

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE
EDUCACIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PIURA, 2020.**

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

AUTOR

Br. RISHING CÓRDOVA, RUTH CAROLINA

ASESOR

Mg. LUIS JOEL CHÁVEZ CASTILLO

ORCID: 0000-0002-7637-9403

PIURA – PERÚ

2023

turning

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

10%

2

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

4%

3

Submitted to Universidad del Istmo de Panamá

Trabajo del estudiante

<1%

4

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1%

5

alicia.concytec.gob.pe

Fuente de Internet

<1%

6

repositorio.uta.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

7

repository.lasallista.edu.co

Fuente de Internet

<1%

8

repositorio.ug.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Espinoza Polo Francisco Alejandro

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Reategui Marín Teresa Sofia

Secretaria General

DEDICATORIA

Este trabajo es dedicado a mi madre, esposo, hijos y todas las personas que confiaron en mí y me ayudaron en el proceso de la elaboración del proyecto de tesis. A todos ellos muchas gracias por su apoyo. Dedicado a todos lo estudiante que día a día luchan por un futuro mejor.

Autor: Rishing Córdova, Ruth Carolina

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios Padre por la salud, y por brindarme la oportunidad de culminar con el trabajo y guiarme en cada momento. A mi madre, esposo e hijos que confiaron en mí y me dieron motivación constante. A mis profesores, y un agradecimiento especial al maestro Abdón Álvarez, por sus enseñanzas. por compartir sus conocimientos, ayudarme y enseñarme encada paso del desarrollo del trabajo.

Autor: Rishing Córdova, Ruth Carolina

CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, Mg. Luis Joel Chávez Castillo como asesor del trabajo de investigación **JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIURA, 2020.**

Desarrollada por la alumna Ruth Carolina Rishing Córdova, con D.N.I. N° 02866636, egresada del Programa de Titulación por fusión en Educación Inicial, considero que dicho trabajo de titulación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por la comisión de la clasificación designado por el Decano de la Facultad de Humanidades.



Mg. Luis Joel Chávez Castillo

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Ruth Carolina Rishing Córdova, con D.N.I. N° 02866636, estudiante Educación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del trabajo de investigación titulado: JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIURA, 2020., el cual tiene un total de 79 páginas, incluidas 10 tablas y 8 figuras, y 5 páginas en los anexos.

Garantizo la autenticidad de la investigación antes mencionada, y juro declarar que, por exigencias éticas, el contenido de este documento corresponde a mi autoría en escritura, organización, metodología y maquetación. Asimismo, garantizo que la base teórica se sustenta en referencias bibliográficas, asumiendo que el porcentaje de omisiones involuntarias al tratar las citas de los autores es mínimo, lo cual es de nuestra total responsabilidad. También se declaró que el porcentaje de similitud o coincidencia fue del 15%, lo que fue aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora

Contenido

PORTADA	i
PÁGINAS PRELIMINARES	ii
Página de autoridades	iii
Página de conformidad del asesor	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Declaratoria De Autenticidad	vii
índice de contenido.....	viii
Indice de cuadros	x
Indice de gráficos.....	x
índice de tablas	x
RESUMEN	1
ABSTRACT	2
Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.2. Formulación del problema	3
1.2.1. Problema Genral	3
1.2.1. Problemas específicos.....	3
1.3. Formulación de objetivos.....	4
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. Justificación de la investigación	4
Capítulo II: MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes de la investigación	7
2.2. Bases teórico-científicas	11
2.3. Definición de términos básicos.....	17
2.4. Formulación de hipótesis	21
2.4.1. Hipótesis general	21
2.4.2. Hipótesis específicas.....	21
2.5. Operacionalización de variables	22
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	24
3.1. Tipo de investigación.....	24
3.2. Método de investigación	24
3.3. Diseño de investigación	24
3.4. Población, muestra y muestreo	24

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.6. Técnica de procesamiento y análisis de datos.....	26
3.7. Ética investigativa.....	27
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	28
4.1. Presentación y análisis de resultados	28
4.2. Prueba de hipótesis	36
4.3. Discusión de resultados	38
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	40
5.1. Conclusiones.....	40
5.2. Sugerencias	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS	46
Anexo 1. Instrumentos de Medición	46
Anexo 2: Ficha Técnica.....	48
Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos	49
Anexo 4: Base de datos de la variable de estudio.....	51
Anexo 5: Matriz de consistencia	53

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Población Muestral	50
Cuadro 2. Definición y operacionalización de variables e indicadores.	51
Cuadro 3. Matriz de consistencia	54

INDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Resultados obtenidos en el pre test aplicado a los niños de 5 años de I.E. Manuel Scorza, Piura, 2020

Figura 2. Resultados obtenidos en la aplicación de los juegos motores (sesiones) a los niños de 5 años de la I.E Manuel Scorza, Piura, 2020

Figura 3. Resultados obtenidos en el post test aplicado a los niños de 5 años de la I.E. Manuel Scorza, Piura,2020.

Figura 4. Resultados obtenidos al comparar los resultados obtenidos del pretest y posttest de la motricidad gruesa aplicado a los niños de 5 años de la I.E Manuel Scorza, Piura,2020.

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultados obtenidos en el pre test aplicado a los niños de 5 años de la I.E Manuel Scorza, Piura 2020.

Tabla 2. Resultados obtenidos en la aplicación de los juegos motores (sesiones) a los niños de 5 años de la I.E Manuel Scorza, Piura 2020.

Tabla 3 Resultados obtenidos en el post test aplicado a los niños de 5 años de la I.E Manuel Scorza, Piura 2020.

Tabla 4. Resultado general del pretest y posttest sobre el nivel de la motricidad gruesa Piura 2020.

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivo general: Determinar cómo los juegos motores desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Manuel Scorza - Piura, 2020. para optar el título profesional de licenciado en educación. Esta investigación es un trabajo desarrollado en el contexto de educación inicial, viendo la necesidad de fortalecer la motricidad gruesa en los niños de cinco de la institución educativa Manuel Scorza. El instrumento que se usó fue la lista de cotejo para ver como los juegos motores contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa. La metodología empleada en la investigación fue de tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y el diseño es no experimental con un corte transversal o transaccional. Según los resultados estadísticos como se observa, mediante el postest se puede evaluar que el 87% de los estudiantes de 5 años de la I.E. Manuel Scorza, Piura, después de la aplicación de los juegos motores el nivel de desarrollo de su motricidad gruesa fue nivel logrado; mientras que el 13% el desarrollo de su motricidad estuvo en proceso.

Se concluye que la mayor parte de los niños lograron realizar satisfactoriamente el instrumento de evaluación Lista de Cotejo, y la mayoría de estos escolares desarrollan sus habilidades motoras como el equilibrio. Siendo capaces de desenvolverse motrizmente.

Palabras claves: Coordinación, Equilibrio, Juegos motores, Habilidades y Motricidad gruesa.

ABSTRACT

The present work had as general objective: To determine how motor games develop gross motor skills in 5-year-old students of the Manuel Scorza Educational Institution - Piura, 2020. to obtain the professional degree of Bachelor of Education. This research is a work developed in the context of initial education, seeing the need to strengthen gross motor skills in children of five from the Manuel Scorza educational institution ... For this, the checklist was used as an instrument to see how the games motors help the development of gross motor skills. The methodology used in the research was of a basic type, quantitative approach, descriptive level and the design is non-experimental with a cross-sectional or transactional section. According to the statistical results as observed, through the post-test it can be evaluated that 87% of the 5-year-old students of the I.E. Manuel Scorza, Piura, after the application of motor games the level of development of his gross motor skills was achieved; while 13% the development of their motor skills was in process.

It is concluded that most of the children were able to satisfactorily perform the evaluation instrument Checklist, and most of these schoolchildren develop their motor skills such as balance. Being able to function motoristically. conforms to the requirements established by the University and deserves its approval

Keywords: Coordination, Balance, Motor games, Skills and Gross motor skills

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

A nivel global, un problema evidente es el retraso en el desarrollo motor del cuerpo, el movimiento y cualquier tipo de relación relacionada con el movimiento del cuerpo. Este problema físico aumenta en los niños en edad preescolar cuyas condiciones motrices aún no están establecidas.

En Colombia, Elles et. Al. (2021) generó su investigación con el fin de potenciar la habilidad motriz gruesa mediante el empleo de los juegos motores. Obteniendo resultados positivos, puntualizando que las actividades deportivas tienen mucha significancia en el desarrollo de habilidades para una buena motricidad gruesa y el desempeño de ejercicios básicos del fútbol.

En el territorio nacional Cerna (2019) demostró que el Taller de Juegos motores favoreció significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Angelitos de Mama Ashu. Se concluyó que al aplicar el taller de juegos el 75% de la muestra lograron superar los niveles de riesgo y retraso. Ubicándose en lo normal, es decir, una motricidad acorde a su edad, precisando que los profesores deberían implementar un conjunto de juegos bien estructurados con la finalidad de poner a trabajar el control de su propio cuerpo.

En nuestra ciudad Aguagallo (2019) en su investigación afirmó la relación directa entre las dos variables. La motricidad y juego lúdico con un 77 y 60 por ciento correspondientemente, demostrando que si se promueven los juegos ayudarían a potenciar la habilidad motriz gruesa.

En nuestra institución se pudo evidenciar que, no practican la combinación de sus destrezas en la experiencia, giros y equilibrio y demás puntos que abarcan la motricidad. Para solucionar esta gran dificultad que se presenta en los niños es indispensable aplicar juegos motores para reforzar las habilidades motoras y especifique cuáles son las actividades que los niños de Preprimaria deben poner en práctica y crear un buen ambiente que se añada a mejorar la calidad de clases que corresponde al área donde se trabaja el cuerpo, mejorando sus habilidades y desenvoltura estabilidad corporal y dinámico.

Todo lo mencionado anteriormente se observa en niños de 5 años del centro educativo Manuel Scorza, Piura, es por lo cual que este proyecto tiene como propósito fundamental explicar como la estrategia mencionada puede ayudar al desarrollo

1.2. Formulación del problema

¿De qué manera los juegos motores mejoraran la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Manuel Scorza - Piura, 2020?

1.2.1. Problemas específicos

¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa, antes de aplicar los juegos motores en los niños de 5 años, de la I.E. Manuel Scorza Piura-2020?

¿Qué actividades se deben aplicar para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Manuel Scorza Piura- 2020?

¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos motores en los niños de 5 años de la I.E. Manuel Scorza Piura- 2020?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar de qué manera los juegos motores mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020.

1.3.2. Objetivos específicos

Objetivos específicos: Identificar el nivel de motricidad gruesa y sus dimensiones antes de aplicar los juegos motores en los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020.

Identificar el nivel de motricidad gruesa y sus dimensiones después de aplicar el uso de los juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020.

Determinar las diferencias que existe en el nivel de motricidad gruesa antes y después de aplicar los juegos motores los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020.

1.4. Justificación de la investigación

La justificación radica en la explicación de la relación existente acerca de cómo influyen los juegos motores en el desarrollo motriz del estudiante, que resulta novedosa porque busca aportar conocimientos científicos entorno a la educación inicial. Debido al entorno en el que interactúan los profesores con sus estudiantes es común observar que los niños tienen carencias motrices como la manera de mantener el equilibrio y la dificultad de que sus movimientos sean coordinados.

Por ello se va a tomar como fundamento sobre la teoría de Jean Piaget sobre la educación corporal en las escuelas, también Vygotsky, la motricidad humana y la ciencia del movimiento humano con la intención de contribuir a detectar las dificultades de la motricidad gruesa, constituyéndose una nueva base de investigación para próximas investigaciones.

La investigación se desarrollará con el fin de contribuir con conocimientos efectivos sobre la implementación de juegos motores, como herramienta útil en el desarrollo motriz grueso, cuyos resultados podrían sistematizarse que la propuesta ya mencionada anteriormente si ayuda a la motricidad del alumno, para ser asociado como contribuciones a la Educación, ya que se demostraría cómo los juegos logran una mejora significativamente la motricidad. Conforme a los objetivos planteados, su resultado permitirá encontrar soluciones específicas que ayuden al desarrollo motriz en base al nivel en que se encuentran, aplicando un conjunto de juegos motores. El diseño del estudio se basa en juegos que actúan como estrategias para estimular la dimensiones que se trabajan: el equilibrio y la coordinación. El ejercicio de los juegos motores juega un rol fundamental para fomentar la superación personal, y una de las razones por las que los niños no mejoran su motricidad gruesa es la falta de ejercicio. Los estudios de investigación actuales son relevantes y consistentes de la siguiente manera: Primero, este estudio es relevante porque se han identificado las dificultades que tiene el niño cuando quiere desplazarse con agilidad y firmeza. Del mismo modo, se necesita investigación para encontrar otras soluciones.

Teórico en teoría, proporciona una descripción general completa de las habilidades y los juegos motores, y de un conjunto de principios, significados y conceptos que brindan apoyo básico para el trabajo de investigación, detalles de mejora o lectura previa de preguntas de investigación.

Debido a la importancia de la investigación se debe desarrollar mediciones mejoradas e

incentivar a tener un espíritu deportivo para recopilar datos de productos mientras se realiza la investigación cambio por cambio.

Hay dos aspectos de las habilidades motoras: equilibrio y coordinación. Estas medidas mejoran las habilidades sobre el manejo del cuerpo de los estudiantes, y también se están haciendo esfuerzos para darle la confianza y estabilidad a los alumnos de 5 años. El tipo de metodología por utilizar es aplicada porque busca resolver el problema que se detecta en los niños. Se considera el nivel de investigación explicativo ya que una de las características que presenta el nivel es que recopila información sobre estudios pasados (la literatura) y buscando comprender el tema que se está trabajando. El diseño es preexperimental. Se utilizan los diseños de pretest o prueba piloto (aplicándolo para medir la confiabilidad) y el post test. Lo que busca el experimento es la evaluación y examinación de los efectos que puedan presentar tanto la variable independiente como la dependiente, sin embargo, en este tipo de diseño solamente se usa 1 variable. Es de enfoque cuantitativo, donde la examinación de los datos se representará numéricamente o científica apoyándonos con la estadística. (Hernández et al., 2014).

