C /PED AG	SEC/DIDAC	T
Inicio	Saber	Entonamos la canción de la cometa	10
	Prev	Dialogamos sobre cuál es nuestra tarea del día	
	Motiv	Que necesita nuestra cometa para volar	
	Propo s	La docente comunica que nuestra actividad será hacer volar nuestra cometa	
	Pb	<ul style="list-style-type: none"> - Establecemos acuerdos para salir - Definimos el sitio para salir y hacer volar nuestra cometa 	

Desarrollo	Gestión y acompañamiento	Nos organizamos para salir Cada niño hace volar su cometa La docente se desplaza entre los estudiantes para brindar ayuda para hacer volar su cometa	25
Cierre	Eval	En el aula dialogamos sobre cómo nos fue ¿Cuál cometa voló más alto? ¿Por qué se cayó la cometa? ¿Qué le faltó a la cometa para volar? ¿Cómo arreglamos la cometa para que vuele más alto?	10

TALLER DE APRENDIZAJE N.º 03

1. DATOS INFORMATIVOS

- **Denominación de la Actividad:** “Preparo mis pompas de jabón juego y me divierto “
- I.E.P: San Andrés
- AULA: Soñadores
- EDAD: 5 años

2.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Nombre: Preparo mis pompas de jabón juego y me divierto				
Propósito de aprendizaje:				
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESTANDAR DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS
		5 años		
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por	

motricidad	<p>caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.). 	<p>propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	
------------	---	--	--

3.- MATERIALES:

- Jabón
- Vasos
- Sorbetes
- Agua
- Jarra
- Cuchara

4.- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MO M	PROC /PEDAG	SEC/DIDAC	T
Inicio	Saber Prev	La docente presenta materiales (para preparar las pompas de jabón) mostramos cada uno y preguntamos qué es y para qué sirve, quien lo usa y donde se compra o como lo podemos obtener La docente comunica que nuestra actividad será hacer nuestras pompas de jabón y jugar con ellas Donde lo haremos Que necesitamos	10
	Motiv		
	Propos		
	Pb		
Desarrollo	Gestión y acomp	Establecemos acuerdos para salir y algunos cuidados para evitar accidentes Nos organizamos y salimos para hacer y jugar con nuestras pompas de jabón Cada grupo de niños recibe su material para su trabajo Jugamos y producimos nuestras pompas de jabón experimentando con libertad La docente también elabora sus pompas de jabón y acompaña de modo que todos logren preparar sus pompas y obtener el resultado para jugar correr y saltar con sus pompas Nos organizamos y retornamos al aula	25
Cierre	Eval	Dialogamos sobre nuestro trabajo Como hicimos nuestras pompas de jabón Que sucedió cuando se pone mucho jabón Que colores tenía las pompas Se parece a las que había en la feria Les gusto nuestra actividad, les gustaría repetirlo	10

TALLER DE APRENDIZAJE N.º 04

DATOS INFORMATIVOS

- **Denominación de la Actividad:** “Ulas, ulas”
- I.E.P: San Andrés
- AULA: Soñadores
- EDAD: 5 años
- **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ESTÁNDAR
PSI	SE DESENVUELVE DE MANERA	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y

<p>CO MO TRI Z</p>	<p>AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p>		<p>autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p>	<p>descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>
--------------------------------	---	--	--	---

			<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. <p>Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los</p>	
--	--	--	--	--

			<p>círculos que dibujó.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. <p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>	
--	--	--	--	--

ORGANIZACIÓN DE ESPACIO Y MATERIALES

Espacio a utilizar:

- Se organiza a los niños para ir al patio de la I.E.P San Andrés

Los materiales a utilizar son:

- Ulas, ulas

SECUENCIA METODOLÓGICA	PROCESOS DIDÁCTICOS	MATERIALES	TIEMPO
Inicio	<p>Motivación</p> <p>Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión</p> <p>Asamblea</p> <p>Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y respetarse a la hora del juego.</p>		10
Desarrollo	<p>Expresión motriz</p> <p>¿Los niños juegan libremente con las ulas ulas, luego la maestra pregunta a los niños de que otra manera podemos jugar con las ulas ulas? Se escucha y se realiza la actividad, que los niños han propuesto. Luego la maestra sugiere que los niños formen con los aros un túnel y que pasen por debajo.</p> <p>Relajación</p> <p>En asamblea se pide a los niños sentarse y escuchar un pequeño cuento</p>		25

