

**UNIVERSIDAD NACIONAL
TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**

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

**TÍTULO DE LA TESIS
JUEGOS MOTORES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN
PREESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
211, COCOCHÓ, 2021**

Autora: Bach. Soilita Sulema Cayatopa Davila

Asesora: Mg. Filida Lucinda Ramos Ynga

Registro: (.....)

CHACHAPOYAS – PERÚ

2022

DATOS DE LA ASESORA

Mg: FILIDA LUCINDA RAMOS YNGA

DNI: N° 33430060

Registro ORCID: N° 0000-0001-6788-0602

<https://orcid.org/0000-0001-6788-0602>

Campo de la Investigación y el Desarrollo según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE):

5.00.00 Ciencias Sociales

5.03.00 Ciencias de la Educación

5.03.01 Educación General

DEDICATORIA

A mis progenitores, a mi hija y hermanas por darme aliento para seguir luchando en la vida y lograr el objetivo anhela el de ser docente.

Soilita

AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios, a mis padres y a mi hija, por su gran sacrificio que tuvieron que pasar para verme profesional.

A las autoridades de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, en especial a los docentes de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, pues sus instrucciones compartidas me apoyaron a establecerme como futuro docente con la finalidad de ser útil a la sociedad.

A la Lic. Giovana Tafur Tomanguilla, directora de la Institución Educativa 211 de Ckochó, por proveerme la oportunidad de destinar mi indagación con considerable éxito.

Por último, la gratitud a la Mg. Filida Lucinda Ramos Ynga, por el sostén ilimitado y por sus conjeturas precisas para optimizar el progreso de la teoría.

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ
DE MENDOZA**

Dr. Policarpio Chauca Valqui
RECTOR

Dr. Miguel Ángel Barrena Gurbillón
VICERRECTOR ACADÉMICO

Dra. Flor Teresa García Huamán
VICERRECTORA DE INVESTIGACIÓN

Dr. José Darwin Farje Escobedo
DECANO (E) DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

VISTO BUENO DE LA ASESORA DE LA TESIS



UNTRM

REGLAMENTO GENERAL

PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL


ANEXO 3-K

VISTO BUENO DEL ASESOR DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

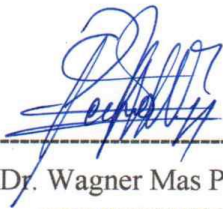
El que suscribe el presente, docente de la UNTRM ()/Profesional externo (), hace constar que ha asesorado la realización de la Tesis titulada "JUEGOS MOTORES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN PREESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 211, COCOCHÓ 2021" del egresado SOILITA SULEMA CAYATOPA DAVILA de la Facultad de EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, Escuela Profesional de EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE, de esta Casa Superior de Estudios.

El suscrito da el Visto Bueno a la Tesis mencionada, dándole pase para que sea sometida a la revisión por el Jurado Evaluador, comprometiéndose a supervisar el levantamiento de observaciones que formulen en Acta en conjunto, y estar presente en la sustentación.

Chachapoyas, 30 de mayo del 2022


Firma y nombre completo del Asesor
Mg. Filida Lucinda Ramos Ynga

JURADOR EVALUADOR DE LA TESIS
(RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 209-2019-UNTRM/FECICO)



Dr. Wagner Mas Peche
PRESIDENTE



Mg. Fadia Eudilia Chávez Tejedo
SECRETARIO



Mg. José Luis Farro Quesquén
VOCAL

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE LA TESIS



ANEXO 3-0

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE LA TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

Los suscritos, miembros del Jurado Evaluador de la Tesis titulada:

Juegos motores en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 211, Coacollo, 2021

presentada por el estudiante () / egresado (x) *Rch. SOLITA SOLENA CAYATOPÉ DAVILA*

de la Escuela Profesional de *Educación Inicial Intercultural Bilingüe*

con correo electrónico institucional *cabina.chachapoyas@gmail.com*

después de revisar con el software Turnitin el contenido de la citada Tesis, acordamos:

- a) La citada Tesis tiene *14* % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es menor (x) / igual () al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM.
- b) La citada Tesis tiene % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es mayor al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM, por lo que el aspirante debe revisar su Tesis para corregir la redacción de acuerdo al Informe Turnitin que se adjunta a la presente. Debe presentar al Presidente del Jurado Evaluador su Tesis corregida para nueva revisión con el software Turnitin.



Chachapoyas, *07* de *marzo* del *2022*

[Signature]
SECRETARIO

[Signature]
VOCAL

[Signature]
PRESIDENTE

OBSERVACIONES:

.....

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE LA TESIS



UNTRM

REGLAMENTO GENERAL

PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

ANEXO 3-Q

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

En la ciudad de Chachapoyas, el día 30 de Mayo del año 2022, siendo las 5:00 p.m. horas, el aspirante: SOILITA SULEMA CAYATOPA DAVILA, defiende en sesión pública presencial () / a distancia () la Tesis titulada: Juegos motores en la metricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 211, Coccochó 2021, teniendo como asesor a Mg. FILDIA LUCINDA RAMOS YNGA, para obtener el Título Profesional de Licenciada en educación inicial intercultural bilingüe, a ser otorgado por la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas; ante el Jurado Evaluador, constituido por:

Presidente: DR. WAGNER HAS PECHÉ

Secretario: MG. FADIA EUDILIA CHAVEZ TEJEDO

Vocal: MG. JOSÉ LUIS FARRO QUESQUÉN



Procedió el aspirante a hacer la exposición de la Introducción, Material y métodos, Resultados, Discusión y Conclusiones, haciendo especial mención de sus aportaciones originales. Terminada la defensa de la Tesis presentada, los miembros del Jurado Evaluador pasaron a exponer su opinión sobre la misma, formulando cuantas cuestiones y objeciones consideraron oportunas, las cuales fueron contestadas por el aspirante.

Tras la intervención de los miembros del Jurado Evaluador y las oportunas respuestas del aspirante, el Presidente abre un turno de intervenciones para los presentes en el acto de sustentación, para que formulen las cuestiones u objeciones que consideren pertinentes.

Seguidamente, a puerta cerrada, el Jurado Evaluador determinó la calificación global concedida a la sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional, en términos de:

Aprobado () Desaprobado ()

Otorgada la calificación, el Secretario del Jurado Evaluador lee la presente Acta en esta misma sesión pública. A continuación se levanta la sesión.

Siendo las 6:00 p.m. horas del mismo día y fecha, el Jurado Evaluador concluye el acto de sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional.

SECRETARIO

PRESIDENTE

VOCAL

OBSERVACIONES:

ÍNDICE O CONTENIDO GENERAL

DATOS DE LA ASESORA	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA	vi
VISTO BUENO DE LA ASESORA DE LA TESIS	vii
JURADO EVALUADOR DE LA TESIS	viii
CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE LA TESIS	ix
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE LA TESIS	x
ÍNDICE O CONTENIDO GENERAL	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
I. INTRODUCCIÓN	16
II. MATERIAL Y MÉTODOS	25
III. RESULTADOS	30
IV. DISCUSIÓN	38
V. CONCLUSIONES	40
VI. RECOMENDACIONES	41
VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Observación inicial del nivel de coordinación de la motricidad gruesa a través de los juegos motores</i>	27
Tabla 2. <i>Observación inicial del nivel de ritmo de la motricidad gruesa a través de los juegos motores</i>	25
Tabla 3. <i>Observación inicial del nivel de equilibrio de la motricidad gruesa a través de los juegos motores</i>	32
Tabla 4. <i>Observación final del nivel de coordinación de la motricidad gruesa a través de los juegos motores</i>	33
Tabla 5. <i>Observación final del nivel de ritmo de la motricidad gruesa a través de los juegos motores</i>	34
Tabla 6. <i>Observación final del nivel de equilibrio de la motricidad gruesa a través de los juegos motores</i>	35
Tabla 7. <i>Prueba de hipótesis</i>	36
	37

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Observación inicial del nivel de coordinación de la motricidad gruesa a través de los juegos motores</i>	31
Figura 2. <i>Observación inicial del nivel de ritmo de la motricidad gruesa a través de los juegos motores</i>	32
Figura 3. <i>Observación inicial del nivel de equilibrio de la motricidad gruesa a través de los juegos motores</i>	33
Figura 4. <i>Observación final del nivel de coordinación de la motricidad gruesa a través de los juegos motores</i>	34
Figura 5. <i>Observación final del nivel de ritmo de la motricidad gruesa a través de los juegos motores</i>	35
Figura 6. <i>Observación final del nivel de equilibrio de la motricidad gruesa a través de los juegos motores</i>	36

RESUMEN

La instancia educativa ha pasado grandes dificultades con la situación de la pandemia COVID 19, sin embargo, se ha realizado el estudio considerando el apoyo de los niños y de sus padres, de esta manera el objetivo del estudio fue determinar la influencia de los juegos motores en la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa 211 de Coccochó, 2021, a través del pre experimental con un solo grupo con pre y post prueba, con una población y muestra de 18 discentes, a través de la observación y de la ficha de observación en un solo grupo de pretest y postest se obtuvieron los resultados en el pretest el nivel de inicio es prioridad, así el 77,7% es de coordinación, el 83,3% es de ritmo y de equilibrio es el 88,9%; después de aplicar las sesiones de aprendizaje relacionados al juegos motor en el postest los resultados para la motricidad gruesa favorecieron pues el nivel es de proceso, así el 61,1% es de coordinación, el 50% de ritmo y de equilibrio es el 55,5%; así se llegó a una T Student de -6.234, con $p=0,000<0,05$, probando que los juegos motores tienen influencia en la motricidad gruesa, a la vez se prueba la hipótesis de investigación.