La importancia del proyecto de investigación se manifiesta en la necesidad de resolver la problemática del bajo nivel de motricidad gruesa para que al mismo tiempo aumente la proporción de experiencia atlética de los estudiantes menores de cinco años. De esta forma, desarrollan la experiencia atlética en su conjunto para lograr un desarrollo muy físico. Por tanto, despierta el interés de los estudiantes en los grandes proyectos de desarrollo deportivo a través de aplicaciones deportivas. Los resultados del primer experimento revelaron que los estudiantes de cinco años se encontraban en las primeras etapas de movimientos importantes en términos de tamaño de la motricidad gruesa (67%), coordinación (60%) y equilibrio (73%), la escala de medición alcanzó el 80% durante la prueba posterior, lo que superó la situación al final de la aplicación del ejercicio. A partir de estos resultados se implementó la estrategia de la Sesión 6, y como resultado, se determinó que hay una diferencia reveladora entre las dos variables (dependiente e independiente) antes y después del estudio, su aplicación y efecto en el avance del desarrollo motriz. Finalmente, de acuerdo con la revisión de artículo científicos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del colegio Manuel Scorza de Piura, se realiza una primera etapa denominado pretest para luego pasar a la siguiente etapa del post- test. Se busca superar los niveles en las distintas etapas para medir el avance, es decir, superar en términos porcentuales del nivel en proceso al logrado en las dos dimensiones que se trabajan.

Capítulo II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacionales

López (2018) desarrollaron una investigación titulada Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. Cuyo objetivo es determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad. La metodología de estudio es aplicada, explicativa y cuasi experimental. Se realizó una evaluación a cada niño con la Escala de Nelson Ortiz formulario de Desarrollo Integral a niños y niñas de 0 a 5 años basándonos en la edad de 3 a 4 años. La muestra estuvo constituida por veinte estudiantes entre tres y cuatro años de la casa de estudios donde se formaban, llamada Isidro Ayora en Latacunga - Ecuador. Cuando se diagnosticó el nivel motriz grueso con apoyo de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz se consiguió un solo parámetro que evidenciaba el retraso que existía, medido de acuerdo a la edad del niño donde indicó que no se encontraba acorde con lo que se suponía debió haber desarrollado. Al utilizar las actividades diarias de la escuela en beneficio al desarrollo motor, se demostró que facilitó el aprendizaje y se logró identificar y afirmar que los juegos sí intervienen positivamente en el desarrollo motriz grueso de los estudiantes menores de 5 años, los juegos que se aplicaron son: el juego de la rayuela, el juego del gato y el ratón, el rey ordena, congelados y la culebra.

Estela (2018). desarrolló una investigación titulada El Juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa. Cuyo objetivo es diseñar un programa, con rigor científico de estrategias empleando el juego para fomentar la motricidad gruesa. La metodología empleada es descriptiva, correlacional y explicativa. La muestra poblacional estuvo constituida por catorce niños de los dos sexos que estudiaban en el aula por categoría de edad (5 años) en la I. E 401 Frutillo Bajo. Bajo la necesidad de saber de qué forma los juegos lúdicos se transforman en estrategias para los docentes para lograr la compleja tarea de desarrollar adecuadamente la motricidad gruesa, la razón exacta se da al descubrir la dificultad de coordinación al realizar actividades que se realizan periódicamente y que demandan esfuerzo físico, por ejemplo: en el lanzamiento de un balón y distintos materiales que requieren al mismo tiempo poder tener equilibrio antes de lanzar para calcular la distancia y dirección. El sustento de la investigación se basa en la

teoría sociocultural de Vygotsky. Tuvo como propósito potencializar el nivel de motriz de acuerdo a los movimientos, al equilibrio en sus actividades de juego y coordinación en la ejecución del mismo. Tuvo como conclusión la afirmación de que sí se logró potenciar la habilidad motriz en base a los juegos lúdicos, refiriéndonos al segundo como una estrategia.

Elles et. Al. (2021) quienes realizaron una investigación en Colombia. El título estuvo basado en potenciar la habilidad motriz gruesa, aplicado a niños de 8, 9 y 10 años en el fútbol de Puerto de Colombia. Tuvo como objetivo potenciar la habilidad motriz gruesa mediante el empleo de los juegos motores. Se desarrolló el tipo aplicada, cuantitativa y experimental. La muestra con la que se trabajó estuvo constituida por 25 niños del género masculino, para ello se usaron pruebas de campo que consistieron en dirigir el balón, realizar carreras de una distancia de 30 metros, flexiones y extender los codos teniendo el propósito de poder evaluar los niveles de motricidad. Con relación al resultado se trabajó el diseño de juegos motores para volverlos a aplicar y obtener un promedio de resultados. Se concluyó que después del diseño y aplicación del programa de juegos generaron resultados positivos, puntualizando que las actividades deportivas tienen mucha significancia en el desarrollo de habilidades para una buena motricidad gruesa y el desempeño de ejercicios básicos del fútbol.

2.1.2. Nacionales

Niquen (2021) desarrolló el proyecto de tesis titulada aplicación de juegos para potenciar la habilidad motriz gruesa que se trabajaría con alumnos menores de 4 años. En base a la problemática planteada de las instituciones educativas de Reque, se estableció el objetivo general, cual fue diseñar un programa de juegos. El enfoque fue descriptivo - cuantitativo y no fue experimental. La misma población fue tomada como muestra, la cual estuvo conformada por 14 docentes a quienes se les empleó una encuesta de manera virtual. De acuerdo con los resultados obtenidos se elaboró el plan o programa de juegos. Se concluyó que la aplicación de juegos influye positivamente para potenciar la habilidad motriz gruesa y las dimensiones de coordinación, equilibrio, socioemocional y actividad física.

Bautista y Ticona (2019) desarrollaron una investigación titulada juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños del jardín UNAS. Su objetivo general fue la demostración de la efectividad del programa de juegos aplicado a estudiantes de 3 años, para ello se establecieron los objetivos específicos: identificar en qué nivel se encontraban, diseñar el programa y por último volver a evaluar el nivel demostrando si fue o no eficaz. El proyecto fue de enfoque cuantitativo, nivel aplicativo y con diseño preexperimental. Las hipótesis que se plantearon fueron: Los juegos no mejoran la motricidad gruesa (Nula) y los juegos si mejorar la motricidad gruesa (Alternativa). La población estuvo constituida por 27 niños de un solo aula de la I.E y se usó como instrumento la escala de evaluación y técnica la observación. Se concluyó que los juegos si impactan de forma provechosa en la potenciación de la habilidad motriz gruesa, la cual quedó demostrado al obtener 0.000001 en la prueba T student aceptando la hipótesis alternativa.

Cerna (2019) desarrolló una investigación sobre aplicación de juegos con el fin de mejorar la parte motora gruesa. Su objetivo fue: La determinación acerca de su efectividad de lo que buscó alcanzar. El proyecto tuvo un enfoque cuantitativo utilizando la estadística y preexperimental. La muestra fue de trece alumnos menores de 4 años. Se utilizó la observación como técnica y como instrumento TEPSI (test de desarrollo psicomotor) para recolectar datos para el análisis. Luego de aplicar el instrumento se puso en evidencia que el 83% de la muestra mostraron grandes deficiencias y retrasos motores y solamente el 17% estaban en riesgo, confirmando que ninguno de los estudiantes se encontraba en un nivel considerado normal. Después de contrastar la hipótesis se demostró que el Taller de Juegos motores favoreció significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Angelitos de Mama Ashu. Se concluyó que al aplicar el taller de juegos el 75% de la muestra lograron superar los niveles de riesgo y retraso. Ubicándose en lo normal, es decir, una motricidad acorde a su edad, precisando que los profesores deberían implementar un conjunto de juegos bien estructurados con la finalidad de poner a trabajar el control de su propio cuerpo.

2.1.3. Local

Aguagallo (2019) desarrolló una investigación titulada el uso de juegos lúdicos para potenciar la habilidad motriz gruesa aplicado en la Institución Educativa Naranjito. Tuvo como objetivo el establecimiento de la relación que existente de los juegos lúdicos con la motricidad gruesa, para ello se identificó el grado deportivo y motricidad, el nivel de elevación creativa y dimensiones líricas. La investigación fue descriptiva – correlacional. Y la muestra estuvo constituida por 15 niños de 30 (población). Se utilizó la encuesta como técnica e instrumento: el cuestionario. Además, se usó el coeficiente de Pearson para ayudar a comprobar la hipótesis planteada. Se tuvo como conclusión la afirmación de una relación directa entre las dos variables. La motricidad y juego lúdico con un 77 y 60 por cierto correspondientemente, demostrando que si se promueven los juegos ayudarían a potenciar la habilidad motriz gruesa.

Torres (2019) realizó su investigación llamada Estrategias Lúdicas para Desarrollar la Motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P.I Santa María Iluminada AA.HH. Mónica Zapata - Piura, 2018. La metodología empleada se enfocó en el análisis descriptivo y explicativo. Asimismo, la muestra estuvo constituida por quince estudiantes menores de 6 años a quienes se les evaluaría el nivel motriz grueso para la aplicación de estrategias que se enfoquen en potenciar las deficiencias que se encontraron. El propósito del proyecto fue la delimitación de los impactos de un conjunto de juegos para potenciar la habilidad motriz gruesa. De acuerdo a los resultados se concluyó que en la fase de pretest se encontraban en proceso para lograr el objetivo, y los resultados del post test demuestran que se pasó la fase anterior habiendo logrado potenciar la habilidad del control de su cuerpo, esto sucedió a causa de haber aplicado las actividades lúdicas permitiéndose enfatizar que añadir estas acciones dentro del proceso de aprendizaje mejoraron la habilidad motriz, permitiéndose así tomarlas como herramientas efectivas de trabajo para los profesores y viables para aplicarlas. Se exponen los resultados en términos porcentuales: los niveles variaron de 26.7% a 60% en el crecimiento previsto de sus habilidades tras aplicar el programa.

Yahuana (2018) realizó una investigación sobre la evaluación del nivel motriz en que se encuentran los estudiantes con relación a su autonomía de los movimientos, aplicado en la Institución educativa Mi Nidito. Se tuvo como objetivo general determinar el desarrollo y para ello se establecieron

los objetivos específicos: Identificar el desarrollo motriz, conocer su relación con la coordinación y ritmo, por último, el diseño de una propuesta basado en juegos motrices. La muestra estuvo constituida por 12 estudiantes varones y 8 estudiantes mujeres. Se aplicó la técnica de la observación en la investigación descriptiva y se usó también la lista de cotejo. Fue de diseño no experimental. Se llegó a la conclusión de que el 40% de la muestra tenía autonomía de sus movimientos, el 63% de la muestra tenía desarrollada su coordinación y solo el 50% de los estudiantes tenían desarrollado el ritmo por lo que fue posible afirmar que se necesita un mayor apoyo de los docentes a través del empleo de estrategias para los juegos motrices a comparación de la autonomía y ritmo. A partir de ello, se diseñó un proyecto didáctico conformado por juegos para potenciar la habilidad motriz gruesa, trabajando el equilibrio y la coordinación.

2.2. Bases teórico-científicas

El juego infantil se considera una actividad en el que todos los integrantes crean un espacio donde se encontrarán con el mundo, con participantes y él/ella mismo y aprenderán a comunicar y relacionar ideas, intereses, energías, actitudes siendo espontáneos y dinámicos. Por esa razón, cada vez que el niño es participe en algún juego, este aprenderá porque se comunicará y creará lazos con todos los individuos que integren el espacio de juego, expresando sus pensamientos y sentimiento.

Según Zapata (1988, como se citó en Tuni y Ccayahuallpa, 2017) menciona que el juego es considerado como la actividad fundamental para la persona, a través de esta se incita a la exploración y el conocimiento del ambiente en el que se encuentra. Lo que hace el juego es, no solamente beneficiar al individuo adquiriendo saberes respecto al mundo que lo rodea y la identidad del infante. Zapata (1988) dice que el juego en la infancia es un modo natural para expresarse, tomándolo en cuenta como un instrumento para generar conocimiento, un verdadero apoyo para aprender a socializar, regular y compensar la afectividad promoviendo el crecimiento de la persona como ser social, desarrollo de la identidad y desarrollo cognitivo.

Tuni y Ccayahuallpa (2017) nos menciona que esta actividad va a permitir la expresión de ideas, inquietud, aspiraciones y exploración cuando interactúan con otros niños o con personas mayores, de igual forma sucede en la manipulación de objetivos llamados juguetes.

Por tanto, es juego se debe realizar de manera que cause placer y sea fortalecido con reglas que mantengan para prevenir todo tipo de incidentes y se mantenga un orden cuando se esté ejecutando, para que al concluir el juego se obtenga a un grupo ganador y otro por superarse.

Piaget (1956, como se citó en Prada y Guevara, 2019) Asociar las diferentes etapas del juego de los niños (movimientos, símbolos y reglas) con diferentes estructuras intelectuales o períodos de origen intelectual. De esta forma, el juego aflige una transformación similar a la experimentada por la estructura intelectual.

El epistemólogo logra asociar los procesos del juego en la infancia con distinto orden y distribución del saber fases por las atraviesa cuando se origina o nace la inteligencia. De esta manera el juego estaría soportando todas las modificaciones del ciclo o proceso de adquisición de inteligencia.

Los juegos permiten la recreación de todos los involucrados. Su propósito primordial es entretener a los niños, que disfruten, se desenvuelvan y cumplan un rol dentro del juego y su proceso de aprendizaje. A futuro, es viable suponer que aporta al desarrollo de sus habilidades directivas, personales y sociales como el liderazgo, la organización y la cooperación, pero lo que atiende rápidamente es el deseo de los niños, satisfaciendo su necesidad de diversión y exploración. La demanda de energía y esfuerzo físico del juego favorecen plenamente el desarrollo y potencia el físico y la mente, permitiendo progresas pausadamente a adaptarse a la condición social.

Clases de juego

Para Cerna (2019) existe una clasificación de juegos según su tipo:

- a) Para el fortalecimiento de los músculos: consiste en la estiración y desplazamiento de objetos de un lugar a otro, donde existen retos de fuerza.
- b) Juego motor: una actividad fundamental es la competición de velocidad donde realizarán ejercicios de carrera. Por ejemplo: juego del pañuelo; consiste en coger los pañuelos sin ser observados por quien los observe. El juego debe ser vigilado por un adulto.
- c) Juego sensorial: Tiene como propósito la estimulación de los sentidos y la percepción mediante la realización de actividades

- d) Juego para el equilibrio: Utilizado para expandir los recursos de la persona respecto a la reacción kinestésica. Es posible ejecutar actividades donde se pruebe la verticalidad, con el fin de causar reacciones rápidas del sistema locomotor, muy relacionado con el equilibrio.
- e) Juego para la coordinación: hace referencia a la capacidad de sincronizar el accionar del músculo agonista que producen los movimientos o los antagonistas. Estos intervienen en el mismo momento en el que se está realizando una actividad de velocidad y la potencia que se demande. La coordinación permite realizar movimientos consecutivos que se ordenan adecuadamente que responden a los estímulos del sentido.
- f) Juego para el ritmo: Consiste en actividades que interfieren o participan los ritmos musicales y que al mismo tiempo los movimientos del cuerpo son controlados por el tiempo.
- g) Juegos exigentes para el deporte: Son aquellos compuestos por todas las capacidades antes mencionadas, la velocidad, el desplazamiento, la fuerza, el ritmo, la coordinación demandada en la realización de todos los deportes: fútbol, vóley, futsal, basquetbol, es decir, las actividades tienen una cercanía técnica deportiva.