Cierre	<p>Representación grafica</p> <p>Se pide a los niños que plasmen lo que hicieron, pero esta vez con plumones. Muestran a sus compañeros.</p> <p>Dialogan lo que hicieron, con quien jugaron y con qué.</p> <p>Ulas, ulas</p>		10
--------	---	--	----

TALLER DE APRENDIZAJE N.º 05

DATOS INFORMATIVOS

- **Denominación de la Actividad:** “Mi cuerpo se mueve libremente”
- I.E.P: San Andrés
- AULA: Soñadores
- EDAD: 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ESTÁNDAR
PSICOLOGIA	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de

<p>TRI</p> <p>Z</p>		<p>saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren 	<p>movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>
---------------------	--	--	---

			<p>mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. 	
--	--	--	---	--

			<p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>	
--	--	--	---	--

ORGANIZACIÓN DE ESPACIO Y MATERIALES

Espacio a utilizar:

- Se organiza a los niños para ir al patio de la I.E.P San Andrés

Los materiales a utilizar son:

- Música
- Cintas

SECUENCIA METODOLÓGICA	PROCESOS DIDÁCTICOS	MATERIALES	TIEMPO
---------------------------	---------------------	------------	--------

Inicio	<p>Motivación</p> <p>Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión.</p> <p>En asamblea dialogamos con los niños sobre lo que haremos en la sala de psicomotriz, estableciendo las normas para utilizar el espacio y los materiales</p>		10
Desarrollo	<p>Expresividad motriz</p> <p>-Les pedimos que muevan su cuerpo libremente como si estuvieran sacudiéndolo, luego ponemos música y dejamos que se muevan libremente sin darles indicaciones.</p> <p>-Mientras van moviéndose les damos cintas. Y se mueven libremente</p> <p>Relajación</p> <p>-Apagamos la música y les decimos que nos sentaremos en asamblea a escuchar un cuento</p> <p>Representación grafica</p> <p>-Les damos plastilina para que modelen libremente</p> <p>Dialogan lo que hicieron, con quien jugaron y con qué</p>		25
Cierre			10

TALLER DE APRENDIZAJE N.º 06

DATOS INFORMATIVOS

- **Denominación de la Actividad:** “La música y mis movimientos”
- I.E.P: San Andrés
- AULA: Soñadores
- EDAD: 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ESTÁNDAR
PSI CO MO TRI Z	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones,

			<p> caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos. </p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. <p> Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó. </p> <ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus sensaciones 	emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
--	--	--	--	--

			<p>corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>	
--	--	--	---	--

ORGANIZACIÓN DE ESPACIO Y MATERIALES

Espacio a utilizar:

- Se organiza a los niños para ir al patio de la I.E.P San Andrés

Los materiales a utilizar son:

- Pañuelos y
- Aros

SECUENCIA METODOLÓGICA	PROCESOS DIDÁCTICOS	MATERIA LES	TIEM PO
Inicio	<p>Motivación</p> <p>Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión</p>		10
	<p>Dialogamos en asamblea con los niños sobre lo que haremos y los cuidados que tendremos para no golpearnos</p>		25
Desarrollo	<p>Expresión motriz</p> <p>Ponemos diversos tipos de música para que realicen libremente diferentes movimientos utilizando los pañuelos y los aros</p> <p>Se irán desplazando por todo el espacio de tal manera que crearán movimientos con los dos elementos de psicomotricidad.</p> <p>Relajación</p> <p>Escuchan un cuento.</p> <p>- Representación gráfica:</p> <p>Les damos plumones y les pedimos que dibujen su experiencia</p>		10
Cierre	<p>Dialogan sobre la actividad realizada y socializan sus producciones</p>		

--	--	--	--

TALLER DE APRENDIZAJE N.º 07

DATOS INFORMATIVOS

- **Denominación de la Actividad:** Encontremos el camino
- I.E.P: San Andrés
- AULA: Soñadores
- EDAD: 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ESTÁNDAR
PSI CO MO TRI Z	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión,