Palabras clave. Juego motor, motricidad gruesa.

ABSTRACT

The educational instance has had great difficulties with the situation of the COVID 19 pandemic, however, the study has been carried out considering the support of children and their parents, in this way the objective of the study was to determine the influence of motor games in the gross motor skills of five-year-old children of the Educational Institution 211 of Cocochó, 2021, through the pre-experimental with a single group with pre and post test, with a population and sample of 18 students, through observation and from the observation sheet in a single group of pretest and posttest the results were obtained in the pretest the starting level is priority, thus 77.7% is coordination, 83.3% is rhythm and balance is the 88.9%; After applying the educational activities related to motor games in the post-test, the results for gross motor skills favored because the level is process, thus 61.1% is coordination, 50% rhythm and balance is 55.5 %; Thus, a T Student of -6.234 was reached, with $p=0.000<0.05$, proving that motor games have an influence on gross motor skills, while at the same time testing the research hypothesis..

Keywords. Motor play, gross motor skills.

I. INTRODUCCIÓN

Las instancias educativas de viejo mundo en el ámbito de educación inicial o preescolar siempre han sido parte de estudios por los discentes que forman en sus aulas, con estos estudios demostraron que es importante el juego de diversos tipos que se le puede plantear al discente para mejorar su motricidad, así diversas investigaciones han dado paso a diferentes métodos para trabajar con los niños como el de Montessori, Piaget, Vygostky y entre otros (Sánchez *et al.*, 2009).

En el Perú se ha aplicado juegos libres para dar progreso a los movimientos finos y gruesos en las aulas, en el patio y en algún espacio que permita realizar el juego (MINEDU; 2009), esto indica que en educación inicial es importante retomar el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, pues el juego da lugar a la constitución de su personalidad del niño, de esta forma el Ministerio de Educación (2009) prioriza el juego libre en sectores como parte del aprendizaje del discente.

Amazonas y sus provincias no se escapan de esta realidad, es por ello que se siguen trabajando en educación inicial con el juego, con la finalidad de otorgarle al discente habilidades que le ayudan a solucionar problemas en su entorno, el juego siempre es y será influyente en las habilidades motrices de las personas, especialmente, en los niños en edad preescolar, como indica Semino (2016), los niños a través de juego buscan socializarse con sus pares, a la vez el desarrollo de sus habilidades motrices están a la orden, de esta manera Loje (2018), mencionaba que en las instancias educativas es necesario que la enseñanza aprendizaje se desarrolle a través de los juegos, ya sean estos de diferentes tipos, pues estos hacen de las capacidades motrices del niño a los demás a realizar esos juegos, por más difíciles que sean, para ello se tiene los siguiente antecedentes que apoyan el trabajo arduo:

Fernández *et al.*, (2020), al referirse a los juegos motores para la actividad física y el progreso de la motricidad gruesa, el objetivo es determinar si existe diferencia al utilizar material o no en los juegos, con estudio observacional, prospectivo y transversal, con una población de 150 discentes, vistos en videos de You Tube, la muestra era por clase aproximado a 25 varones y 10 mujeres, como técnica la reflexión sistemática de 30 juegos motores, 15 con material y 15 sin el material, se excluyeron videos publicados del 2017 y 2018, de esta manera concluyen: Que, es importante para el juego motor la utilización del material, considerando un $p=0,030$; sin embargo, no existe diferencia entre varones y mujeres al realizar los juegos, obteniendo un $p > 0,05$; ante esto, es necesario preparar las

actividades para representarlo o realizar el juego de la manera posible, así el docente al realizar las actividades educativas basadas en el juego motor, es necesario prepararlo; finalmente, los discentes eran más activos cuando poseían el material para ejecutar el juego, los que no poseían intentaban reflejar sus ganas de realizar el juego para que los que observan el video puedan hacerlo.

Pic y Lavega-Burgués (2019), la investigación se basa en el objetivo de abordar los resultados de la competencia motriz en los discentes a través del instinto del juego motor, el diseño es nomotético, seguimiento y multidimensional, con técnica la observación, y con dos observadores expertos, para la práctica de dos juegos motores, con 112 niños y niñas, entre 68 niñas y 44 niños, la herramienta de registro constó de 19 categorías, agrupadas en tres microcriterios, así llegan a las conclusiones: Que, las decisiones de los participantes fueron clasificadas de acuerdo a su género, considerando $M=14,2$ (media), y $SD=2,2$ (desviación estándar), en el juego 1: la arrinconada, las decisiones efectivas mostraron una superioridad de los niños sobre las niñas, con el juego 5: el sentado sobre la pelota, $J1=595$, $J5=664$; las niñas registraron valores similares en conductas efectivas en ambos juegos, $J1=186$, $J5=183$; a diferencia de los chicos, $J1=240$, $J5=307$; en el juego 5, el número de comportamientos registrados por los observadores fue 1259, los niños realizaron mayor número de conductas efectivas ($n=130$), que las niñas ($n=183$), los comportamientos ineficaces fueron menos de 100 tanto en niñas como en niños, en este sentido, es muy importante el juego motor, en las decisiones motrices, así tuvieron un $p<0,001$ y en el rol que cumple un $p<0,001$; en tal sentido se puede indicar que, sin alterar el currículum es necesario el juego motor para la motricidad gruesa.

Alva (2019), en su investigación referente a los juegos recreacionales, para la motricidad gruesa, cuyo objetivo fue determinar el uso de estos juegos en los movimientos del cuerpo de los niños (as) de 5 años, de Huari en Huaraz, el diseño de estudio es experimental, con una prueba antes y después, para un solo grupo, con población de 32 discentes, y una muestra de 10 varones y 5 mujeres, la técnica usada es la observación, su instrumento una lista de cotejo, con alfa de Crombach 0,095; tiene las siguientes conclusiones: Que, los juegos recreacionales también pueden ser juegos motores que ayuden al discente a mejorar su motricidad gruesa, de esta manera, antes de realizar actividad alguna, el 37,5% obtuvo que el nivel de progreso de su motricidad gruesa es deficiente, regular el 56,25%, y bueno el 6,25%; luego de realizar las actividades programadas, en el nivel bueno se encuentra un 87,5%, en el nivel regular 12,5%, y no se obtiene resultados deficientes, así en la prueba t Student igual a 7,5974 y $p=0,000 < 0,05$, así existe influencia de una

variable sobre la otra, entonces es importante realizar actividades lúdicas que impliquen mejorar los movimientos de los discentes.

Loje (2018), el propósito de su estudio es ver el progreso de la motricidad gruesa de los discentes de 4 y 5 años a través de una propuesta de juegos, en Cortegana, Celendín, el tipo de investigación es aplicada, pre experimental con un solo grupo, la población son 35 discentes, la muestra es 20, llega a las siguientes conclusiones: Que, en la pre prueba, 25% de los discentes nunca muestran sincronización en sus movimientos, el 55% casi siempre supera dificultades y logra la armonía sin rigidez y brusquedad, el 20% siempre supera todas las actividades; en la post prueba, el 20% nunca muestra sincronización en sus movimientos, el 25% casi siempre supera las dificultades y logra la armonía y el 55% siempre supera todas las actividades realizadas; Finalmente, al identificar el nivel de progreso de la motricidad gruesa antes de aplicar la propuesta, se tuvo el 18% en inicio, en proceso el 26% y en logro esperado el 30%; y luego de aplicar la propuesta, en inicio el 10%, en proceso el 30% y logro esperado 60%; de esta manera influye una variable sobre la otra, teniendo una ganancia pedagógica del 60%, entonces, los juegos inciden en el mejoramiento de los movimientos del cuerpo del discente.

Bases Teóricas

Teoría de Piaget

Los juegos sensoriomotores de Piaget (1985), forman parte de los movimientos que realiza el ser humano, que puede darse con objetos o sin ellos y a veces estos juegos pueden repetirse, por ejemplo, extender o inclinar las extremidades del cuerpo, agitar los dedos, hacerlos balancear, crear conmociones y sonidos. A través de las facultades (contacto, vista), el niño tendrá la opción de encontrar sus aptitudes motoras y lograr un desarrollo de sus movimientos para realizarlo dinámicamente desde lo fácil a lo complejo.