Características del juego

Para García, (2010). En su blog nos cuenta lo siguiente:

- a) Las características del juego es la libertad, el niño tiene derecho a jugar, es una actividad que realizan los niños con naturalidad.
- b) Los docentes deben de proponer juegos a los niños, para que puedan estimularse, sin perder su importancia educativa y hasta se puede considerar como algo negativo.
- c) En su blog, habla sobre habla de John & Elizabeth, opinan que el juego permite la expresión perfecta del pequeño para que tenga un desarrollo en su etapa de vida.
- d) El Juego debe de darse de manera espontánea, no necesita de motivarse y preparase.
- e) Cuando realizamos un juego debemos de tener en cuenta que el niño disponga de tiempo necesario, que sea según su edad y la necesidad. Dewey & Díaz, que para

- f) ellos el juego es una herramienta desarrolladora, que podemos obtener resultados favorables y no favorables.
- g) El juego debe ser natural y libre.
- h) No debe de tener ningún interés material.
- i) Debe desarrollarse con seguridad.
- j) Manifiesta precisión y resistencia
- k) Tiene límites estables.
- l) El juego debe de ayudar con la autoestima del niño.
- m) Es un medio liberador de energías.
- n) Si planteamos juegos no deben de aburrir al niño.

Importancia del juego

Según Camacho (2012, como se citó en Cerna, 2019) menciona que la importancia del juego es que brinda a los niños oportunidades para explorar diferentes métodos de la vida diaria, a fin de obtener un aprendizaje significativo, que les servirá a lo largo de sus vidas. Al jugar, es necesario utilizar habilidades mentales y físicas, con el propio niño como único protagonista, lo que ayudará a desarrollar habilidades y habilidades. (p. 3).

Para Fernández, Et al. (2015) El juego son las acciones fundamentales en la etapa de la niñez, ya que mediante estos el infante podrá intercambiar experiencias familia y compañeros. Para que esto se logre de forma positiva, los padres deben crear un entorno favorable y seguro que apoye tanto lo físico del infante como la parte psicológica, debido a que es un elemento que protege al desarrollo del niño. (P. 42).

De esta forma, la importancia que brinda el juego es la oportunidad para averiguar cada uno de los aspectos de la vida, obteniendo aprendizajes provechosos porque serán útiles en el transcurso de su vida. Cuando se empieza a jugar es fundamental que los niños usen su habilidad mental y física porque conducirán el desarrollo integral de la misma persona.

Desarrollo físico: Se refiere al cambio fisiológico que pasa todo ser humano, es decir, todo proceso de crecimiento del cuerpo como ganar o perder peso, la estatura, el fortalecimiento de los huesos y desarrollo de músculos.

Desarrollo social: dentro de este aspecto, el juego es una base importante porque es considerado como una estratégica capaz de lograr el buen desarrollo de las emociones y habilidades sociales, este aprendizaje continuo mejora la cognición y la autorregulación. Así, es posible que el juego integre pausadamente al niño en la sociedad.

Desarrollo emocional: dentro de este aspecto, el juego facilita la expresión de las emociones, de alegría, miedo, sorpresa que se irán desencadenando según el ambiente, los valores de los demás individuos y la tensión del juego. Por ello, es importante que dentro de este exista un control como las reglas o la observación de un mayor para que el juego fluya de forma armoniosa y se disfrute, así encaminar al niño en el desarrollo de la personalidad.

Desarrollo mental: está relacionado con los procesos de construcción de la personalidad. Se vincula con la capacidad para solucionar conflictos, de la mano con la seguridad y la confianza.

El juego: una metodología desarrollo infantil

Se le considera un conjunto de estrategias didácticas, cuando un niño juega, aprende actúa, explora y lo más importante desarrollar su creativa, se comunica con los demás y así se está desarrollando.

Por eso se necesita que los docentes de las escuelas del primer nivel reestructuren el plan de estudio, y es que dentro de ello debe considerarse el juego y plantear las actividades para conocer cómo el juego es útil para los niños.

Según Moreno (2002, como se citó en Leyva, 2011) menciona que el juego es un fenómeno antropológico, que debe tenerse en cuenta a la hora de estudiar a los seres humanos. Los juegos son una constante en todas las civilizaciones, siempre están relacionados con la cultura del pueblo, su historia, magia, sacralidad, amor, arte, literatura, costumbres y guerras. El juego actúa como vínculo entre las personas y promueve la comunicación entre las personas (p.8).

Teorías sobre el desarrollo motriz

Piaget (1936) menciona que:

El progreso de habilidades motrices sucede A través de las actividades físicas de los niños de pensar, aprender, crear y enfrentar problemas, se puede decir que esta etapa es un período irrepetible de globalización. (Gil et al, 2004, P. 404).

...El término desarrollo motor o motriz se relaciona con los cambios permanentes y relativos en la conducta motora humana [...] En el desarrollo de las habilidades motoras, la motivación por cosas nuevas es una condición necesaria para la evolución de la anatomía [...] infantil porque están motivando El entorno en el que actúan, utilizando su percepción para estimular el movimiento de su cuerpo. (García et al, 2015, P. 1).

Piaget como muestra su teoría, reiteraba que, a partir desde un punto de vista constructivista la actividad física de los pequeños desarrollarían su inteligencia desde sus primeros años. La teoría establece que el desarrollo motriz fino y grueso se realiza por etapas determinadas según su inteligencia y apreciación. relación. Se cuenta con etapas de desarrollo motor, entre las que se encuentra la etapa sensorial Etapa de inicio y cálculo previo del ejercicio desde el nacimiento hasta los dos años De dos a siete años. (Piaget, 1992, citado por Alberca, 2015)

Piaget (1956) Mencionó que el juego es parte de la inteligencia de los niños, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo (Elera, 2019, p. 9).

Gessel (1899) El desarrollo de la conducta Ges se ve afectado principalmente por el proceso de maduración interna, por lo que la maduración se convierte en el mecanismo interno para realizar este proceso en diferentes campos, a saber: adaptabilidad, sociabilidad, herramientas y recursos de movimiento y lenguaje (Carrasco, 2014, P. 12).

Vigotsky

Según Lev Vigotsky (1896, como se citó en Elera, 2019) que se utilizan en el desarrollo psicológico de los niños. El feliz papel de fuerza motriz promueve el desarrollo de funciones superiores de comprensión, como la atención o la memoria autónoma. Según

sus propias palabras, los juegos son una realidad en constante cambio, lo más importante es promover el desarrollo psicológico del niño (p. 9).

Piense en los juegos como: acciones espontáneas de los niños que les permite socializar y que a través de estas acciones se transmiten valores y moldean sus comportamientos. Vygotsky afirma que el juego simbólico es fundamental para el desarrollo de los niños. Considere la situación hipotética creada en el juego es la zona del desarrollo próximo como Sistema de apoyo psicológico. Los juegos son una realidad en constante cambio, lo más importante es promover el desarrollo psicológico de las personas. niño. La concentración, la memoria y la memoria se hacen en el juego. Consciente, interesante, sin dificultades.

2.3. Definición de términos básicos

Definición de motricidad

Se define como el conjunto de movimientos motores que requieren del manejo de la coordinación y mantener el equilibrio que implica hacer uso de las articulaciones y músculos quienes son controlados por la corteza cerebral encargada de realizar todos los tipos de procesos sensoriales. Es también, la expresión de la personalidad e intenciones que tiene el ser humano al ejecutar acciones. La motricidad engloba dos procesos importantes que deben completar los niños desde su nacimiento, se clasifican según su tipo: fina y gruesa, y deben ir desarrollándose ordenadamente.

Las capacidades que deben dominar los niños son: la fuerza del cuerpo para resistir por cierto tiempo, la capacidad de desplazarse por lugares complejos, la resistencia durante el desarrollo de las actividades, la capacidad coordinativa para regular el movimiento y direccionarlos, el ritmo que está en función al tiempo y la anticipación.

De esta manera, en el entorno escolar es un requerimiento desarrollar este conjunto de capacidades porque los alumnos necesitan satisfacer su necesidad de explorar el mundo que los rodea y que es posible lograrlo apoyándose del empleo de estrategias como los juegos y actividades didácticas.

Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es la capacidad para controlar el cuerpo al realizar movimientos complejos, abarca todo lo que se relaciona con un crecimiento progresivo del niño enfocado

en el desarrollo del cuerpo y su habilidad motriz. Este implica los movimientos corporales locomotores, es decir, el progreso para desplazarse por áreas grandes realizando ejercicios como saltar, realizar carreras, brincos y caminar.

Según Cabrera y Dupeyrón (2019, como se citó en Rishing, 2019) menciona que según Cabrera No todos los niños y niñas desarrollan las habilidades motoras de la misma manera. Por ejemplo, los niños son un poco más fuertes que las niñas y tienen más músculos. Durante este tiempo, las niñas tienden a coordinarse mejor en los músculos cortos (P. 33).

Las habilidades motoras gruesas comienzan con reflejos, movimientos involuntarios y se definen como la capacidad adquirida a través del aprendizaje para lograr un resultado deseado con la máxima certeza y, a menudo, con una mínima pérdida de tiempo o energía. o ambas, estas habilidades implican el mejor conocimiento del cuerpo de los movimientos cinéticos de la mente y se consideran los primeros movimientos voluntarios. (Borja, 2011, P. 43).

Área motriz cerebral: está ubicado en la corteza cerebral y son las zonas donde inicia el impulso nervioso que se transmiten a las fibras nerviosas para actuar en el movimiento del sistema muscular.

Los periodos o etapas de Piaget

Según Rafael (2018, como se citó en Montaña et al., 2019) menciona que para Piaget ha influido profundamente en nuestra visión del desarrollo infantil. Antes de que formulara su teoría, a menudo se veía a los niños como seres pasivos que son moldeados y moldeados por su entorno. Piaget nos enseñó que actúan como pequeños científicos que intentan explicar el mundo. Tienen su propia lógica y cognición que siguen patrones predecibles de desarrollo a medida que maduran e interactúan con su entorno. Las expresiones mentales se forman y así actúan e influyen, y por tanto la interacción mutua (los niños buscan activamente el conocimiento a través de su interacción con el entorno, que tiene lógica y sus medios de cognición se desarrollarán con el tiempo) (P.2).

El niño hace uso de los sentidos y la habilidad motora con el fin de explorar y conocer el mundo y las cosas que están en el ambiente, es decir, ve lo que es capaz de realizar con los objetos. De esta forma, estudia dos competencias fundamentales: en primer lugar, la conducta que se orienta a cumplir las metas y en segundo lugar la estabilidad de las cosas. Las dos competencias componen la estructura básica de la inteligencia humana. Los niños

son capaces de representar símbolos en la mente, es decir, el pensamiento simbólico donde se incluye también, la capacidad para comunicarse.

Ellos usan signos con el fin de conocer el área donde se encuentran. Sin embargo, durante este periodo el pensamiento simbólico es aún una idea egocéntrica de ver el mundo, ya que el niño lo comprende desde su punto de vista.

Desarrollo Motriz

Los cambios de posiciones son la primera forma del ser humano para comunicarse con el medio. Se manifiestan durante el proceso de gestación y se va mejorando progresivamente durante sus primeros años. La educación escolar juega un papel importante en la mejora de la motricidad, pues Una de sus grandes misiones es promover el desarrollo de la motricidad de los escolares, por eso siempre ha mostrado un fuerte interés por entender cómo son las habilidades. ciclo de vida Cómo aparecen, cómo transformar y cómo cultivarlos. Su existencia en la formación de pregrado de los estudiantes de educación física y ciencias del deporte parece innegable, pues se solidifica como el único que de manera sistemática y consistente Una de las áreas de La inteligencia de Dana, y esta inteligencia suele ser utilizada por otros campos educativos, la inteligencia física, motora o situacional, permitiendo aprender nuevas habilidades, coordinación y control motor, y lograr logros, desde poder predecir el teléfono hasta superar una serie de obstáculos. (Peñaloza, 2008, P. 252)

Un juego con la etapa evolutiva del pensamiento humano: un juego es un simple ejercicio (similar a un animal); un juego simbólico (abstracto, ficticio); y un juego regulado (colectivo, resultado de un convenio colectivo) en tu investigación que Realicé). (Pugnature-Stoy,1996 como se citó en Méndez, 2012, p.10).

Dimensiones de la motricidad gruesa

a) Equilibrio

Para García y Rodríguez (2013)

Considera el estado inmóvil del cuerpo como la destreza del ser humano para tener el control de su cuerpo (u otros objetos) en una postura estable y controlada, a través de movimientos compensatorios.

Según Castañer y Camerino (2001, como se citó en Fraile, 2012) explican que el componente esencial de la actividad perceptivo-motora se define como la destreza de orientar a la persona en el ambiente y la capacidad de restaurar su posición inicial luego de un desequilibrio.

Según Cratty (1982, como se citó en Díaz y Cidoncha, 2010) afirman que desde los primeros doce meses, el infante puede pararse con un poco de estabilidad; aproximadamente después de 24 meses, son capaces de permanecer brevemente con un aparato ortopédico aumenta gradualmente, puede pararse sobre una pierna durante 3 a 4 segundos al tercer año y caminar de frente. Lograr tener equilibrio, alcanza su madurez después de cumplir 60 meses, sin embargo, no se completa sino después de los siete con la capacidad de permanecer en un estado de equilibrio de ojos cerrados.