		<p>objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y 	<p>orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>
--	--	--	---

			<p>a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. <p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas</p>	
--	--	--	---	--

		<p>espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>	
--	--	---	--

ORGANIZACIÓN DE ESPACIO Y MATERIALES

Espacio a utilizar:

- Se organiza a los niños para ir al patio de la I.E.P San Andrés

Los materiales a utilizar son:

- colchoneta
- Silla

SECUENCIA METODOLÓGICA	PROCESOS DIDÁCTICOS	MATERIALES	TIEMPO
Inicio	Motivación Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión		10
Desarrollo	Asamblea		

	<p>Durante la conversación inicial, hablaremos con los niños y niñas acerca de cómo es un laberinto, comentaremos alguna historia fantástica en donde los personajes hayan tenido que pasar por muchos obstáculos para llegar a su objetivo, hablaremos de cómo podrían ser esos obstáculos (abismos, puentes, mares con tiburones, castillos embrujados, etc.) y les comentaremos que hoy tenemos una meta muy importante que es salvar a los animales que se encuentran en la parte superior de un castillo muy alto.</p> <p style="text-align: center;">Expresividad motriz</p> <p>Armaremos un circuito que dará inicio con una hilera de cubos de psicomotricidad conformando un puente, luego la colchoneta y finalmente una silla para trepar y coger en lo alto algunos peluches, luego tendrán que saltar salvándolos.</p> <p>En el momento del juego estaremos atentos a las sugerencias y otras propuestas de los niños con el fin de complejizar los obstáculos o implementar alguna nueva parte del laberinto con telas u otros elementos posibles.</p> <p style="text-align: center;">Relajación</p>		25
--	--	--	----

Cierre	<p>Narramos un cuento</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Proponemos dibujar lo que más nos gustó del momento de juego</p> <p>Dialogan lo que hicieron, con quien jugaron y con qué.</p>		
---------------	--	--	--

TALLER DE APRENDIZAJE N.º 08

DATOS INFORMATIVOS

- **Denominación de la actividad:** “Pistas divertidas
- I.E.P: San Andrés
- AULA: Soñadores
- EDAD: 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ESTÁNDAR
PSI CO MO TRI Z	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que

		<p>explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones 	<p>coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>
--	--	--	--

			<p>cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y 	
--	--	--	--	--

			<p>sudoración.</p> <p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>	
--	--	--	--	--

ORGANIZACIÓN DE ESPACIO Y MATERIALES

Espacio a utilizar:

- Se organiza a los niños para ir al patio de la I.E.P San Andrés

Los materiales a utilizar son:

- Sogas
- Telas

SECUENCIA METODOLÓGICA	PROCESOS DIDÁCTICOS	MATERIALES	TIEMPO

<p>Inicio</p>	<p>Motivación</p> <p>Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión</p>		<p>10</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Asamblea</p> <p>Durante la conversación de inicio, hablaremos con los niños y niñas sobre cómo son los caminos por donde transitan los autos. Reflexionaremos en torno a los espacios posibles y seguros para caminar y mencionaremos que hay espacios para que transiten las personas y otros espacios por donde se trasladan los carros. Con los niños armaremos unas pistas usando las sogas para delimitar los espacios por donde irán “los carros” y en los cruces colocaremos telas por donde podrán pasar los niños y niñas.</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Durante la expresividad motriz elaboramos un circuito simulando ser una pista, les diremos que ellos serán los</p>		<p>25</p>

Cierre	carros que tendrán que recorrer todo el circuito		
	Relajación		
	Escuchan una rima y la repiten		
	Representación gráfica		
	Sugerimos dibujar lo que más nos gustó del momento de juego		
	Dialogan lo que hicieron, con quien jugaron y con qué.		10

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 09

DATOS INFORMATIVOS

- **Denominación de la actividad:** “Recorriendo circuitos”
- I.E.P: San Andrés
- AULA: Soñadores
- EDAD: 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ESTÁNDAR
PSI	SE DESENVUELVE DE MANERA	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su

<p>CO MO TRI CI Z</p>	<p>AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p>		<p>combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal 	<p>motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>
---------------------------------------	---	--	---	---