Método Montessori

El niño necesita del progreso de la libertad, el orden y la estructura del juego para que pueda realizarlo de manera individual o con compañía, con ello el discente aprende a tomar sus decisiones para manejar el tiempo de duración del juego y su ambiente al ser adecuado mejora su capacidad de motricidad (MINEDU, 2009).

Método Aucouturier

El Ministerio de Educación (2009), al hablar de este método, prioriza la práctica psicomotriz que como enfoque observa la maduración integral del niño para realizar diversos movimientos a través de su cuerpo, esto va a dar paso a la constitución de su

personalidad ayudado por el juego, la comunicación, la locución, la creación, la trabajo, la indagación y el develamiento.

Psicomotricidad

El Ministerio de Educación (2017), nos menciona que todo movimiento que realiza el discente o la persona es psicomotriz, pues en ella se encuentran los aspectos psicológicos, sociales, fisiológicos y cognitivos con esto el discente demuestra solucionar problemas que le rodean.

En educación inicial la psicomotricidad es considerada como área (MINEDU, 2017), dando como competencia que el niño debe desplegarse de manera autónoma a través de sus movimientos, pues los niños(as) son sujetos que se encuentran con conmociones, sensaciones, afectos, pensamientos e intereses, así son vividos a través sus gestos, tonos, posturas, acciones, movimientos y juegos que realizan para ayudar a su motricidad de su cuerpo.

El movimiento corporal de los niños a través de juegos u otros aspectos que ayuden a su motricidad, son bien recibidos, es por ello que, la motricidad es una técnica que apoya al movimiento del cuerpo de los niños, pues de lo que se trata es mejorar, la coordinación, ritmo y equilibrio del niño (Jiménez, 2006).

Área psicomotriz

Según el Ministerio de Educación (2016), todos los individuos, desde que somos concebidos y nos conectamos con el clima a través de nuestro cuerpo, con él nos movemos, percibimos, transmitimos y aprendemos de manera excepcional, según atributos propios como el anhelo, necesidades, impactos, mentalidad, etc. La relación cercana y duradera que existe entre el cuerpo, los sentimientos, las contemplaciones de cada individuo en su actuación, marcan el componente psicomotor de la vida del hombre. La región psicomotora avanza y facilita a los jóvenes y señoritas el fomento de las habilidades acompañantes; crece independientemente a través de sus movimientos coordinados, todo esto se encuentran vinculadas al área y dependen del enfoque de Corporeidad.

Juego libre

Según el Ministerio de Educación (2009), el juego libre en los sectores dentro del aula en educación inicial es una “actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, pues es de su propia creación” (p. 49).

La realización del juego libre en los sectores en las aulas o fuera de ella en inicial se ejecuta todos los días ya como momento pedagógico indeleble, que tiene una

permanencia de 60 minutos (MINEDU, 2009), ante esto el docente debe considerar que puede realizarlo en el aula, en el patio o en el jardín de la instancia educativa, es decir en dónde vea el espacio que mejor se acredite para los movimientos corporales que realizará el niño con el juego a realizar, con la finalidad de promover la coexistencia e interacción entre los discentes y docentes, como recurso de un aprendizaje significativo.

Juegos motores

Vicente (2002, citado en Arzola, 2018), especifica que, el juego motor genera movimiento y su desarrollo tiene una expectativa, elección y cambio de aptitudes del movimiento que se está realizando. Por lo tanto, el juego se debe a la esencialidad del movimiento y a la asociación de habilidades, razón por la cual es importante incorporar el juego con una razón principalmente de movimiento o sobre todo con una finalidad motriz.

Condemarín (1998), menciona que, este tipo de juego se compone de actividades reales que crean autopercepción, control del movimiento y equilibrio. Además, le ayudará a ser consciente de su cuerpo y de su existencia. Estos juegos también ayudarán al tutor a conectarse con sus discentes, fortificando los ejercicios con una satisfacción y fijación.

Cabe señalar que, para ciertos creadores este tipo de juegos se caracterizan como juegos sensoriomotores (Arzola, 2018).

Todo tipo de juego, es esencial para realizar una actividad integradora, pues el discente al realizar diversos movimientos, especialmente en educación inicial, va mejorando su motricidad gruesa, es por ello que, el juego motor combina diversas estrategias para conseguir el objetivo que se nos ha trazado en la sesión de aprendizaje, así el juego en sus diversos aspectos acompaña al ser humano a lo largo de su existencia (Navarro, 2010).

Dimensiones de juego motor

Todo tipo de juego: populares, tradicionales, infantiles (exteriores y simbólicos) y de reglas, como indica Gastiaburú (2012), nos lleva a tener las siguientes dimensiones:

1) Dimensión física

La forma como se esfuerzan por realizar el juego a través de diversos movimientos para que logre alcanzar el objetivo que se ha trazado, a pesar de todas las dificultades que tiene que pasar para realizarlo con esto el niño demuestra a sus compañeros de clase o a sus amigos que puede hacer el juego, ya sea de manera individual o colectivo, utilizando diversos objetos o no, la situación es que el niño realiza el juego con todas las dificultades que tiene para satisfacer al grupo o satisfacerse individualmente (García y Rodríguez, 2007).

2) Dimensión intelectual

Loli y Silva (2007), especificaban que, en cualquier tipo de juego el niño, refleja sus movimientos, aprendiendo de la información que le brindaron para poder ejecutarlo o porque lo ha visto al docente o un guía ejecutarlo, así el juego motor avanza sobre las capacidades que tiene el niño para ejecutarlo, así cuando empieza a jugar toma el control, analiza el juego y lo comprende, toma sus decisiones y ayuda a su equipo de manera creativa a realizar el juego de manera precisa, a sus parejas les indica cómo se realiza el juego y les anima a hacerlo para logra el triunfo.

3) Dimensión afectiva

El niño cuando empieza a jugar se siente libre, no se encuentra presionado por algo que le inquieta, se concentra en el juego para lograr el objetivo que se ha trazado, por ello, el niño se apasiona y disfruta del juego, empieza a demostrar confianza con sus compañeros y profesor para realizar el juego, en este momento el niño tiene sentimientos de seguridad, certeza y su confianza crece más, de esta manera el niño ayuda a sus compañeros para realizar el juego, no les presiona, sino más bien al contrario da indicaciones para que todos cumplan los objetivos trazados (López, *et al.*, 2001).

4) Dimensión social

Todo niño, se encuentre en la instancia escolar o no, siempre tiende a jugar, ya sea en solitario o socialmente, la socialización que realiza el niño le atribuye mayor participación en los juegos, pues el niño aunque no lo sepa, tiene que regirse en normas que sus pares lo indican para realizar el juego, al final todos juegan, cuando cumple las normas demuestra su responsabilidad, el trabajo en equipo y la solidaridad que existe para cumplir los juegos más complicados y lograr realizarlos para que el grupo se sienta satisfecho y el sabe que ha solucionado un problema de juego social (Franco, 2005).

Diseño de los juegos motores

Navarro (2010), especifica que, el diseño de los juegos motores refleja la optimización de los juegos para insertarlos a la parte didáctica del docente, así; los profesores o animadores deben crear y variar los juego, es decir, develar la lógica del juego; el discente debe aprender los procedimientos, es decir comprender el método de cómo se va a realizar el juego.

Tal como lo indica Navarro (2010), los juegos motores se reflejan en simbólicos y con reglas, ajustándose a la creación y variación de juegos que se utilice en las sesiones de aprendizaje.

El proyecto de investigación, tiene en cuenta lo especificado en juegos por Navarro (2010):

1. Juegos simbólicos (juego de fantasía)

No existen reglas explícitas, es decir el docente debe desarrollar la fantasía, pues el docente debe proporcionar al niño el tema o contenido que se va a realizar, o el niño simula contextos, cosas y protagonistas que no están en el momento de juego, ante ello, tiene favores de alcanzar y equiparar el entorno que le rodea, realiza roles determinados en la familia, favorece la ilusión y la creatividad (Jiménez, 2017).

2. Juego de reglas

Todos los juegos motores que se basan siguiendo normas o reglas para realizar el juego, lo que no lleva a que el niño pueda ser cooperativo, alternativo y deportivo, es necesario, cuando se aplique este tipo de juego en las sesiones de aprendizaje el niño comprenda las reglas que tiene que seguir para realizar el juego, pues así, funciona el sistema del juego motor (Navarro, 2010).

Motricidad

Es la capacidad de mover cualquier parte del cuerpo, así sea difíciles de realizar, deben ser sincronizados para que todo funcione en orden, al realizar el juego es necesario para el niño estar preparado para realizar los movimientos que ayudarán a lograr el objetivo trazado, se tiene que considerar que la motricidad se va mejorando día a día, de acuerdo a las actividades que realiza el niño dentro y fuera de las instancias educativas (Ministerio de Educación, 2017).

Motricidad Gruesa

Son todas las acciones y movimientos que el niño realiza, en estas actividades utiliza los grandes grupos musculares, involucrándose las extremidades inferiores, superiores y los movimientos de la cabeza, así se tiene, el saltar, andar, correr, brincar en un pie, tomar objetos para realizar acciones diversas, entre otros (Atuncar y González, 2017).