Es importante el equilibrio porque de esta manera el sistema vestibular nos hace conscientes de nuestro cuerpo, nuestra posición en el espacio y el equilibrio. Se encuentra estrechamente relacionado con los sentidos, por lo que todos los sentidos son procesados de acuerdo a la información vestibular. El vínculo entre el alumno y su equilibrio determina cómo experimentará dentro del ambiente y la forma de adaptación, así mismo, la manera de conectarse con otras personas y consigo mismo. Se debe ejercitar el sistema vestibular antes de lograr saber leer, escribir y calcular, y así entrenar los sentidos. Experimentar el cuerpo relacionado con la gravedad (que debemos superar constantemente), el equilibrio, la conciencia del cuerpo y la orientación espacial son fundamentales para tu desarrollo cognitivo, emocional y social.

b) Coordinación

Es un factor importante dentro del procesamiento del niño y dependerá de su función física. Al realizar actividades que requieran ejercicio. Muchos autores hablan de la coordinación y su concepto, pero cada autor tiene la visión más representativa. Es la capacidad funcional general de las áreas del cuerpo. que están involucrados en el movimiento. Por lo general, incluye coordinación y se refiere a una parte del cuerpo de un individuo, sin embargo, otros autores dan sus puntos de vista desde un ángulo diferente. (Sánchez, et al, 2018, p. 19).

La importancia de la coordinación es fundamental para el desarrollo del niño en cuanto a su motricidad puesto que la coordinación es una habilidad física complementaria que le facilita la realización de movimientos más organizados y específicos, mejorando así la postura técnica. La coordinación complementa las habilidades físicas básicas (fuerza, resistencia, flexibilidad y velocidad), haciendo del ejercicio una postura deportiva. La coordinación es una de las habilidades físicas humanas, y también es la cualidad básica de cualquier persona que se dedique a los deportes. Complementa otras habilidades como fuerza, resistencia, flexibilidad y velocidad para ayudar al cuerpo a moverse en coordinación, ejercitarse de manera más efectiva y mejorar nuestra postura corporal y el equilibrio del ejercicio. Para correr más rápido, más resistente, practicar doble, mejorar nuestras habilidades de carrera, mover objetos y movimientos más técnicos, necesitamos coordinar

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Los juegos motores ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020.

2.4.2. Hipótesis específicas

El nivel de la motricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020, está en nivel de inicio antes de aplicar los juegos motores, está en inicio.

La aplicación de actividades basadas en juegos motores es eficaz para mejorar la motricidad gruesa, de los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020.

El nivel de la motricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020, después de aplicar los juegos motores, está en logrado.

Los niveles de la motricidad gruesa, de los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020, obtenidos antes y después de los juegos motores, presentan diferencias significativas.

2.5. Operacionalización de variables

Variable Independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Definición de dimensiones	Indicadores	Ítems
JUEGOS MOTORES	Para Piaget (1964) El juego constituye la forma de actividad inicial de casi todas las tendencias, o al menos los ejercicios funcionales de esta tendencia, activarlo fuera de su propio aprendizaje y trabajarlo fortaleciéndolo.	Los juegos que colaboran con el mejoramiento la motricidad y habilidades de los niños. Estos juegos son muy fáciles y sencillos de realizar.	Juegos motores	Para Piaget (1964, como se citó en Opazo et al, 2019) menciona que el juego es una estrategia para adquirir aprendizajes, debido a que los infantes están en la fase preoperacional ya que ahí aprenden a través de sus experiencias e imitaciones.	Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse	Participa en el juego.
						Se puede mantener en un solo pie durante el juego.
						Controla los movimientos de su cuerpo.
						Pararse con un pie y los brazos abiertos.
						Se siente seguro al realizar los juegos de equilibrio.
						Lanza balones en distintas orientaciones.
						Realiza saltos en aros, dentro y fuera.
						Logra coordinar las piernas y los brazos al realizar movimientos como saltar, trepar y rodar.
						Logra caminar en dirección lineal y zigzag.
						Corre pasando obstáculos.

Variable Dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Definición de dimensiones	Indicadores	Ítems
MOTRICIDAD GRUESA	Piaget (1964) Valora a las actividades motrices como el inicio empezar a desarrollar la inteligencia [...] porque tiene accesibilidad al entendimiento del mundo. (P. 31)	La motricidad gruesa se refiere a la persona que realiza ejercicio rudo y prolongado. El desarrollo de la motricidad permite una correcta coordinación en la acción y la expresión de emociones, sentimientos y pensamientos. De esta manera, el niño se desarrolla plenamente.	Equilibrio	Dimensión de equilibrio: El equilibrio no es un carácter externo o extra, sino una propiedad intrínseca y constituyente atributos de una piedra. En relación con su entorno, una piedra puede estar en un estado de equilibrio estable, inestable e insignificante, que no cambiará su naturaleza en absoluto (Piaget, 1964, p. 127)	ESTÁTICO	Salta con los dos pies durante 5 segundos.
						Mantiene equilibrio en un solo pie con los brazos abiertos durante 5 segundos.
						Pararse con una sola pierna y un brazo hacia delante durante 5 segundos.
						Al desplazarse utiliza pasos largos.
						camina siguiendo diversos patrones en el piso
						Mantiene un objeto en la cabeza sin moverse.
			coordinación	Dimensión de coordinación: La coordinación del movimiento se refiere a la capacidad de los músculos esqueléticos del cuerpo para lograr el equilibrio Sincronizar una acción (Piaget, (Piaget, 1964, p. 163)	DINÁMICO	Mueve cabeza, tronco y extremidades.
						Se desplaza de un lugar a otro con las manos y pies apoyados al suelo.
						Llevar recipientes llenos de agua de un lugar a otro, salvando obstáculos.
						Lanzas pelotas en diferentes direcciones.
						Corre y recoge objetos.
						Lanza y encesta balones desde una distancia considerable.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

La investigación tuvo por enfoque, ser cuantitativo porque se centralizan en la cuantificación de los datos de los objetivos o para constatar las Hipótesis, además se ha empleado procedimientos y análisis estadísticos para elaboración de los resultados. (Hernández et al., 2014).

3.2. Método de investigación

3.3. Diseño de investigación

El diseño que se utiliza en la ejecución de la investigación es: Preexperimental de pretest y postest en un solo grupo. y su propósito es mostrar la importancia que tienen los juegos motores para la motricidad gruesa en un periodo único de tiempo.

El diseño experimental está representado de la siguiente forma:



Esto significa:

- A un conjunto de 15 niños de un salón de 5 años del nivel inicial(G).
- Se aplicará una prueba objetiva de ejercicios motores (O1) con el fin de conocer la problemática.
- Después, se empleará un programa enfocado en la aplicación de juegos motores (X),
- Por último, se utilizó una prueba para la solución de los problemas (O2) y diagnosticar los efectos que el programa ha producido.

3.4. Población, muestra y muestreo

El colegio está ubicado en el AA. HH Manuel Scorza del Distrito de Piura, es un colegio de inicial conformado por 45 alumnos y la muestra intacta de 15 estudiantes de 5 años.

El colegio no cuenta mucha infraestructura, es de material noble, tiene 3 aulas y un espacio recreativo donde niños pueden jugar libremente siendo supervisados por la docente y la auxiliar. Los requisitos seleccionados para la investigación son:

- Encontrarse dentro de los cuatro años del nivel inicial.
- Asistencia constante a clases.
- Nivel intelectual normal.

Tabla 1. Población

Grados	Mujeres	Hombres	Total
3 años	7	10	17
4 años	8	5	13
5 años	7	8	15
Total	22	23	45

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E. Manuel Scorza, Piura, 2020.

La muestra tomada es una parte de la cantidad de sujetos totales que cuentan con características similares para el estudio, así lo refiere Hernández, (2014). En base a lo anterior, con quince alumnos de 5 años en base al muestreo no probabilístico elegido por conveniencia, optando por el investigador que le conviene al momento de aplicar. Por ello se toma en cuenta los siguientes criterios de inclusión y exclusión:

Criterios de inclusión:

- Niños de 5 años matriculados en el año lectivo 2020.
 - Niños de 5 años que sus padres firmaron el consentimiento para la participación
- Criterios de exclusión: Niños de 5 años con habilidades diferentes
- Niños de 5 años que sus padres no firmaron el consentimiento para la participación

Tabla 2. Muestra

Sexo	Cantidad
Mujeres	5
Hombres	10
Total	15

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E. Manuel Scorza, Piura, 2020.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica se utiliza la observación, siendo importante fundamental para la obtención de los datos y recopilación de información sobre el nivel infantes. Con la finalidad de obtener un criterio amplio; todas las respuestas que se recopilen serán verídicas que contribuirán a la investigación. Se elige el instrumento a partir de la técnica elegida se elaboró el diseño de la lista de cotejo de la investigación con el propósito de determinar si hay un progreso motor grueso con relación a la aplicación de los juegos en los estudiantes de 5 años, la lista de cotejo está estructurado en 2 dimensiones: Equilibrio y Coordinación, conformado por 12 ítems en total.

3.6. Técnica de procesamiento y análisis de datos.

Después de haber recopilado la información a través del uso de la técnica para su evaluación evidenciándolo en la lista de cotejo, para poder analizar y mediante gráficos diseñados en Excel office 2016 y se prosigue con la tabulación de los datos para reflejar, organizar y facilitar la comprensión de las cifras obtenidas del estudio a los estudiantes. Se maneja la lista de cotejo como técnica porque el propósito de la investigación es examinar en qué nivel de desarrollo están los estudiantes.

3.4. Ética investigativa

La investigación se rige por principios éticos, estos son:

1. **De Autonomía:** Referido a la libre y voluntaria elección de los individuos a participar en el estudio, luego de haber sido informado sobre la causa y finalidad.
2. **De no maleficencia:** La aplicación y participación de las actividades de juego motor aplicada a los estudiantes busca sacar el mayor beneficio y disminuir los riesgos durante su ejecución. El sentido de aplicación es aportar a los docentes la estrategia dentro del plan de enseñanza y a los estudiantes elevar el nivel motor en el que están.
3. **De justicia:** El autor de la investigación tiene la obligación y el principio de dar un trato equitativo a todos los estudiantes que participan en los dos procesos de aplicación y actividades que se asocian al proyecto.

De esta forma, todos los involucrados tienen el derecho a ser tratado de forma justa, no discriminatoria, de tener la libertad de participar, de conocer el fin de la investigación y saber que tiene principio de Beneficencia durante y después de haber participado.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de resultados

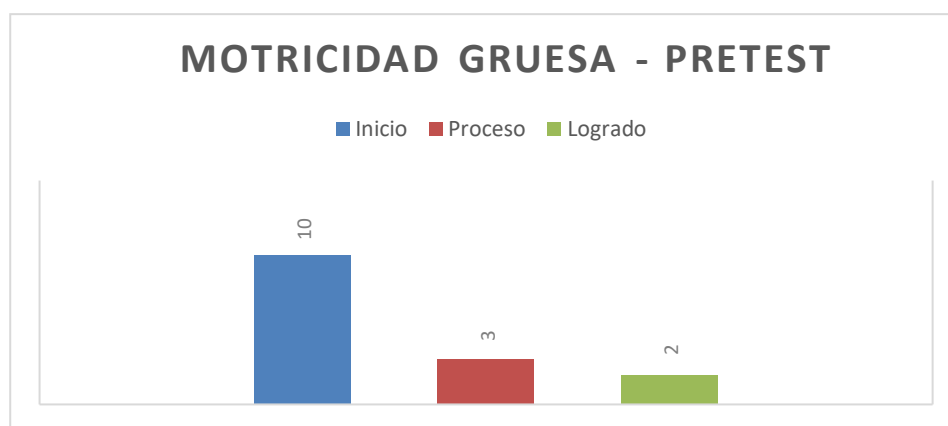
Objetivo específico1

Tabla 3. Nivel de motricidad gruesa pre test.

Logro de aprendizaje	f	%
Inicio	10	67%
Proceso	3	20%
Logrado	2	13%
Total	15	100 %

Fuente: Lista de cotejo, aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. Manuel Scorza de Piura 2020

Figura 1. Nivel de motricidad gruesa - pretest



Fuente: Tabla 3

Interpretación:

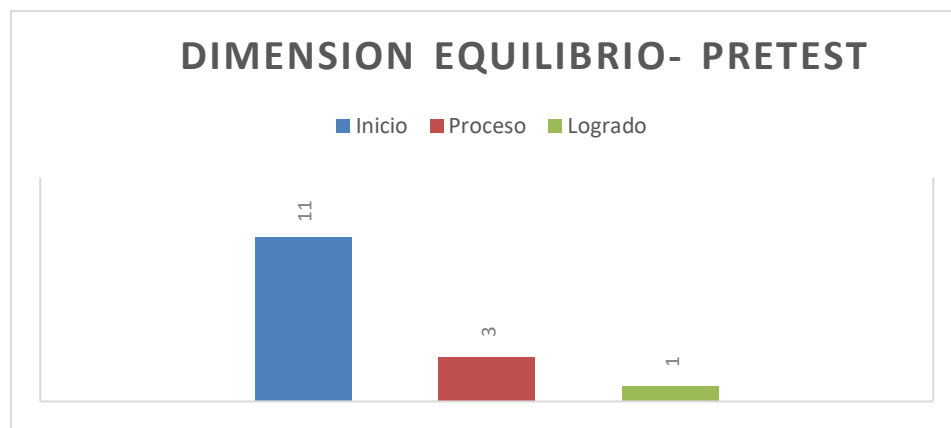
En la figura 1 se observa que el 67 % de los niños de 5 años, están en nivel de Inicio, el 20% están en Proceso y el 13% se encuentra en nivel Logrado. Por ello se concluye que tal como se puede observar en el grafico la mayoría de los niños están en proceso de inicio, antes de aplicar la estrategia de juegos motores para mejorar la motricidad gruesa.

Tabla 4. Nivel de logro que alcanzan los niños en las dimensiones de equilibrio de la motricidad gruesa en el pre test.

Logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
Inicio	11	73%
Proceso	3	20%
Logrado	1	7%
Total	15	100 %

Fuente: Lista de cotejo, aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. Manuel Scorza de Piura 2020.

Figura 2 Nivel de logro que alcanzan los niños en las dimensiones de equilibrio de la motricidad gruesa en el pre test.