			<p>que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus 	
--	--	--	--	--

			<p>acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>	
--	--	--	---	--

ORGANIZACIÓN DE ESPACIO Y MATERIALES

Espacio a utilizar:

- Se organiza a los niños para ir al patio de la I.E.P San Andrés

Los materiales a utilizar son:

- Cubos

SECUENCIA METODOLÓGICA	PROCESOS DIDÁCTICOS	MATERIALES	TIEMPO
Inicio	<p>Motivación</p> <p>Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión</p> <p>Asamblea</p> <p>Conversaremos con los niños y niñas sobre la actividad que</p>		10

<p>Desarrollo</p>	<p>desarrollaremos y continuamos proponiendo material para una exploración más amplia de movimientos. Mostramos a los niños y niñas diversas torres conformadas con los cubos de psicomotricidad con el fin que puedan ser derrumbados y reconstruidos de manera sucesiva</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Manipulan libremente los cubos de psicomotricidad y pueden formar circuitos libres con el fin que los niños y niñas puedan trepar en ellos y probar diversas alturas, posturas y posiciones, los circuitos deben pueden ser propuestos, armados y desarmados por los mismos niños y niñas bajo el acompañamiento de la profesora también podemos proponer algunos circuitos alternativos</p> <p>Relajación</p> <p>Sentados en asamblea invitamos a escuchar un cuento</p> <p>Representación gráfica</p>		<p>25</p>
--------------------------	--	--	-----------

CIERRE	<p>Les damos plastilina para que modelen y representen la experiencia</p> <p>Dialogan lo que hicieron, con quien jugaron y con qué.</p>		10
---------------	---	--	----

TALLER DE APRENDIZAJE N.º 10

DATOS INFORMATIVOS

- **Denominación de la actividad:** “Jugando con cintas y ula ula”
- I.E.P: San Andrés
- AULA: Soñadores
- EDAD: 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ESTÁNDAR
PSI CO MO TRI Z	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que

		<p>cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales 	<p>coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>
--	--	--	--

			<p>y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. <p>Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e</p>	
--	--	--	--	--

			incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	
--	--	--	---	--

ORGANIZACIÓN DE ESPACIO Y MATERIALES

Espacio a utilizar:

- Se organiza a los niños para ir al patio de la I.E.P San Andrés

Los materiales a utilizar son:

- pelotas y
- recipientes

SECUENCIA METODOLÓGICA	PROCESOS DIDÁCTICOS	MATERIALES	TIEMPO
Inicio	<p>Motivación</p> <p>Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión</p>		10
Desarrollo	<p>Asamblea</p> <p>Conversaremos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollaremos y les propondremos material para una exploración más amplia de movimientos, como cintas, ula ula</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Juegan con los materiales y les proponemos luego formar un</p>		25

<p>Cierre</p>	<p>circuito con las ula ula y las cintas, recorriendo libremente y cambiando de posiciones los objetos</p> <p>Relajación Sentados en asamblea contamos una breve historia y todo vuelve a la calma</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Les damos colores variados para que realicen trazos según los movimientos de su cuerpo</p> <p>Dialogan lo que hicieron, con quien jugaron y con qué.</p>		<p>10</p>
----------------------	--	--	-----------

9. Evidencias





10. Documento conformidad del asesor % de similitud

Anexo 8. Documento de conformidad firmado por el asesor

UNIVERSIDAD SAN PEDRO DECLARATORIA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Ever Rojas Huamán, docente del programa profesional de Educación y humanidades de la Sede Cajamarca, asesor del proyecto de investigación denominado:

Influencia del juego en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, IEP San Andrés

Doy fe, que la investigación realizada por la señorita Bachiller en Educación

Vílchez Tirado, Julia

cumple con los requisitos establecidos por la Universidad San Pedro y la Facultad **Educación Inicial**. El suscrito ha analizado la investigación concluyendo que cada una de las coincidencias encontradas no constituyen plagio alguno. Por lo que, de acuerdo con los requisitos establecidos y mi conocimiento, cumplen con todas las normas tales como el uso de citas, referencias, estructura y/o formatos establecidos por la Universidad San Pedro.

Chimbote, 13 de diciembre del 2022



Firma

Asesor: Rojas Huamán, Ever

Magister en Educación

Código ORCID

0000-0002-2914-2104