También, como indica Durivage (2004), la motricidad gruesa es la forma de controlar nuestro cuerpo (control de la cabeza, estar, girar sobre sí mismo, arrastrarse, pararse, caminar, saltar, lanzar una pelota) y la capacidad que tiene el niño para desplegarse en el espacio que se le ha brindado para realizar sus movimientos.

Dimensiones de la motricidad gruesa

Semino (2016), sólo considera como dimensión al dominio corporal dinámico, pues considera que, es la capacidad de dominar el cuerpo, permitiendo realizar diversos movimientos, así sean dificultosos, ya sea utilizando objetos, de acuerdo al terreno o espacio que se realiza el movimiento a través del juego, de manera precisa, sin brusquedades y rigidez, de esta forma, estos movimientos se pueden observar en las sesiones de aprendizaje que se realiza para evaluar el desarrollo motriz del discente.

Ante esta, perspectiva de Semino (2016), surge Brayan (2013) y Galindo (2015), y ellos proponen otra dimensión que es la dimensión corporal estático, de esta manera se puede indicar en la investigación que se tendrá en cuenta la dimensión corporal dinámico, para realizar las labores académicas, entonces queda establecido las dimensiones: 1). Dominio corporal dinámico, y 2). Dominio corporal estático.

1. Dominio corporal dinámico

Es el perfeccionamiento de la motricidad gruesa a través del movimiento, considerando la armonía, coherencia y el compás que tiene el cuerpo para ejecutar el movimiento (Semino, 2016).

Coordinación general: Lo lleva al niño a realizar todas las actividades o movimientos más generales, donde tienen que intervenir todas las partes del cuerpo, siempre realizando el movimiento con armonía y soltura de acuerdo a lo solicitado.

Ritmo: El niño toma conciencia que debe realizar el movimiento con intervalos de tiempo, es decir, el movimiento tiene que ser por procesos de forma ordenada, controlada o calculado.

Equilibrio: Aquí el niño mantiene diversas posiciones, ya sea sin moverse, o con desplazamiento, con esto el niño desarrolla mecanismos nerviosos que ayudarán a controlar su postura, finalmente, el niño mantiene su perspectiva durante diversos espacios y turnos.

2. Dominio corporal estático

Se considera a todas las acciones de movimiento que interiorizan el esquema corporal, es decir, es la habilidad de mantener una perspectiva sin realizar movimiento alguno, dentro de ello encontramos:

Tono muscular: El pasear, obtener objetos, extender, desenrollar, entro otras actividades se encuentran regulados por el sistema nervioso

Respiración: Es un proceso biológico, que ayuda a mantener activo al cuerpo y se realiza por espacios de tiempo.

Relajación: El niño experimenta una disminución de la rigidez muscular que le otorga un descanso, mientras se ayuda de la respiración y otras partes del cuerpo.

Autocontrol: El niño domina sus emociones, sus pensamientos, comportamientos y deseos, es decir es la capacidad de controlarse y manejar el cuerpo.

II. MATERIAL Y MÉTODOS

2.1. Diseño de investigación

Es pre experimental de un solo grupo, en este sentido se verá cómo evoluciona la variable independiente en la dependiente (Hernández *et al.*, 2014), tiene el siguiente el esquema:

G : O₁ X O₂

Donde:

O₁: Ficha de observación (Pre test).

O₂: Ficha de observación (Post test).

X : Juegos motores.

2.2. Población, muestra y muestreo

2.2.1. Población

Estuvo dada por 18 estudiantes de cinco años de la Institución Educativa 211 de Coccochó.

2.2.2. Muestra

Estuvo dada por el 100% de la población de cinco años de la Institución Educativa 211 de Coccochó.

2.2.3. Muestreo

Hernández *et al.*, (2014), menciona que, si todos los entes de la indagación participan en el estudio, entonces el muestreo es no probabilístico.

2.3. Variables de estudio

2.3.1. Operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e Instrumento
Variable Independiente Juegos motores	Son los que generan movimiento en el cuerpo del niño, así el niño adquiere destrezas y habilidades para realizar las actividades que requiera y tome la mejor decisión motriz y así cumplir con el objetivo trazado (Navarro, 2010).	Se aplicará los juegos en las sesiones de aprendizaje para ver los movimientos de los discentes.	Afectiva	Se deja notar los sentimientos y emociones al participar en el juego. Se asocia con sus compañeros para realizar el juego.	1-4	Observación. Ficha de observación
			Intelectual	Comparte la información del juego y ayuda a sus pares a triunfar en el juego.	5 - 8	
			Social	Busca asociarse con sus pares para lograr el objetivo trazado.	9 - 12	

Variable	Conceptual	Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e Instrumento
Variable Dependiente Motricidad gruesa	Es la capacidad y la destreza que tiene el cuerpo para realizar movimientos grandes, como gatear, saltar o caminar; además, favorece el juego es un elemento importante para el progreso de la motricidad (Atuncar y Gonzáles, 2017).	Se tendrá en consideración durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje las dimensiones de la motricidad gruesa.	Coordinación	Movimientos coordinados. Trabajo en equipo.	13 - 16	Observación/ Ficha de observación
			Ritmo	Realiza movimientos de forma controlada y ordenada.	17 - 20	
			Equilibrio	Mantiene su postura en diversos espacios y tiempos.	21- 24	

2.4. Métodos

De acuerdo a Hernández *et al.*, (2014), la investigación tiene el método hipotético-deductivo, a la vez es cuantitativa, por lo tanto es significativo instaurar si los juegos motores tienen atribución en el nivel de los movimientos fuertes de los niños de 5 años de la I.E.I. 211 Coccochó.

2.4.1. Técnicas

- **Observación.** Según Gálvez (2013), esta técnica es importante pues por intermedio de ella se puede obtener la información y con ello verificar el objetivo que se ha trazado.

2.4.2. Instrumentos

- **Ficha de observación.** Cámara (2015), a través de ella y por ítems se recoge minuciosamente la información para luego ser procesada, así se puede indicar al final de la investigación el nivel de motricidad gruesa a través de los juegos motores que poseen los discentes.

2.4.3. Procedimiento

- Se realizó una prueba piloto para la validez y confiabilidad de los instrumentos.
- Se aplicó el pre test en el grupo selecto.
- Se aplicó las sesiones de aprendizaje fundados en los juegos motores para observar los movimientos fuertes de los niños.
- Se aplicó el post test en el grupo selecto.
- Se procesó las resultas obtenidas, se discutió y finalmente se propuso cierres de la indagación.

2.4.4. Validez y confiabilidad

Validez

Se aplicó una prueba piloto, en los discentes del mismo año y la misma edad de educación inicial, las graduaciones de valor planteadas han sido efectuadas por expertos o especialistas, la mayoría de los ítems fueron adecuados.

Confiabilidad

Los ítems planteados tuvieron un alfa de Cronbach de 0,786 obteniendo una buena fiabilidad, así con ello se puede realizar los trabajos para la investigación.

Haciendo el proceso se ha garantizado la validez y confiabilidad del instrumento.

2.5. Análisis de datos

Para analizar los datos los programas de Excel y SPSS V. 23 fueron de apoyo, esto con la finalidad de interpretar los datos obtenidos que fueron representados en las tablas y figuras, a la vez se manejó la estadística inferencial de la t student para probar la hipótesis de investigación.

III. RESULTADOS

3.1. Presentación e interpretación

Se presenta la ficha de observación y su estadística de fiabilidad a través del Alfa de Cronbach:

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,786	18

Esta ficha de observación consta de 24 preguntas, del cual se obtuvo una confiabilidad de 0,786; considerado como apto para trabajar con el instrumento.