Fuente: Tabla 4

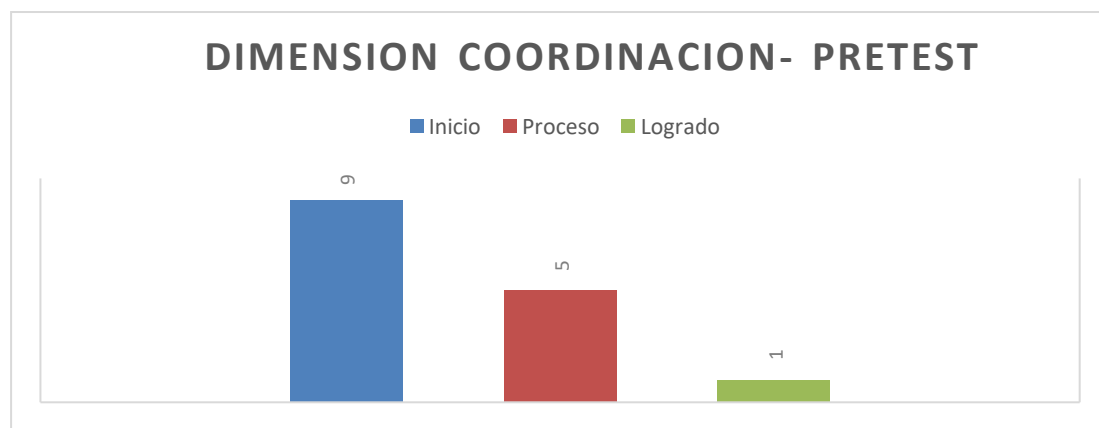
Interpretación

Dimensión de equilibrio aplicado a los niños de 5 años de I.E. Manuel Scorza, Piura, 2020. En la figura 2 se observa que el 73% de los niños de 5 años, están en nivel de Inicio, el 20% están en Proceso y el 7% se encuentra en nivel Logrado. En conclusión, podemos decir que en el grafico se observa que la mayoría de los niños se hayan en proceso de inicio.

Tabla 5 Nivel de logro que alcanzan los niños en las dimensiones de coordinación de la motricidad gruesa en el pretest.

Logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
Inicio	9	60%
Proceso	5	33%
Logrado	1	7%
Total	15	100 %

Figura 3. Nivel de logro que alcanzan los niños en las dimensiones de coordinación de la motricidad gruesa en el pre test.



Fuente: Tabla 5

Interpretación

En la figura 3 se presentan los resultados del pre test, encontrándose que la mayoría de los niños tienen un nivel motricidad gruesa de inicio, en la dimensión de coordinación 60%. inicio Mientras que en el nivel de proceso encontramos 33%. En la aplicación del pre test de logrado 7%

En consecuencia, se observa que la mayoría de los estudiantes están en nivel de iniciode su dimensión de coordinación de la motricidad gruesa, antes de aplicar los juegos motores, lo que demuestra que tienen dificultad para desarrollar la dimensión de coordinación.

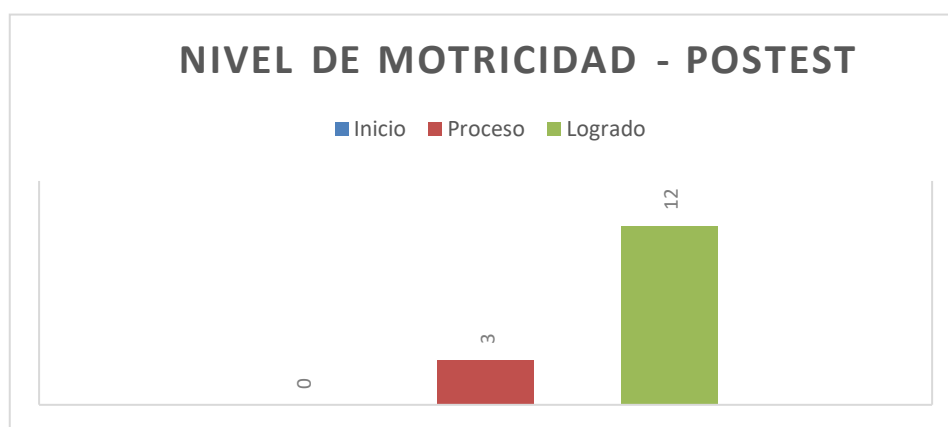
Objetivo específico 2

Tabla 6 Nivel motricidad gruesa en el post test

Nivel	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
INICIO	0	0%
PROCESO	3	20%
LOGRADO	12	80%
Total	15	100%

Fuente: Lista de cotejo, aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. Manuel Scorza de Piura 2020.

Figura 4. Nivel de motricidad gruesa en el pre test.



Fuente: Tabla 6.

Interpretación:

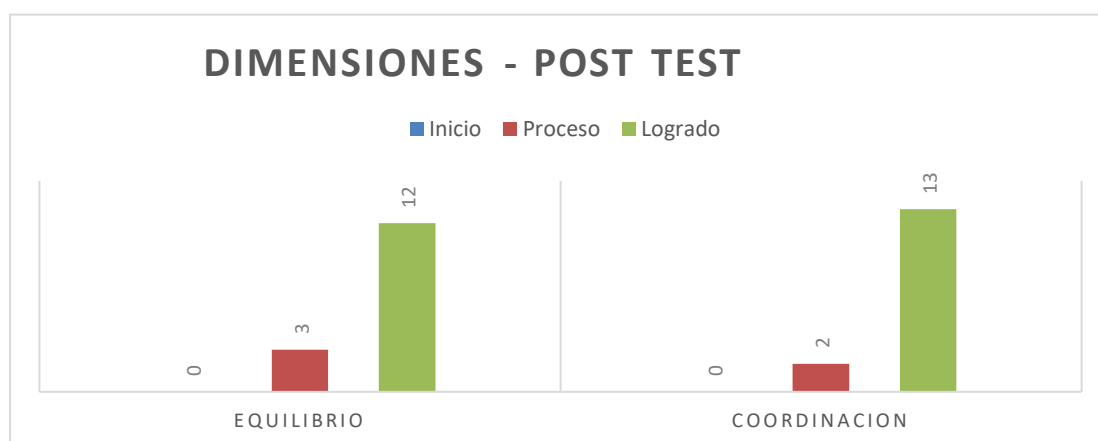
En la figura 4 se observa que el 80 % de los niños de 5 años de la I.E. Manuel Scorza, después de la aplicación de los juegos motores, alcanzó un nivel de logrado en su motricidad gruesa y el 20 % se ubicó en nivel de proceso, mientras que el 0% está en nivel de inicio.

Tabla 7

Resultados del post test por dimensiones

Dimensiones	Equilibrio		Coordinación	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	3	13%	2	7%
Logrado	12	87%	13	93%
Total	15	100%	15	100%

Fuente: Lista de cotejo, aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E. Manuel Scorza de Piura 2020.

Figura 5. Resultados del post test por dimensiones

Fuente: Tabla 7

Interpretación

En la figura 5, se evidencian los resultados del post test, encontrándose que la mayor parte de los niños presentan un nivel motriz grueso logrado.

En la dimensión de equilibrio alcanzaron el 87% en nivel de logrado y 93% se ubicó en logrado de la dimensión de coordinación. Además, se observa que también que el 0% se están en proceso en la dimensión de coordinación, es en esta dimensión en donde los estudiantes elevan su nivel. Lo que resalta del post test es que el 0% están en la escala de inicio.

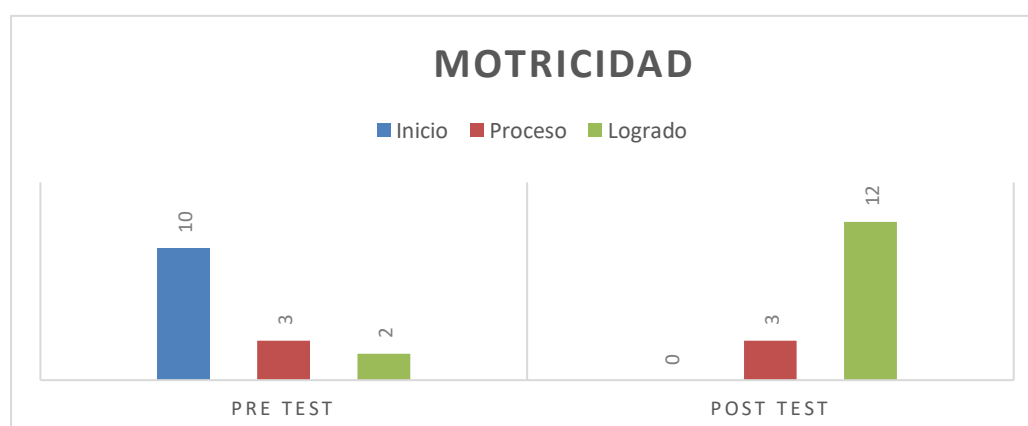
Objetivo específico 03:

Tabla 8 Comparación del nivel de logro que alcanzan los estudiantes en el pre test y post test

Nivel	Pre test	Post test
Inicio	10	0
Proceso	3	3
Logrado	2	12
Total	15	15

Fuente: Lista de cotejo, aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E. Manuel Scorza de Piura 2020.

Figura 6. Comparación del nivel de logro que alcanzan los estudiantes en el pre test y post test.



Fuente: Tabla 8

Interpretación

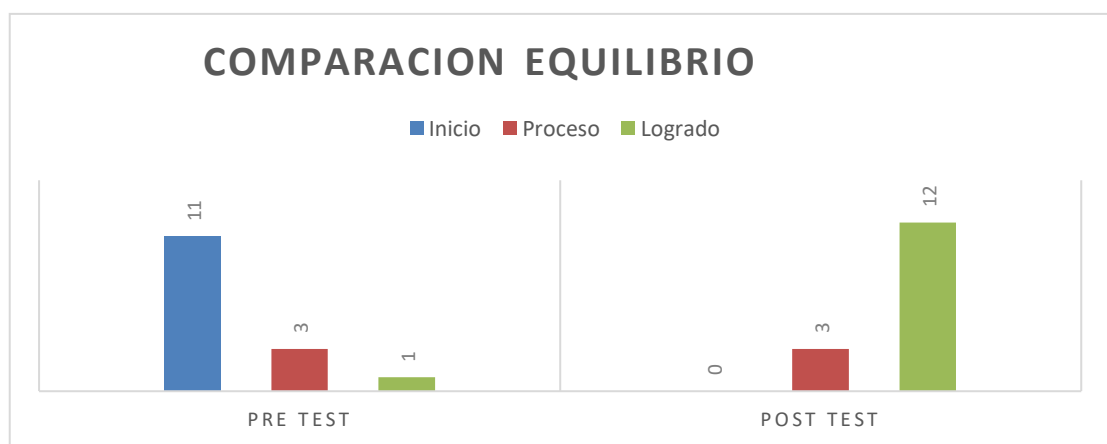
En la figura 6 se evidenció que cuando se realizó el pre test el 67% de los alumnos estuvieron en inicio, 20% en proceso y 13% en nivel logrado, caso contrario en el post test que se redujo a 0% en inicio, 20% en proceso y 80% en logrado, demostrándose de esta manera que los juegos motores si contribuyó al mejoramiento de la parte motriz gruesa en los alumnos de 5 años.

Tabla 9. Comparación del pre test y post test por dimensiones de equilibrio

post test.

Nivel	Pre test	Post test
Inicio	11	0
Proceso	3	3
Logrado	1	12
Total	15	15

Figura 7. Comparación del pre test y post test por dimensiones de equilibrio post test.



Fuente: Lista de cotejo, aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E. Manuel Scorza de Piura 2020.)

En la figura 7, se aprecia que hay diferencias enormes entre los resultados antes y después del test:

En el pre test existía un 73% de estudiantes con nivel de inicio en la dimensión de equilibrio, en el post test se reduce a 0%, asimismo, en el pre test hay un 20% de alumnos que se encuentran en proceso respecto a su equilibrio, porcentaje que disminuye significativamente en el post test pero que alcanza el 13%, mientras que en el nivel logrado 7% de estudiantes en la dimensión de equilibrio y en el post test el 87 %se evidencia que lo lograron

Comparación del pre test y post test por dimensiones de coordinación

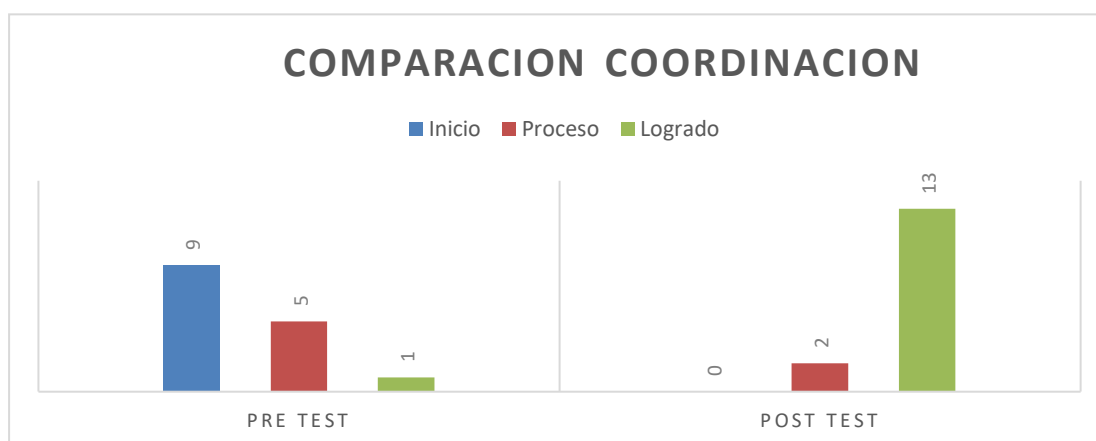
post test

Tabla 10.

Nivel	Pre test	Post test
Inicio	9	0
Proceso	5	2
Logrado	1	13
Total	15	15

Fuente: Lista de cotejo, aplicado a los estudiantes de 5 años de la I.E. Manuel Scorza de Piura 2020.)

Figura 8.



Fuente: Tabla 7

Interpretación

En la figura 8, se aprecia que hay diferencias enormes entre los resultados antes y después del test:

Respecto a la dimensión coordinación, antes del pre test se identifica que el 60% de los alumnos están en nivel de inicio, luego el porcentaje disminuye a 0% en el post test. Además, se evidencia que un 33% alcanza se encuentran en proceso y en el post test se logró evidenciar que el 7% están en nivel de proceso, mientras que en el pretest en logrado el 7 % y en el post tes lograron un 93% demostrando que aplicar los juegos motores mejora estas dimensiones.

4.2. Prueba de hipótesis

A. Hipótesis

Hi: El uso de los juegos motores como estrategias influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Manuel Scorza, Piura, 2019.

Ho: El uso de los juegos motores como estrategia no influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Manuel Scorza, Piura, 2019.

B. Nivel de significancia:

La aplicación de la prueba de Wilcoxon, muestra significancia de p menor al 5%, por lo cual la H0 se rechaza, en tal sentido los juegos motores como estrategia contribuyen significativamente al mejoramiento de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Manuel Scorza Piura. 2020.