Tabla 1

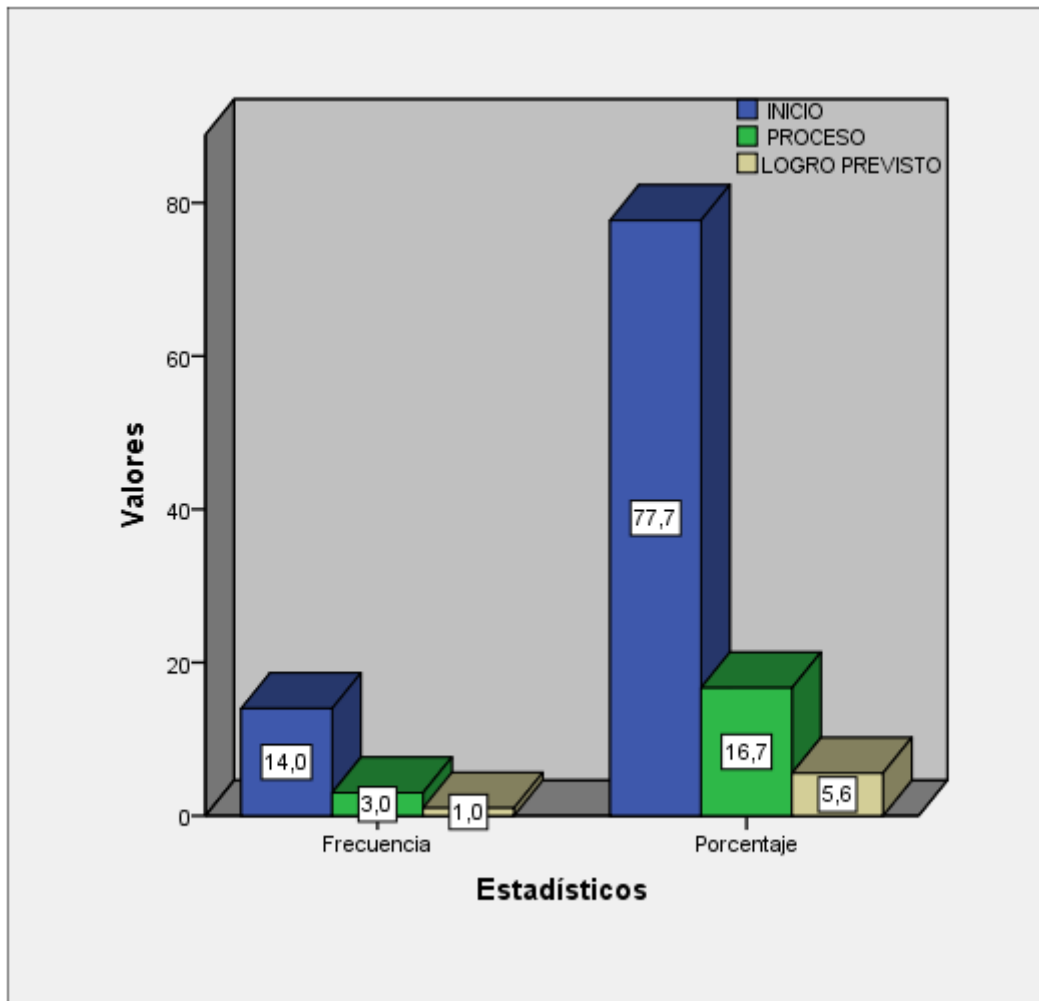
Observación inicial del nivel de coordinación de la motricidad gruesa a través de los juegos motores

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	14	77,7	77,7	77,7
	PROCESO	3	16,7	16,7	94,4
	LOGRO PREVISTO	1	5,6	5,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Nota. La tabla muestra que el nivel se encuentra en inicio.

Figura 1

Observación inicial del nivel de coordinación de la motricidad gruesa a través de los juegos motores



Nota. La figura muestra que el nivel se encuentra en inicio con un 77,7%.

Tabla 2

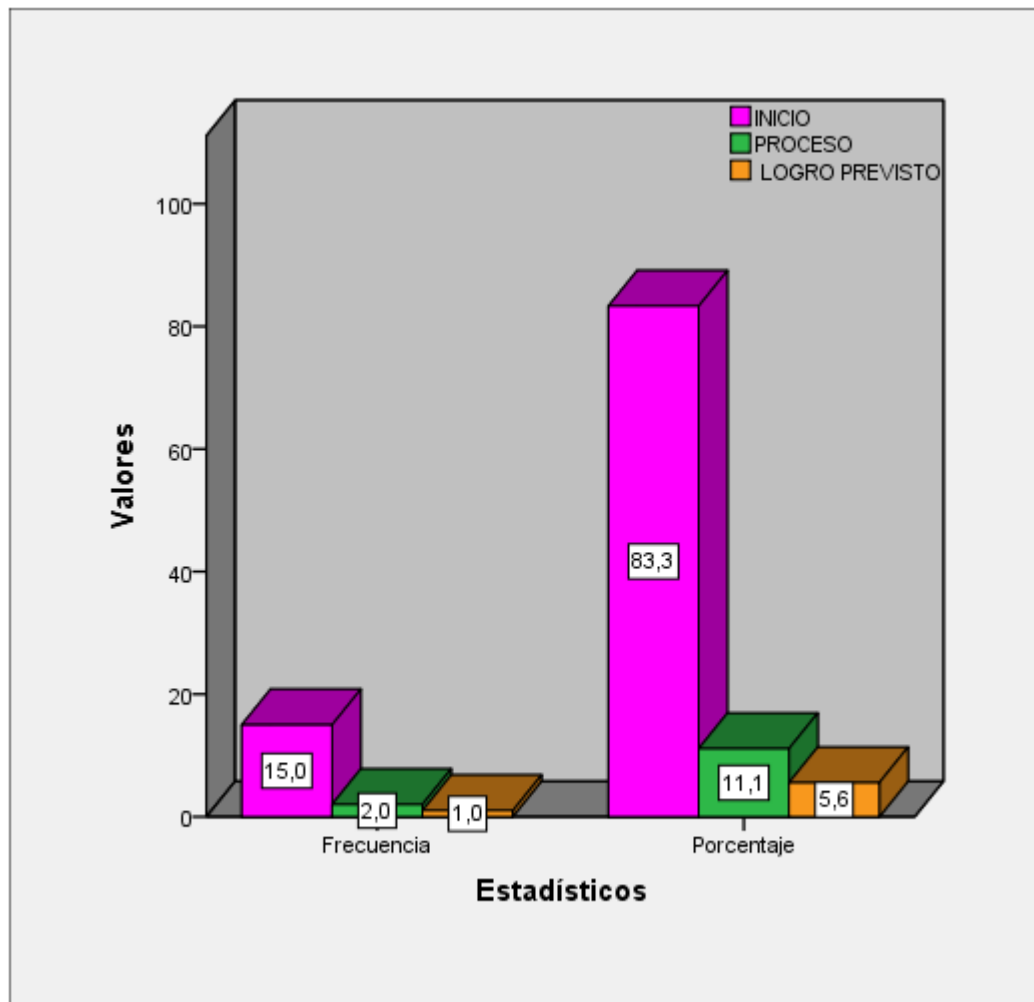
Observación inicial del nivel de ritmo de la motricidad gruesa a través de los juegos motores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	15	83,3	83,3	83,3
	PROCESO	2	11,1	11,1	94,4
	LOGRO PREVISTO	1	5,6	5,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Nota. La tabla muestra que el nivel se encuentra en inicio.

Figura 2

Observación inicial del nivel de ritmo de la motricidad gruesa a través de los juegos motores



Nota. La figura muestra que el nivel se encuentra en inicio con un 83.3%.

Tabla 3

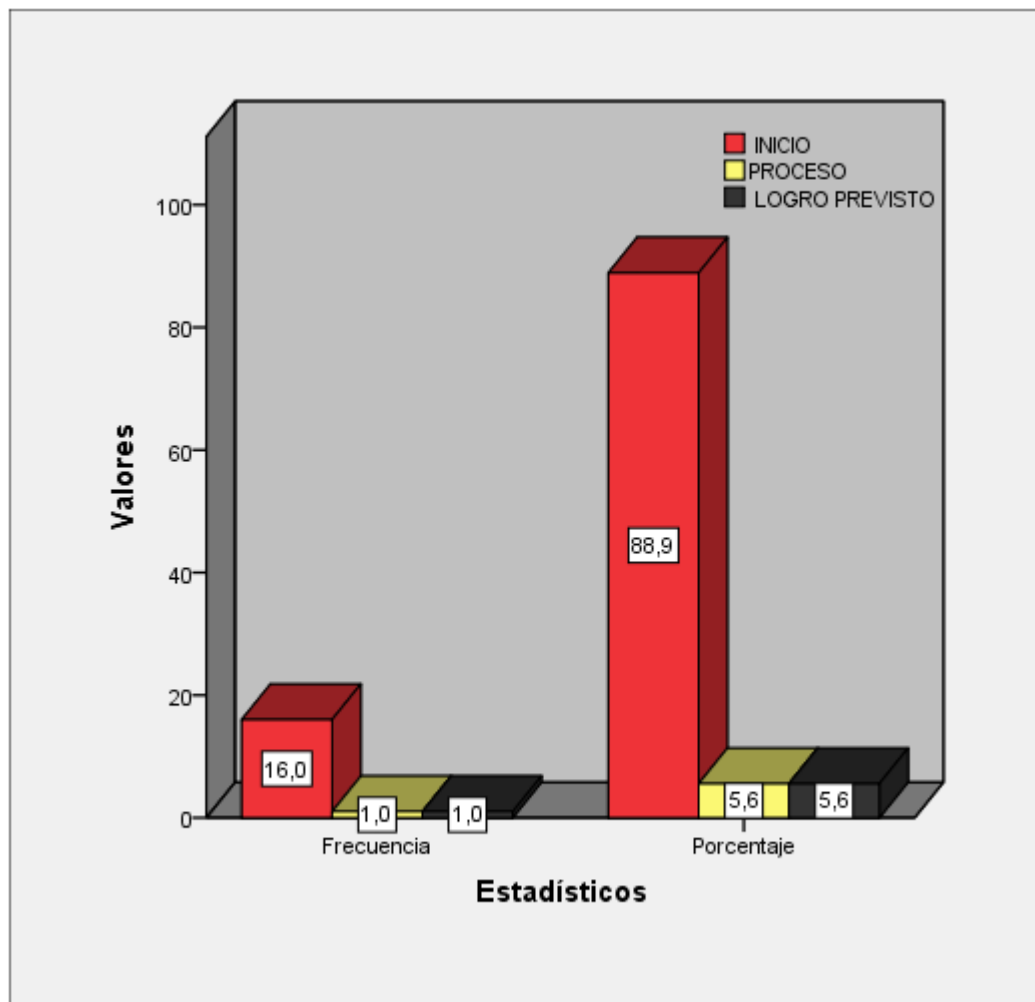
Observación inicial del nivel de equilibrio de la motricidad gruesa a través de los juegos motores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	16	88,9	88,9	88,9
	PROCESO	1	5,6	5,6	94,4
	LOGRO PREVISTO	1	5,6	5,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Nota. La tabla muestra que el nivel se encuentra en inicio.

Figura 3

Observación inicial del nivel de equilibrio de la motricidad gruesa a través de los juegos motores



Nota. La figura muestra que el nivel está en inicio son un 88,9%.

Tabla 4

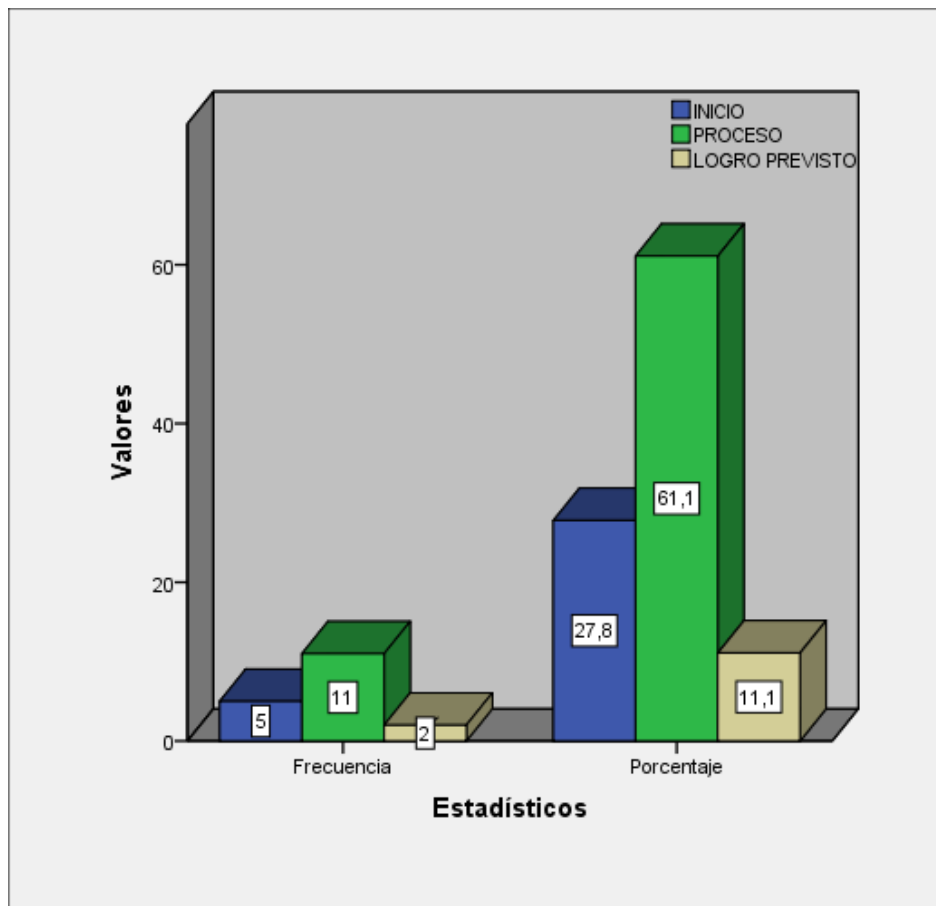
Observación final del nivel de coordinación de la motricidad gruesa a través de los juegos motores

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	5	27,8	27,8	27,8
	PROCESO	11	61,1	61,1	88,9
	LOGRO PREVISTO	2	11,1	11,1	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Nota. La tabla muestra que el nivel se encuentra en proceso.

Figura 4

Observación final del nivel de coordinación de la motricidad gruesa a través de los juegos motores



Nota. La figura muestra que el nivel se encuentra en proceso con un 61,1%.

Tabla 5

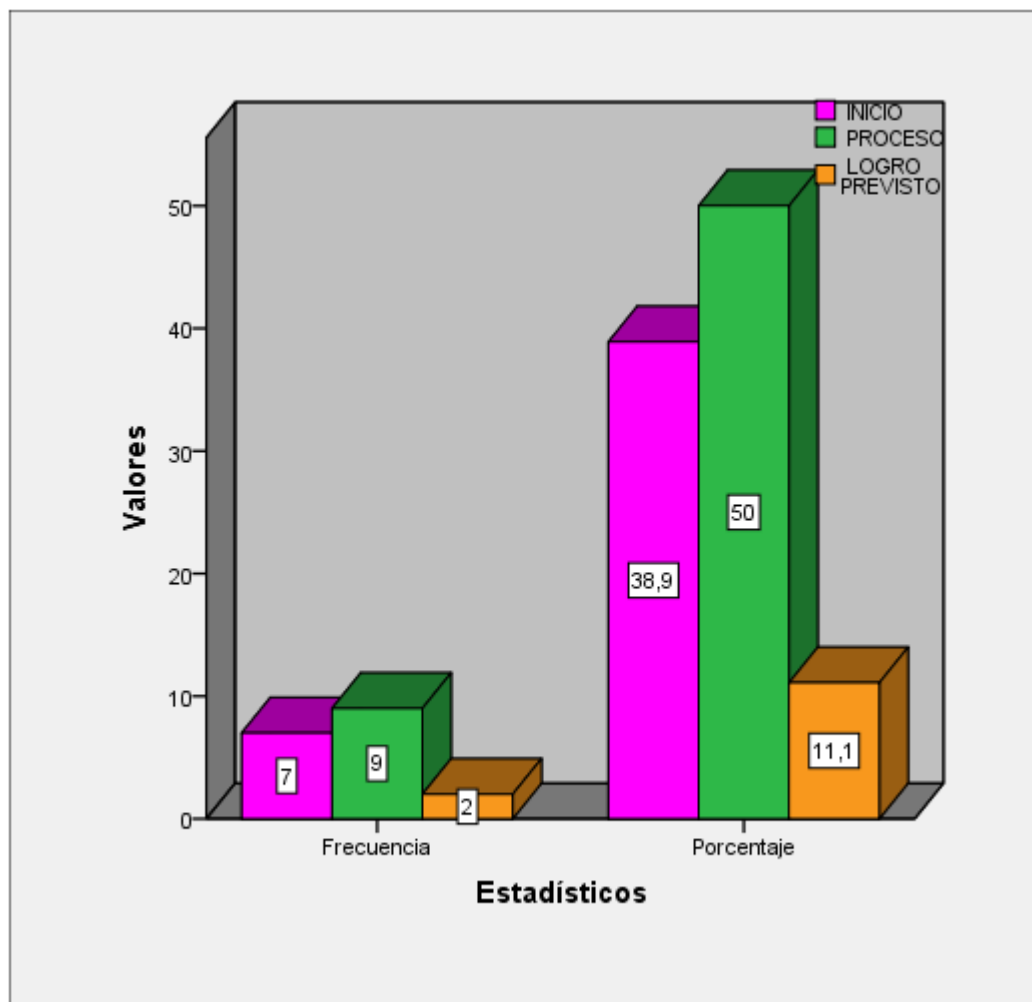
Observación final del nivel de ritmo de la motricidad gruesa a través de los juegos motores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	7	38,9	38,9	38,9
	PROCESO	9	50,0	50,0	88,9
	LOGRO PREVISTO	2	11,1	11,1	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Nota. La tabla muestra que el nivel se encuentra en proceso.

Figura 5

Observación final del nivel de ritmo de la motricidad gruesa a través de los juegos motores



Nota. La figura muestra que el nivel se encuentra en proceso con un 50%.