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTES - PRETES Rangos negativos	0a	,00	,00
Rangos positivos	10b	5,50	55,00
Empates	5c		
Total	15		

POSTES < PRETES

POSTES > PRETES

POSTES = PRETES

Estadísticos de prueba

	POSTES - PRETES
Z	-2,919 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

- a) Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
- b) Se basa en rangos negativos.

Estadístico de la prueba

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Caso Válido	15	100,0
Excluido ^a	0	,0
Total	15	100,0

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

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,912	,909	15

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,912	15

4.3. Discusión de resultados

Objetivo específico 01:

Identificar el nivel de motricidad gruesa antes de aplicar los juegos motores en los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020 a través de un pre test; se obtuvo que el 67% de los infantes se ubican en nivel inicio en la motricidad Por los que lo niños necesitan que los maestros intervengan con estrategias de juegos motores que sean dinámico y también motivadores, para que los niños logren mejora en la motricidad gruesa. Este estudio se asemeja a López, & Troya, (2018)

También concuerda con. Cerna, Y. (2019) en su investigación que realizo. Después de la prueba, los niños y niñas tienen dificultad para comprender la estructura de su cuerpo, lo que afecta el desarrollo de su coordinación motora gruesa, porque no pueden lanzar pelotas y otros objetos, porque no usan partes gruesas para moverse y no mantienen el equilibrio, lo que daños Para mejorar su desarrollo motor. Dado que en esta encuesta se encontró que el 83% de los niños de 3 años tenían una discapacidad mental, el 17% se encontraba en un nivel peligroso y el 0% se encontraba en un nivel normal.

Objetivo específico 2:

Identifica el nivel de motricidad gruesa después de aplicar el uso de los juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa de la institución educativa Manuel Scorza, Piura 2020.

Los resultados obtenidos al aplicar las secuencias de pedagogía para el aprendizajesobre los juegos motores como plan de solución para el desarrollo de la motricidad gruesa se registraron que el 87% para el nivel de logrado. Esta investigación se asemeja a la de Cerna, Y. (2019) donde manifiesta que después de la aplicación del taller, se identificó la mayoría de infantes (75%) lograron un nivel estable.

Objetivo específico 3:

Determinar las diferencias que existe en el nivel de motricidad gruesa antes y después de aplicar los juegos motores los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020.

Se evidencia que el juego es fundamental para el desarrollar la parte motriz gruesa del estudiante. Ya que se determinó que en un 80% de los niños lograron desarrollar la parte

motriz mediante el juego. Y ello concuerda con la investigación de Torres, R. (2019) quien manifiesta que es muy importante utilizar los juegos para lograr un progreso en la motricidad gruesa, es también un logro del plan anterior de implementar un plan o programa estratégico lúdicas para el 60% de los estudiantes que lograron el logro esperado luego de la implementación del programa.

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

4.1. Conclusiones

Respecto a las respuestas de la aplicación en los infantes de cinco años de la I.E. Manuel Scorza, Piura se concluye que:

- a) Con respecto al pre test, se demuestra que un 67% de los infantes después de su evaluación están en nivel de inicio, esto demuestra que están en el nivel bajo en la motricidad gruesa, de esta manera que los niños necesitan que los maestros intervengan con estrategias de juegos motores que sean dinámico y también motivadores, para que los niños logren mejorar la parte motriz del niño.
- b) Luego aplicar las seis sesiones sobre los juegos motores se consiguió que un porcentaje de 80% en el nivel logrado, evidenciado que existe un progreso en la motricidad gruesa, ya que aplicarlo genera efectos significativos sobre la motricidad gruesa de los niños de 5 años, Por ello es muy importante que se intervenga con juegos porque mediante el juego el niño aprende.
- c) Se obtuvo mediante el post test, que un 80% de los infantes están en nivel logrado Por lo tanto los juegos motores son un método para enseñar de forma dinámica, donde el infante va a participar de manera activa, son motivadoras y va a lograr que estos mejoren de manera significativa su nivel de motricidad gruesa.
- d) Al comparar los rendimientos obtenidos del pretest y posttest de la motricidad gruesa, antes de aplicar juegos motores el 67% de los estudiantes de 5 años de la I. E. Manuel Scorza, poseían un nivel inicio en su motricidad gruesa, después de aplicar juegos motores el 80% de los estudiantes de 5 años de la I. E. Manuel Scorza, ahora desarrollan su motricidad con normalidad.

4.2.Sugerencias

- 4.2.1. A los profesores de inicial del I.E. Manuel Scorza - Piura debe prestar más atención y énfasis al progreso motor de los estudiantes de cinco años. Para mejorar estas dificultades, pueden implementar estrategias de juegos de tal manera que ayuden a mejorar y desarrollar la parte motora de los niños, utilizando herramientas innovadoras como juegos, ejercicios y actividades recreativas, ya que es una técnica que puede contribuir al enseñanza y crecimiento motor de niños.
- 4.2.2. A la dirección del colegio Manuel Scorza - Piura, establecer un plan institucional anual para la formación de sus docentes para que implementen estrategias de juegos motores en el horario de clases con le fin de que los infantes logren un progreso motor grueso con mayor frecuencia y mejorar en el futuro los niveles de estos resultados motores gruesos de niños en edad escolar de 5 años. También para que el futuro ya no tenga dificultades en la parte motora ya que se puede ver que estos niños tienen dificultades a la hora de caminar, correr, realizar movimientos coordinados y equilibrarse, si no mejoramos estas dificultades se convertirán en personas con poca movilidad y desarrollo de sus movimientos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguagallo, N. (2019). *Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. [Aguagallo_BNS.pdf \(ucv.edu.pe\)](#)
- Álvarez, L., Mallarino, J., Hernández, D., García, A. y Elles, E. (2021). *Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas*. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(277), 47-59. <https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>
- Bautista, Z. y Ticona, K. (2019). Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa inicial cuna- jardín UNSA del distrito de cercado-Arequipa 2019. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10164>
- Cerna, Y. (2019). Empleo del taller juegos motores para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la institución educativa inicial Angelitos de Mama ASHU, distrito de chacas, provincia asunción, región Áncash, 2018. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11769/TALLER_JUEGOS_MOTORES_CERNA_MONTALVO_YULI_MARIA%20.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Díaz, E. y Cidoncha, V. (2010). *Aprendizaje motor: las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio*. *Revista Digital*. Buenos Aires, Año 15, N° 147. [Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio \(g-se.com\)](#)
- Elera, F. (2019). *Juego para el desarrollo de la coordinación motora en los niños de 05 años*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. [354973896.pdf \(core.ac.uk\)](#)
- Elles, E., García, A., Hernández, D., Mallarino, J., y Álvarez, L. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(277), 47-59.

https://www.researchgate.net/publication/352394974_Juegos_motores_para_desarrollar_la_motricidad_gruesa_en_ninos_8-10_anos_futbolistas

Estela, J. (2018). El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú]. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1286>

Fernández, Y., Ortiz, M. y Serra, S. (2015). *Importancia del juego para los niños*. Infoem (1):38-56. [\(PDF\) Importancia del juego para los niños \(researchgate.net\)](#)

Fraile, N. (2012). *El equilibrio y su proceso de aprendizaje en educación física*. [grado en educación primaria, Universidad de Valladolid]. [TFG-L 29.pdf;sequence=1 \(uva.es\)](#)

García, J. y Rodríguez, J. (2015). *Equilibrio y estabilidad del cuerpo humano*. Researchgate. [\(PDF\) Equilibrio y estabilidad del cuerpo humano \(researchgate.net\)](#)

García, J. y Rodríguez, J., (2013). *Capítulo 5: Equilibrio y estabilidad del cuerpo humano*. En Pérez Soriano P, Llana Belloch S (eds.). *Biomecánica básica: aplicada a la actividad física y al deporte*. Ed. Paidotribo, Barcelona: 99-129. ISBN: 978-84-9910-180-4. <https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/9322/Garcia-Lopez-2013-Paidotribo-Estabilidad-Equilibrio-Cuerpo-Humano.pdf;sequence=1> Libro-

Gil, P., Contreras, O., Díaz, A., Lera, A. (2004). La educación física en su contribución al proceso formativo de la educación infantil. *Revista de la educación*, 339 (2006), pp. 401-433. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:27c4b675-ef89-429f-aca6-cb9d0db9a592/re33918-pdf.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Batista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGRAW-HILL, Interamericana Editores. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana]. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf;sequence=1>

- López, E. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica De Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- Méndez, J. (2012). El juego como estrategia de enseñanza para desarrollar el pensamiento matemática preescolar. Universidad Pedagógica Nacional. Michoacán. <http://200.23.113.51/pdf/29824.pdf>
- Montaño, L., Meza, R. y Fontanelli, O. (2019). Construyendo el pensamiento matemático a partir del nuevo modelo educativo. Conisen, Investigar para formar. <http://www.conisen.mx/memorias2019/memorias/2/P238.pdf>
- Niquen, F. (2021). *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo]. [TL_NiquenYoveraFresia.pdf \(usat.edu.pe\)](TL_NiquenYoveraFresia.pdf(usat.edu.pe))
- Opazo, N., Rolón, B. y Romero, A. (2019). Herramienta para el refuerzo de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años en la fundación gota de leche. [Tesis de licenciatura, Universidad Jorge Tadeo Lozano]. [Trabajo de grado.pdf \(utadeo.edu.co\)](Trabajo de grado.pdf(utadeo.edu.co))
- Piaget, J. (1964). *Six études de psychologie*. Hditions Gonihier. Siuza. [Jean Piaget - Seis estudios de Psicologia.pdf \(pbworks.com\)](Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf(pbworks.com))
- Prada, J., Guevara, A. (2019). Programa didáctico de juegos motores para desarrollar el aprendizaje de los pases en el futbol con alumnos del 5° grado de primaria Institución Educativa N° 11050 Motupillo, Batangrande, distrito Pítip, provincia de Ferreñafe 2017. [Tesis de postgrado, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo]. <https://acortar.link/fJYIy9>
- Sánchez, H., Herrea, J. y Montañez, J. (2018). *Asociación de la coordinación motriz y el índice de masa corporal en estudiantes de 4° grado pertenecientes a algunos colegios públicos de la ciudad de Bucaramanga*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cooperativa de Colombia]. [2018 asociacion coordinacion motriz.pdf \(ucc.edu.co\)](2018_asociacion_coordinacion_motriz.pdf(ucc.edu.co))
- Torres, R. (2020). Estrategias Lúdicas para Desarrollar la Motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P.I Santa María Iluminada AA.HH. Mónica Zapata - Piura, 2018. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16533>

Tuni, L. y Ccayahuallpa, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 584- Marangani, Canchis-cusco*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. [EDStupal.pdf \(unsa.edu.pe\)](#)

Yahuana, D. (2018). *Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. mi nidito, Piura, 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. [MOTRICIDAD%AD_GRUESA_JUEGO_MOTRIZ_YAHUANA_SAGUMA_DINA%20EDITA.pdf \(uladech.edu.pe\)](#)

ANEXOS

Anexo 1. Instrumentos de Medición

Lista de Cotejo N° 01

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS MOTORES		
Dimensión: Juegos de Equilibrio	SI	NO
Indicador: El uso de los juegos de equilibrio		
ITEMS		
1. Mantiene el equilibrio con un objeto en su cabeza sinque se caiga.		
2. Se puede mantener en un solo pie durante el juego.		
3. Controla los movimientos de su cuerpo.		
4. Se para en un pie con los brazos abiertos.		
5. se coloca en posición erguida para levantar el pie derecho.		
.		
Dimension: Juegos de Coordinación	SI	NO
Indicador: El uso de los juegos de Coordinación		
ITEMS		
6. Lanza pelotas en diferentes direcciones.		
7. Salta dentro y fuera de aros con los pies juntos		
8. Encesta pelotas a una distancia determina		
9. Camina sobre líneas rectas y en zig zag.		
10. Corre pasando obstáculos.		

Fuente: elaboración propia.

Lista de Cotejo N° 02

VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA		
Dimensión: Equilibrio	SI	NO
Indicador: EstáticoY Dinámico		
ITEMS		
1. Salta con los dos pies durante 5 segundos.		
2. Mantiene equilibrio en un solo pie con los brazos abiertos durante 5 segundos.		
3. Se para en un pie, con un brazo y una pierna hacia delante durante 5 segundos.		
4. Al desplazarse utiliza pasos largos		
5 camina siguiendo diversos patrones en el piso		
6. Mantiene un objeto en la cabeza sin moverse.		
Dimensión: Coordinación	SI	NO
Indicador: Óculo manual/Óculo podal		
ITEMS		
7. Mueve cabeza, tronco y extremidades.		
8. Se desplaza de un lugar a otro con las manos y pies apoyados al suelo.		
9. Llevar recipientes llenos de agua de un lugar a otro, salvando obstáculos.		
10. Lanzas pelotas en diferentes direcciones.		
11. Recoge un objeto cuando está corriendo.		
12. Encesta pelotas a una distancia determinada.		

Fuente: elaboración propia.

Anexo 2: Ficha Técnica

Nombre original del instrumento:	Escala Valorativa
Autor y año:	Original: Ruth Carolina Rishing Córdova
	Adaptación:
Objetivo del instrumento:	Medir el desarrollo de motricidad gruesa.
Usuarios	15 niños de la institución educativa “Manuel Scorza n°763”
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Se aplico de manera individual y presencial, acudí casa por casa con un tiempo con un tiempo de 20 minutos para cada estudiante.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Sí.
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	Sí.

Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: LOS JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. MANUEL SCORZA - PIURA, 2020.									
AUTOR: RUTH CAROLINA RISHING CÓRDOVA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTO									
VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA									
Orden	Pregunta	¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
IOE	DIMENSIÓN 1 EQUILIBRIO	✓			✓	✓			✓
1	Salta con los dos pies durante 5 segundos.	✓			✓	✓			✓
2	Mantiene equilibrio en un solo pie con los brazos abiertos durante 5 segundos.	✓			✓	✓			✓
3	Pararse con una sola pierna y un brazo hacia delante durante 5 segundos.	✓			✓	✓			✓
4	Al desplazarse utiliza pasos largos.	✓			✓	✓			✓
5	camina siguiendo diversos patrones en el piso	✓			✓	✓			✓
6	Mantiene un objeto en la cabeza sin moverse.	✓			✓	✓			✓
7	Mueve cabeza, tronco y extremidades	✓			✓	✓			✓
8	Se desplaza de un lugar a otro con las manos y pies apoyados al suelo.	✓			✓	✓			✓
9	Llevar recipientes llenos de agua de un	✓			✓	✓			✓

	lugar a otro, salvando obstáculos.								
10	Lanzas pelotas en diferentes direcciones.	✓			✓	✓			✓
11	Corre y recoge objetos.	✓			✓	✓			✓
12	Lanza y encesta balones desde una distancia considerable.	✓			✓	✓			✓

Nombres y Apellidos del validador	Carmen Nora Choquehuanca Reyes		
DNI N°		Teléfono / Celular	939305691
Título profesional / Especialidad	LICENCIADO		
Grado Académico	Licenciada		
• Mención			

Firma:



CARMEN NORA CHOQUEHUANCA REYES

DIRECTORA DE LA IEI N° 763

Lugar y fecha: Piura, octubre del 2019

DATOS DEL VALIDADOR			
Nombres y Apellidos del validador	Evelyn Del Rocio Jibaja Sánchez		
DNI N°	42131152	Teléfono / Celular	949 113 382
Título profesional / Especialidad	Lic. Psicología		
Grado Académico	Licenciado		
Mención	Psicología Educativa		

Firma:	
Lugar y fecha:	Lic. Evelyn del Rocio Jibaja Sánchez PSICÓLOGA C.Ps.P. 15651

Anexo 4: Base de datos de la variable de estudio.