Tabla 6

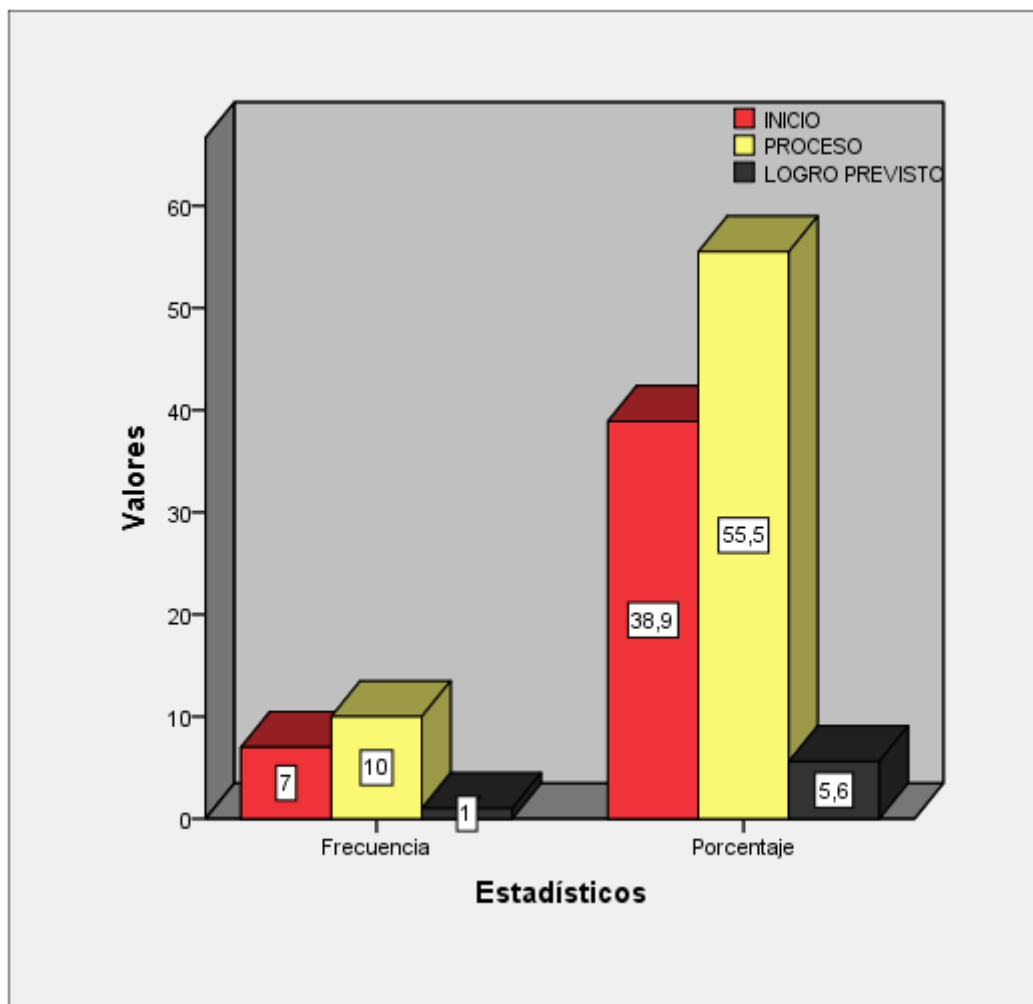
Observación final del nivel de equilibrio de la motricidad gruesa a través de los juegos motores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	7	38,9	38,9	38,9
	PROCESO	10	55,5	55,5	94,4
	LOGRO PREVISTO	1	5,6	5,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Nota. La tabla muestra que el nivel se encuentra en proceso.

Figura 6

Observación final del nivel de equilibrio de la motricidad gruesa a través de los juegos motores



Nota. La figura muestra que el nivel se encuentra en proceso con un 55,5%.

Tabla 7

Prueba de hipótesis

H₁: Si aplicamos los juegos motores entonces influirá significativamente en la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa 211 de Coccochó, 2021.

H₀: Si aplicamos los juegos motores entonces no influirá significativamente en la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa 211 de Coccochó, 2021.

Muestras relacionadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
OBSINICIAL - OBSFINAL	-1,333	,907	,214	-1,785	-,882	-6,234	17	,000

Nota. La tabla muestra de todo el proceso de investigación se ha aceptado la hipótesis alterna y se ha rechazado la hipótesis nula, pues la T Student es -6,234 con $p=0,000 < 0,05$; entonces se puede verificar la influencia de una variable sobre otra.

IV. DISCUSIÓN

Los niños en su diario vivir el juego es su principal motivo para desarrollar sus habilidades motrices, la edad preescolar es y será motivo de estudio para muchos investigadores, ante esto la investigación realizada tiene resultados similares con otros estudios, así Fernández et al., (2020), ha probado que los juegos motores ayudan a los movimientos fuertes del discente, pues en los videos de you tube que estudiaron se percataron en los 30 juegos, 15 con material y 15 sin material, las habilidades de los que utilizaban material eran mejores que los no lo hacían, con esto probaron que la preparación de las actividades educativas para los discentes reflejan la futura existencia de la mejora motriz del alumno, estas conclusiones vertidas se observa en esta investigación pues a principio en todas las dimensiones de la motricidad gruesa los estudiantes se localizaban en un nivel de inicio, en el de coordinación con un 77,7%; en el ritmo con un 83,3%; en el equilibrio con un 88,9%; pero al preparar las sesiones de aprendizaje y realizarlas con los estudiantes en sus hogares con el permiso de sus padres por la pandemia COVID 19, se obtuvo resultados alentadores, concretándose en un nivel de proceso, con un 61,1% en coordinación, con un 50% en ritmo y con un 55,5% en equilibrio.

El Ministerio de Educación (2009), a través del juego libre por sectores ha dado importancia a todos los tipos de juegos que hoy existe para la enseñanza aprendizaje en educación inicial, así concuerdo con el Ministerio de educación pues en esta investigación se nota la influencia que existe del juego motor en los movimientos fuertes de los discentes, pues la T Student es -6,234 con $p=0,000 < 0,05$; así, se debe priorizar el juego como estrategia de cultura de aprendizaje.

Pic y Lavega-Burgués (2019), cuando realizaron sus juegos vieron que en un inicio era tedioso que lo realicen, pues para ello se necesita formular reglas para que puedan realizar, al preparar las actividades con sus debidas reglas, obtuvieron resultados favorables y efectivos por obtener una $p < 0,001$; probando así que el juego motor influye en las habilidades motrices de los discentes, de igual manera en el trabajo de esta investigación se prueba que $p < 0,05$, teniendo el mismo resultado de influencia de una variable sobre la otra, concuerdo con estos autores que es importante preparar siempre las sesiones de aprendizaje relacionadas al juego para estar preparados con los materiales necesarios y no se pueda tener dificultades en el momento de su ejecución.

Alva (2019), obtuvo resultados de porcentajes no favorables a la motricidad pues el 37,5% era deficiente, regular el 56,25%, y bueno el 6,25%; luego de realizar las actividades

programadas, en el nivel bueno se encuentra un 87,5%, en el nivel regular 12,5%, y no obtuvo resultados deficientes, y con prueba t Student igual a 7,5974 y $p=0,000 < 0,05$, los resultados obtenidos en la investigación también tuvieron porcentajes bajos para la motricidad gruesa, pues los alumnos estaban en un nivel de inicio, el 77,7% en el de coordinación, 83,3% en el ritmo y 88,9% en equilibrio, luego de realizar las sesiones de aprendizaje los resultados fueron mejores así el nivel era de proceso, con un 61,1% en coordinación, con un 50% en ritmo y con un 55,5% en equilibrio, estas resultas son similares a las obtenidas en el estudio pues el 55,5% se encuentra en proceso, en logro previsto 5,6% y en inicio el 38,5%.

Por otro lado, las resultas obtenidos en la indagación son similares a las de Loje (2018), que al asemejar el nivel de progreso de los movimientos gruesos antes de aplicar las actividades educativas, tuvo el 18% en inicio, en proceso el 26% y en logro esperado el 30%; y luego de aplicar las actividades educativa en su propuesta, en inicio el 10%, en proceso el 30% y logro esperado 60%; de esta forma, antes se obtuvo resultados desfavorables, luego de realizar las actividades para el juego las resultas fueron favorables, así en un principio también obtuve resultados desfavorables, pero luego de aplicar las sesiones de aprendizaje obtuve resultados favorables que ayudó a la investigación a aprobar la hipótesis alterna.

V. CONCLUSIONES

- Se determinó el nivel de coordinación de la motricidad gruesa de los discentes, indicando el 77,7% en el nivel de inicio; luego aplicada las sesiones de aprendizaje relacionadas con el juego, el 61,1% de los estudiantes se encontraban en el nivel de proceso.
- Se determinó el nivel de ritmo de la motricidad gruesa de los discentes, indicando el 83,3% en el nivel de inicio; luego aplicada las sesiones de aprendizaje relacionadas con el juego, el 50% de los alumnos se encontraban en el nivel de proceso.
- Se determinó el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa de los discentes, indicando el 88,9% en el nivel de inicio; luego aplicada las sesiones de aprendizaje relacionadas con el juego, el 55,5% de los estudiantes se encontraban en el nivel de proceso.
- Finalmente, se ha refutado la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, pues en los resultados dados se obtuvo una T Student de -6,234 con $p=0,000 < 0,05$; entonces se puede mencionar que la influencia de una variable sobre otra, esto indica que la prueba es significativa.