Resultados del pretest sobre motricidad gruesa

ESTUDIANTE	Ítem 1 Si/no	Ítem 2 Si/no	Ítem 3 Si/no	Ítem 4 Si/no	Ítem 5 Si/no	Ítem 6 Si/no	Ítem 7 Si/no	PUNTAJE DIMENSIÓN EQUILIBRIO	Ítem 8 Si/no	Ítem 9 Si/no	Ítem 10 Si/no	Ítem 11 Si/no	Ítem 12 Si/no	PUNTAJE DIMENSIÓN COORDINACIÓN	PUNTAJE GENERAL MOTRICIDAD GRUESA
E - 01	0	2	0	0	0	0	0	INICIO	0	0	0	0	2	INICIO	INICIO
E - 02	2	0	0	0	0	0	0	INICIO	0	0	2	0	0	INICIO	INICIO
E - 03	0	2	2	2	2	0	0	PROCESO	2	2	2	2	0	PROCESO	LOGRADO
E - 04	2	2	2	2	2	2	2	LOGRADO	2	2	2	2	2	LOGRADO	LOGRADO
E - 05	0	2	0	0	0	0	0	INICIO	0	0	0	0	2	INICIO	INICIO
E - 06	0	0	2	0	0	0	0	INICIO	0	2	0	0	0	INICIO	INICIO
E - 07	0	2	0	0	0	0	2	INICIO	0	0	0	0	0	INICIO	INICIO
E - 08	0	2	2	2	0	2	0	PROCESO	2	2	0	2	2	PROCESO	PROCESO
E - 09	0	2	0	0	2	0	0	INICIO	0	0	0	2	0	INICIO	INICIO
E - 10	0	2	0	0	0	0	0	INICIO	0	0	0	0	2	INICIO	INICIO
E - 11	0	0	2	0	0	0	0	INICIO	2	0	0	0	0	INICIO	INICIO
E - 12	2	0	2	0	0	0	0	INICIO	0	2	0	0	0	INICIO	INICIO
E - 13	2	2	0	0	0	0	0	INICIO	2	2	0	0	2	PROCESO	PROCESO
E - 14	2	0	2	0	0	0	0	INICIO	2	2	2	2	2	PROCESO	INICIO
E - 15	0	0	2	0	2	2	0	PROCESO	2	0	0	2	2	PROCESO	PROCESO

Fuente: Base de datos en Excel (Vista de variable)

PUNTAJE: SI = 2; NO = 0; **NIVELES :** Inicio = 0 - 4 puntos; Proceso = 5 -9 puntos; Logrado: 10– 14puntos

Base de datos de la variable de estudio.

Resultados del protest sobre motricidad gruesa

ESTUDIANTE	Ítem 1 Si/no	Ítem 2 Si/no	Ítem 3 Si/no	Ítem 4 Si/no	Ítem 5 Si/no	Ítem 6 Si/no	Ítem 7 Si/no	PUNTAJE DIMENSIÓN EQUILIBRIO	Ítem 8 Si/no	Ítem 9 Si/no	Ítem 10 Si/no	Ítem 11 Si/no	Ítem 12 Si/no	PUNTAJE DIMENSIÓN COORDINACIÓN	PUNTAJE GENERAL MOTRICIDAD GRUESA
E - 01	2	2	2	2	2	2	2	LOGRADO	2	2	2	2	2	LOGRADO	LOGRADO
E - 02	2	2	2	2	2	2	2	LOGRADO	2	2	2	2	2	LOGRADO	LOGRADO
E - 03	2	2	2	2	2	2	2	LOGRADO	2	0	2	2	0	PROCESO	LOGRADO
E - 04	2	2	2	2	2	2	2	LOGRADO	2	2	2	2	2	LOGRADO	LOGRADO
E - 05	2	2	2	2	2	2	2	LOGRADO	2	2	2	2	2	LOGRADO	LOGRADO
E - 06	2	2	2	2	2	2	2	LOGRADO	2	2	2	2	2	LOGRADO	LOGRADO
E - 07	2	2	2	2	2	2	2	LOGRADO	2	2	2	2	2	LOGRADO	LOGRADO
E - 08	0	2	2	0	0	2	0	PROCESO	2	2	2	2	2	LOGRADO	PROCESO
E - 09	2	2	2	2	2	2	2	LOGRADO	2	2	2	2	2	LOGRADO	LOGRADO
E - 10	2	2	2	2	2	2	2	LOGRADO	2	2	2	2	2	LOGRADO	LOGRADO
E - 11	2	2	2	2	2	2	2	LOGRADO	2	2	2	2	2	LOGRADO	LOGRADO
E - 12	2	2	2	2	2	2	2	LOGRADO	2	2	2	2	2	LOGRADO	LOGRADO
E - 13	2	2	0	0	0	0	2	PROCESO	2	2	2	2	2	LOGRADO	PROCESO
E - 14	2	2	2	2	2	2		LOGRADO	2	2	2	2	2	LOGRADO	LOGRADO
E - 15	0	0	2	0	2	2	0	PROCESO	2	0	0	2	2	PROCESO	PROCESO

Fuente: Base de datos en Excel (Vista de variable)

PUNTAJE: SI = 2; NO = 0; **NIVELES :** Inicio = 0 - 4 puntos; Proceso = 5 -9 puntos; Logrado: 10– 14puntos

Anexo 5: Matriz de consistencia

Título: Los juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura. 2020.						
Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable de estudio	Metodología de estudio	Técnicas e instrumentos	Universo Muestra
Problema general: ¿De qué manera los juegos motores desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020? Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa, antes de aplicar los juegos motores en los niños de 5 años, de la I.E. Manuel Scorza Piura-2020? ¿Qué actividades se deben aplicar para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Manuel Scorza Piura- 2020? ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos motores en los niños de 5 años de la I.E. Manuel Scorza Piura- 2020?	Objetivo general: Determinar de qué manera los juegos motores mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020. Objetivos específicos: Identificar el nivel de motricidad gruesa antes de aplicar los juegos motores en los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020. Identificar el nivel de motricidad gruesa después de aplicar el uso de los juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020. Determinar las diferencias que existe en el nivel de motricidad gruesa antes y después de aplicar los juegos motores los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura. 2020.	Hipótesis general: Los juegos motores ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020. Hipótesis específicas: El nivel de la motricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020, está en nivel de inicio antes de aplicar los juegos motores, está en inicio. La aplicación de actividades basadas en juegos motores es eficaz para mejorar la motricidad gruesa, de los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura. 2020. El nivel de la motricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020, después de aplicar los juegos motores, está en logrado. Los niveles de la motricidad gruesa, de los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020, obtenidos antes y después de los juegos motores, presentan diferencias significativas.	Variable Independiente Juegos motores Variable Dependiente Motricidad gruesa.	Tipo Aplicada Enfoque Cuantitativa Nivel explicativo Diseño Preexperiment al, mediante un prest test y un post test.	Técnica La Observación aplicada	Universo 45 estudiantes de la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020 (Inicial). Muestra Muestreo no pro balístico intencional (15 estudiantes de del aula de 5 años de la Institución Educativa Manuel Scorza, Piura, 2020 (Inicial).

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

Título del estudio: Los juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Manuel Scorza - Piura, 2020.

Investigador (a): Ruth Carolina Rishing Córdova

Estamos Invitando a la Institución Educativa Manuel Scorza a participar en un trabajo de investigación titulado: Los juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Manuel Scorza - Piura, 2020.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Hoy en día, nuestros estudiantes muestran dificultades en el desarrollo motor grueso, por tanto, no logran desarrollar su capacidad de coordinación y equilibrio para explorar su entorno, esto incitó a la realización del trabajo. Los logros obtenidos en la investigación servirán para ayudar en la aplicación de estrategias de juegos y como herramienta futura a los docentes.

Procedimientos:

Si usted decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,912	,909	15

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

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

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Salta con los dos pies durante 5 segundos.	15,53	30,267	,767	.	,899
Mantiene equilibrio en un solo pie con los brazos abiertos durante 5 segundos.	15,67	31,238	,771	.	,899
Se para en un pie, con un brazo y una pierna hacia delante durante 5 segundos.	15,73	32,638	,739	.	,902
Al desplazarse utiliza pasos largos	15,47	30,124	,785	.	,898
camina siguiendo diversos patrones en el piso	15,67	37,524	,040	.	,925
Mantiene un objeto en la cabeza sin moverse.	15,67	32,381	,746	.	,902
Mueve cabeza, tronco y extremidades.	15,33	31,095	,607	.	,909
Se desplaza de un lugar a otro con las manos y pies apoyados al suelo.	15,53	29,695	,957	.	,890
Llevar recipientes llenos de agua de un lugar a otro, salvando obstáculos.	15,67	33,238	,508	.	,912
Lanzas pelotas en diferentes direcciones.	15,67	33,381	,490	.	,912
Recoge un objeto cuando está corriendo.	15,40	32,114	,640	.	,906
Encesta pelotas a una distancia determinada.	15,67	32,524	,724	.	,903

Anexo 1: Cronograma de actividades

[illegible]

Anexo 2: Presupuesto

Presupuesto desembolsable (Rishing Córdova, Ruth Carolina)			
Categoría	Base	% Número	Total (S/.)
Suministros:			
• Impresiones	0.30	50	15.00
• Fotocopias	0.10	50	5.00
• Empastado	20.00	1	20.00
• Papel bond A-4 (500 hojas)	11.00	1	11.00
• Lapiceros	0.50	2	1.00
Servicios:			
• Uso del Turnitin	50.00	2	100.00
Sub total			152.00
Gastos			
• Recolección de información(Internet)	5.00	16	80.00
Sub total			80.00
Total de presupuesto desembolsable			232.00

Presupuesto no desembolsable Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (ULADECH) Y la Universidad Católica de Trujillo (UCT)			
Categoría	Base	% Número	Total (S/.)
Servicios:			
• Uso de Internet (Laboratorio de Aprendizaje Digital - LAD)	30.00	4	12.00
• Búsqueda de información en base dedatos	35.00	2	70.00
• Soporte informático (Módulo de Investigación del ERP University - MOIC)	40.00	4	160.00
• Publicación de artículo en repositorio institucional	50.00	1	50.00
Sub total			292.00
Recursos humanos:			
• Asesoría personalizada (5 horas por semana)	63.00	4	252.00
Sub total			252.00
Total de presupuesto no desembolsable			544.00
Total (S/.)			776.00

ANEXO 04

PROPUESTA PEDAGÓGICA

LOS JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. MANUEL SCORZA - PIURA, 2020.

4.2.2.1. Datos generales

- 1. I.E:** I.E. MANUEL SCORZA
- 2. Lugar:** Piura
- 3. Fecha:** 11-11-20
- 4. Número de sesiones:** 6 sesiones
- 5. Grado de Estudio:** 5 años Inicial – Grupo preexperimental
- 6. N° de participantes:** 15
- 7. Nombre del responsable:** Ruth Carolina Rishing Córdova
- 8. Objetivo:** Determinar el efecto de los juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa MANUEL SCORZA - PIURA.
- 9. Fundamento:**

(Maureira, 2018) el desarrollo de las habilidades motrices es muy importante en el crecimiento del niño. Refiriéndose al movimiento muscular para realizar una actividad específica (Fútbol, atletismo, natación, vóley, baloncesto, etc.) Además (Pérez & Gardey, 2009) este término abarca a los movimientos que involucran la masa muscular como el de los brazos, piernas y del cuerpo entero cuando realizamos trabajos de saltos. Así como los movimientos que incluyen músculos pequeños como la muñeca, dedos y la mano a la hora de pintar un dibujo o sostener cosas. Por eso se plantea diversas actividades, que consiste en 6 sesiones de aprendizajes en las cuales se evidencian las estrategias que ayudarán a los niños mejorar los movimientos gruesos de su cuerpo.

10. Objetivo General:

Determinar de qué manera los juegos motores mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa y así logren mejorar la motricidad gruesa de manera significativa.

11. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de motricidad gruesa antes de aplicar los juegos motores en los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel Scorza.
- Identificar el nivel de motricidad gruesa después de aplicar el uso de los juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Manuel Scorza.
- Determinar las diferencias que existe en el nivel de motricidad gruesa antes y después de aplicar los juegos motores los niños de 5 años en la Institución Educativa Manuel

Competencias y capacidades por desarrollar

- a. Competencia por desarrollar: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
- b. Capacidades por desarrollar:
 - Comprende su cuerpo.
 - Se expresa corporalmente

1. Temática del taller

Unidad didáctica	Sesiones de Aprendizaje	Duración
Mejorando la motricidad gruesa con juegos motores	- Jugando con la cuerda	45 min.
	- Me muevo al ritmo	45 min.
	- Jugando con la pelota	45 min.
	- Corriendo me divierto	45 min.
	- Me divierto moviendo mi cuerpo	45 min.
	- Bailando con las cintas	45 min.

2. Metodología

Para alcanzar la propuesta se realizaron las siguientes 6 sesiones de juegos motores.

4.2.2.2. Fundamento teórico

Los juegos motores son de gran valor ya que contribuyen al estímulo y desarrollo corporal del niño, así como también para mejorar la coordinación de sus movimientos y los reflejos del sistema nervioso. Es preferible ser practicados en espacios abiertos para una apropiada realización. A través de ello se beneficiarán los sistemas: respiratorio y circulatorio, por la actividad física que van acompañados la mayoría de éstos.

Piaget (1992) nos enseñó que se comportan como <pequeños científicos> que tratan de interpretar el mundo. Tienen su propia lógica y forma de conocer las cuales siguen patrones predecibles del desarrollo conforme van alcanzando la madurez e interactúan con el entorno. Se forman representaciones mentales y así operan e inciden en él, de modo que se da una interacción recíproca (los niños buscan activamente el conocimiento a través de sus interacciones con el ambiente, que poseen su propia lógica y medios de conocer que evoluciona con el tiempo). (P.29).

Para Zapata, el juego es una actividad importante para el ser humano, mediante ella explora y conoce de manera significativa el mundo que lo rodea, eso hace que el juego no solo beneficia en la adquisición de saberes, en relación con el mundo exterior y la personalidad del niño, como Zapata afirma que el juego infantil es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, que ayuda a la socialización, regulador y compensador de la afectividad, que promueve el desarrollo de las estructuras del movimiento, que permite la organización, afirmación de la personalidad y relacionarse con los demás, adquiriendo nuevos conocimientos (Camacho, 2012).

El juego es un ...ejercicio recreativo o de competición sometida a reglas, y en el cual se gana o se pierde (Real Academia de la Lengua Española, 2014, pág. 1271).

Es decir, es una actividad placentera reforzada con algunas reglas que ayudan a mantener el orden durante su ejecución y al culminar ello se obtiene un resultado, sea el triunfo o fracaso.

Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales (Ojeda, 2014, pág. 18).

4.2.2.3. Recursos

3.1. Potenciales o humanos

- 4.2.2.3.1. Estudiante: Rishing Córdova Ruth Carolina.
- 4.2.2.3.2. 15 estudiantes de 5 años del nivel inicial.

3.2.Materiales

Ula ula, Radio, CD, colchoneta, globos, cuerda, pelota, cintas, pandereta, tizas de colores, lana, tempera, vasos, tarros de leche, platos plásticos, balón, pisos eva, cartulinas enumeradas con imágenes de diferentes acciones

SESIONES DE APRENDIZAJE

Sesión de aprendizaje 01

I. DATOS GENERALES

1. **I.E.** : Manuel Scorza
2. **DISTRITO** : Piura
3. **PROVINCIA:** Piura
4. **PROFESORA:** Ruth Carolina Rishing Córdova
5. **EDAD:** 5 años
6. **ÁREA:** Personal Social
7. **TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁRE A	COMPETENC IA	CAPACIDAD/ DESEMPEÑO	DESEMPEÑO	INSTRUMENT OS DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.	La observación. Lista de cotejo.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Saludamos a los niños. Recordamos las normas de convivencia que mantendremos durante la clase. Hacemos una fila con los niños y Le explicamos lo que vamos a realizaros; nos colocamos en nuestros lugares y cantamos con ellos una canción la cual servirá para realizar un pequeño calentamiento. En seguida mostraremos los palos toc-toc y hacemos dos ritmos, rápido y lento para que los niños puedan diferenciarlos. Y con ellos trabajamos en el espacio caminando, saltando y corriendo.	Canción imágenes Ula-ula palos toc-toc radio cd	10´
DESARROLLO	Luego incorporamos el ula-ula preguntándoles que forma tiene, y les diremos como es que se debe usarse, les entregaremos uno a cada uno para los que los coloquen en aspa que están ubicados dentro del espacio de su lugar. Una vez que cada niño tenga la ula-ula indicaremos a los niños que se coloquen dentro de este sentado sobre el aspa. Y les mostraremos los palos toctoc. Tocaremos los toc-toc haciendo dos ritmos, rápido y lento. En seguida pediremos a los niños que se pongan de pie y que comiencen a saltar como conejitos dentro de la ula-ula siguiendo el sonido de los toc-toc. Luego les pediremos que corran alrededor de su ula-ula, que caminen, que salten dentro y fuera siguiendo el ritmo. Finalmente, que lancen y encesten la pelota a una distancia determinada. Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida. Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido. Luego Se les pide a los papitos su colaboración y que le entreguen una hoja bond, para que dibujen lo que más les gusto de la actividad. Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de motricidad.		30´
CIERRE	METACOGNICIÓN Y SISTEMATIZACIÓN En Asamblea reflexionamos con las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos logrado? ¿Qué es lo que más les gustó? ¿Qué mensaje nos da?		

Sesión de aprendizaje 02

I. DATOS GENERALES

1. **I.E.** : Manuel Scorza
2. **DISTRITO** : Piura
3. **PROVINCIA:** Piura
4. **PROFESORA:** Ruth Carolina Rishing Córdova
5. **EDAD:** 5 años
6. **ÁREA:** Personal Social

TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.	La observación. Lista de cotejo.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Saludamos a los niños. Recordamos las normas de convivencia que mantendremos durante la clase. Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a caminar sobre líneas rectas y en zigzag.		10'
DESARROLLO	Se pedirá a los niños que formen una fila y de esta manera trabajaremos y escuchen como jugarán. La profesora pasará a explicarles que verán en el piso una plantilla donde la dibujado líneas rectas y en zig zag, los niños deben caminar por dichas caminarán sobre líneas rectas y en zigzag y así mantener el equilibrio. Cuando lleguen donde al final, le dan pase al siguiente participante. Pierde su turno el niño pierde el equilibrio. Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida. Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido	Tiza, de cartón Pandereta	30'
CIERRE	Luego se le otorgará a cada niño una hoja bond, donde dibujaran lo que más le gusta la actividad. Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de motricidad En Asamblea reflexionamos con las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos logrado? ¿Qué es lo que más les gustó? ¿Qué mensaje nos da?		5'

LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRE	COORDINA BRAZOS Y PERNAS AL REALIZAR SALTOS SOBRE UNA CAJA DE MADERA			CAMINA SOBRE LÍNEAS RECTAS, CURVAS Y EN ZIGZAG		
		Inicio	Proceso	Logrado	Inicio	Proceso	Logrado
01	Sujeto 1						
02	Sujeto 2						
03	Sujeto 3						
04	Sujeto 4						
05	Sujeto 5						
06	Sujeto 6						
07	Sujeto 7						
08	Sujeto 8						
09	Sujeto 9						
10	Sujeto 10						
11	Sujeto 11						
12	Sujeto 12						
13	Sujeto 13						
14	Sujeto 14						
15	Sujeto 15						

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

II. DATOS GENERALES

1. **I.E.** : Manuel Scorza
2. **DISTRITO** : Piura
3. **PROVINCIA** : Piura
4. **PROFESORA:** Ruth Carolina Rishing Córdova
5. **EDAD** : 5 años
6. **ÁREA** : Personal Social
7. **TEMPORALIZACIÓN:** 45 minutos

III. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.	La observación. Lista de cotejo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Saludamos a los niños. Recordamos las normas de convivencia que mantendremos durante la clase. Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a correr rápido.	Vasos, tarros de leche, música clásica	10'
DESARROLLO	Se les explicará el juego que se va a realizar, esto lo harán con ayuda de sus primitos o hermanitos si lo tuvieran. Diciéndoles que un niño correrá pasando obstáculos, se debe poner vasos o tarros de leche en el piso a cierta distancia para que el niño pueda correr y pase los obstáculos que se han puesto. Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida. Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido. Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond, para que dibujen lo que más les gustó de la actividad. Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de motricidad.		20'
CIERRE	METACOGNICIÓN Y SISTEMATIZACIÓN En Asamblea reflexionamos con las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos logrado? ¿Qué es lo que más les gustó? ¿Qué mensaje nos da?		

N°	Nombre	SE DESPLAZA EN UNA RAMPA, SIN CAERSE Y MANTENIENDO EL EQUILIBRIO			EMPLEA CONOS EN SU RECORRIDO, MIENTRAS CORRE COORDINADAMENTE			RECOGE UN OBJETO CUANDO ESTÁ CORRIENDO			CORRE PASANDO OBSTÁCULOS			HACE RANAS RESPETANDO SU ESPACIO PERSONAL QUE SE LE INDICA		
		Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)
	Sujeto 1															
	Sujeto 2															
	Sujeto 3															
	Sujeto 4															
	Sujeto 5															
	Sujeto 6															
	Sujeto 7															
	Sujeto 8															
	Sujeto 9															
	Sujeto 10															
	Sujeto 11															
	Sujeto 12															
	Sujeto 13															
	Sujeto 14															
	Sujeto 15															

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : Manuel Scorza
- 1.2. DISTRITO : Piura
- 1.3. PROVINCIA : Piura
- 1.9. PROFESORA : Ruth Carolina Rishing Córdova
- 1.5. EDAD : 5 años
- 1.7. ÁREA :
- 1.8. TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ISTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmen te	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.	La observación. Lista de cotejo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Saludamos a los niños. Recordamos las normas de convivencia que mantendremos durante la clase los niños deben estar de pie; nos colocamos en nuestros lugares y cantamos con ellos una canción la cual servirá para poder realizar un pequeño calentamiento.	Tiza Canción del sapito, cuaderno o libro	10'
DESARROLLO	Los niños se ubicarán detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal del docente, parten caminado y con un objeto en la cabeza, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitidos sólo dar un salto para transponer la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido. Para relajarnos nos recostaremos en el piso con los niños inhalando y expirando aire escuchando una melodía clásica.		30'
CIERRE	Luego se le otorgará a cada niño una hoja bond, para que los niños dibujen lo que más le gustó de la actividad. Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de motricidad. METACOGNICIÓN Y SISTEMATIZACIÓN En Asamblea reflexionamos con las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos logrado? ¿Qué es lo que más les gustó? ¿Qué mensaje nos da?		5'

N°	Nombre	MANTIENE EL EQUILIBRIO CON UN OBJETO EN SU CABEZA SIN QUE SE CAIGA			INCLINA SU CUERPO HACIA LA DERECHA E IZQUIERDA LEVANTANDO LA PIERNA AL LADO CONTRARIO CON EL OBJETO EN LA CABEZA			SE PARA EN UN PIE, CON UN BRAZO Y UNA PIERNA HACIA DELANTE CON EL OBJETO EN LA CABEZA		
		Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)	Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)	Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)
	Sujeto 1									
	Sujeto 2									
	Sujeto 3									
	Sujeto 4									
	Sujeto 5									
	Sujeto 6									
	Sujeto 7									
	Sujeto 8									
	Sujeto 9									
	Sujeto 10									
	Sujeto 11									
	Sujeto 12									
	Sujeto 13									
	Sujeto 14									
	Sujeto 15									

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : Manuel Scorza
1.2. DISTRITO : Piura
1.3. PROVINCIA : Piura
1.4. PROFESORA : Ruth Carolina Rishing Córdova
1.5. EDAD : 5 años
1.7. ÁREA : Personal Social
1.8. TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.	La observación. Lista de cotejo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMEN TOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALE S	TIEMPO
INICIO	Saludamos a los niños. Recordamos las normas de convivencia que mantendremos durante la clase los niños deben estar de pie; nos colocamos en nuestros lugares y cantamos con ellos una canción la cual servirá para poder realizar un pequeño calentamiento.	Tiza Canción de la gallina turuleca.	10'
DESARROLLO	Los niños se ubicarán detrás de una línea trazada en el suelo, los niños deben pararse en forma erguida y así levantar el pie derecho teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en mantener el equilibrio ganan el juego. Para relajarnos nos recostaremos en el piso con los niños inhalando y expirando aire escuchando una melodía clásica.		35'
CIERRE	Luego se le otorgará a cada niño una hoja bond, para que los niños dibujen lo que más le gusto de la actividad. Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de motricidad. METACOGNICIÓN Y SISTEMATIZACIÓN En Asamblea reflexionamos con las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos logrado? ¿Qué es lo que más les gustó? ¿Qué mensaje nos da?		10'

N°	Nombre	MUEVE LAS PARTES DEL CUERPO QUE SE INDICAN A TRAVÉS DE UNA CANCIÓN			INCLINA SU CUERPO HACIA LA DERECHA E IZQUIERDA LEVANTANDO LA PIERNA AL LADO CONTRARIO			SE PARA EN UN PIE, CON UN BRAZO Y UNA PIERNA HACIA DELANTE		
		Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)	Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)	Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)
	Sujeto 1									
	Sujeto 2									
	Sujeto 3									
	Sujeto 4									
	Sujeto 5									
	Sujeto 6									
	Sujeto 7									
	Sujeto 8									
	Sujeto 9									
	Sujeto 10									
	Sujeto 11									
	Sujeto 12									
	Sujeto 13									
	Sujeto 14									
	Sujeto 15									

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

DATOS GENERALES

- 1.1. I.E. : Manuel Scorza
- 1.2. DISTRITO : Piura
- 1.3. PROVINCIA : Piura
- 1.4. PROFESORA : Ruth Carolina Rishing
Córdova
- 1.5. EDAD : 5 años
- 1.7. ÁREA :
- 1.8. TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.	La observación. Lista de cotejo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMEN TOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/DÍDACTICOS	RECURSOS Y MATERIALE S	TIEMPO
INICIO	Saludamos a los niños. Recordamos las normas de convivencia que mantendremos durante la clase los niños. Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a identificar nuestro lado derecho de nuestro cuerpo. Para esto se le colocará una pita roja en su mano derecha	Lana roja Pandereta Hojabond Témpera roja Platos de plásticos	10'
DESARROLLO	Para poder trabajar la actividad, esta actividad se pedirá a los niños que se pongan de pie y dejará que los niños se movilicen por todo el espacio escuchando una canción y cuando se detenga la música, deberán de detenerse y con la indicación de la profesora el niño dará tres pasos para la derecha y cogerá al niño que está más cerca de él. Inmediatamente los niños se pondrán en forma erguida. Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido.		30'
CIERRE	Luego se pedirá la ayuda de la mamá para que le entregue a su niño una hoja bond, donde estamparán con témpera roja su mano derecha. Después la profesora invitará algunos niños a salir adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de motricidad. METACOGNICIÓN Y SISTEMATIZACIÓN En Asamblea reflexionamos con las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos logrado? ¿Qué es lo que más les gustó? ¿Qué mensaje nos da?		5'

N°	Nombre	UBICA SU CUERPO EN EL ESPACIO			SE PARA EN UN PIE CON LOS BRAZOS ABIERTOS		
		Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)	Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)
	Sujeto 1						
	Sujeto 2						
	Sujeto 3						
	Sujeto 4						
	Sujeto 5						
	Sujeto 6						
	Sujeto 7						
	Sujeto 8						
	Sujeto 9						
	Sujeto 10						
	Sujeto 11						
	Sujeto 12						
	Sujeto 13						
	Sujeto 14						
	Sujeto 15						