VI. RECOMENDACIONES

- Al encargado de la instancia educativa y por intermedio de su despacho invite a los especialistas de la UGEL Luya a capacitar a los docentes de la instancia en actividades educativas relacionadas al juego y con ello desarrollar las habilidades motricidades de los discentes.
- Para los investigadores se indica que la investigación es una pequeña fase del estudio en estas variables, pero a la vez es significativa, con ello se indica que pueden ampliar a los niveles superiores dándole mayor dificultad.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alva, E. (2019). *Uso de los juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686, Marcash-Huari, 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11530>
- Arzola, S. S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19526>
- Atuncar, D. A., y Gonzáles, C. R. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. "Virgen de Chapi"*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS%20ATUNCA%20SARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Brayan, R. A. (2013). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas del colegio Porvenir*.
- Condemarín, M. (1998). *Madurez escolar: Manual de evaluación y desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje*. Andrés Bello. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=224180>
- Durivage, J. (2004). *Educación y Psicomotricidad*. Trillas. http://biblioteca.unach.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=3705#.X_1HVuhKjIU
- Fernández, A. B., Gil, P., y Domingo, L. (2020). Diferencias en el tiempo de actividad física en juegos motores con y sin material. *Journal of Sport and Health Research*, 12(1), 53-72. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7523039>
- Franco, F. (2005). *El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial*. [Tesis de licenciatura. Universidad de los Andes. Bogotá]. http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codarchivo=250
- Galindo, E. J. (2015). *Manual para desarrollar la psicomotricidad en niños del nivel pre primaria* [Tesis de Licenciatura, Universidad Rafael Landívar].
- García, A., y Rodríguez, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *Revista de Educación*

- Gastiaburú, G.M. (2012). *Programa juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de tres años de una institución educativa del Callao*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/123456789/1194.pdf>
- Henrandez, R.; Fernández, C.; y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.
- Jiménez, E. (2006). *El desarrollo psicomotor en el proceso de lecto-escritura en los niños de primer grado de educación primaria del centro de experimentación pedagógica de la Universidad Nacional de Educación*. [Tesis de licenciatura. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú].
- Jiménez, L.A. (2017). *Fantasía e imaginación, un encuentro de creación a través de las artes plásticas en el Hogar Infantil Corpohunza*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá]. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/7399/JimenezLopezLeydiAngelica2017.pdf;jsessionid=D1A34EA0603EF11B12F94FD3511068AE?sequence=1>
- Loje, E. V. (2018). *Propuesta: Programas Juegos Recreativos y Motricidad Gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174, Pueblo Libre Cortegana, Celendín, 2018*. [Tesis de Pregrado, Universidad San Pedro, Ancash]. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11915/Tesis_59570.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Loli, G. & Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral*. Bruño.
- López, F., Fuentes, J., Itziar, M. & Ortiz, M. (2001). *Desarrollo afectivo y social*. Pirámide. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=298992>
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de Educación Básica*. MED.
- Ministerio de Educación. (2017). *Programa curricular de Educación Inicial*. MED
- Ministerio de Educación. (2017). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. MED.
- Navarro, V. (2010). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Inde. <http://www.inde.com>
- Piaget, J. (1985). *Teoría y práctica de los juegos motores*. Inpe. S.A.

- Pic, M., y Lavega-Burgués, P. (2019). Estimar la competencia motriz mediante juegos motores. *Ricyde. Revista Internacional de Ciencias Del Deporte*, 15(55), 5-19.
<https://doi.org/10.5232/RICYDE2019.05501>
- Sánchez, M. C., Ramírez, L. M., y Alviso, G. (2009). *Cuadro comparativo-paradigmas educativos*. CECTE
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del Distrito de Castilla-Piura* [Tesis de Pregrado, Universidad de Piura].
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf?sequence=3&isAllowed=y

ANEXOS

ANEXO 1

FICHA DE OBSERVACIÓN

FINALIDAD.

Observar a los discentes de cinco años de la I.E.I. N° 211 de Coccochó, de manera individual, para determinar la influencia o no de los juegos motores en la motricidad gruesa.

ESCALA VALORATIVA.

INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
C	B	A
El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado

N°	ÍTEMS	C	B	A
DIMENSIÓN: Afectiva/Emocional				
1	Expresa sus sentimientos mientras juega.			
2	Comunica sus sentimientos, miedos, inclinaciones y preferencias.			
3	Colabora y comparte material con sus compañeros durante el juego.			
4	Anima a sus compañeros a jugar.			
DIMENSIÓN: Intelectual				
5	Siente derecha – izquierda de su cuerpo			
6	Muestra las similitudes y diferencias que encontró mientras jugaba con sus compañeros.			
7	Les comunica las reglas de juego a sus compañeros.			
8	Sugiere estrategias para lograr los objetivos marcados para el juego.			
DIMENSIÓN: Social				
9	Muestra sus sentimientos en el juego.			
10	Cuando empieza el juego se agrupa a sus compañeros.			
11	Anima a sus compañeros a jugar, expresando palabras alentadoras.			
12	Respeto las opiniones de los demás y expresa sus opiniones antes y después del juego.			

N°	ÍTEMS	C	B	A
DIMENSIÓN: Coordinación.				
13	Manipula los objetos mientras juega, coordinando ojo-mano.			
14	Se verifica los ajustes de los ojos y las piernas a lo largo del juego (patear, saltos, esquivar).			
15	Demuestra usar la izquierda y derecha mientras juega.			
16	Ejecuta movimientos de coordinación mano-extremidad (pies).			
DIMENSIÓN: Ritmo				
17	Juega individual o colectivamente con movimientos armoniosos.			
18	Realiza varios movimientos rítmicos en el juego.			
19	Juega manteniendo el ritmo con sus extremidades (manos y pies).			
20	Realiza movimientos rítmicos y ordenados mientras juega.			
DIMENSIÓN: Equilibrio				
21	A medida que desarrolla el juego, demuestra el equilibrio de su postura en movimiento.			
22	Juega distintos juegos manteniendo el equilibrio.			
23	Retiene el equilibrio al saltar con un pie y ambos pies.			
24	Juega de manera independiente mientras mantiene el equilibrio.			

Fuente: Arzola (2018) y Loje (2018).

Adecuado por: Soilita Sulema Cayatopa Dávila



FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE-TEST)

FINALIDAD.

Observar a los discentes de cinco años sección "C" de la I.E.I. No 211 de Cocochó, de manera individual, para determinar la influencia o no de los juegos motores en la motricidad gruesa.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01: ME DIVIERTO JUGANDO A QUECHI
ÁREA: PSICOMOTRICIDAD

ALUMNO(A): NELSON FACUNDO MEDINA COTRINA

FINALIDAD.

Observar a los discentes de cinco años de la I.E.I. N° 211 de Cocochó, de manera individual, para determinar la influencia o no de los juegos motores en la motricidad gruesa.

ESCALA VALORATIVA.

INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
C	B	A
El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado

N°	ÍTEMS	C	B	A
DIMENSION: Afectiva/Emocional				
1	Expresa sus sentimientos mientras juega.	X		
2	Comunica sus sentimientos, miedos, inclinaciones y preferencias.	X		
3	Colabora y comparte material con sus compañeros durante el juego.	X		
4	Anima a sus compañeros a jugar.	X		
DIMENSION: Intelectual				
5	Siente derecha - izquierda de su cuerpo	X		
6	Muestra las similitudes y diferencias que encontró mientras jugaba con sus compañeros.	X		
7	Les comunica las reglas de juego a sus compañeros.	X		
8	Sugiere estrategias para lograr los objetivos marcados para el juego.	X		
DIMENSION: Social				
9	Muestra sus sentimientos en el juego.	X		
10	Cuando empieza el juego se agrupa a sus compañeros.	X		
11	Anima a sus compañeros a jugar, expresando palabras alentadoras.	X		
12	Respeto las opiniones de los demás y expresa sus opiniones antes y después del juego.	X		



Nº	ÍTEMS	C	B	A
DIMENSION: Coordinación.				
13	Manipula los objetos mientras juega, coordinando ojo-mano.	X		
14	Se verifica los ajustes de los ojos y las piernas a lo largo del juego (patear, saltos, esquivar).	X		
15	Demuestra usar la izquierda y derecha mientras juega.	X		
16	Ejecuta movimientos de coordinación mano-extremidad (pies).	X		
DIMENSION: Ritmo				
17	Juega individual o colectivamente con movimientos armoniosos.	X		
18	Realiza varios movimientos rítmicos en el juego.	X		
19	Juega manteniendo el ritmo con sus extremidades (manos y pies).	X		
20	Realiza movimientos rítmicos y ordenados mientras juega.	X		
DIMENSION: Equilibrio				
21	A medida que desarrolla el juego, demuestra el equilibrio de su postura en movimiento.	X		
22	Juega distintos juegos manteniendo el equilibrio.	X		
23	Retiene el equilibrio al saltar con un pie y ambos pies.	X		
24	Juega de manera independiente mientras mantiene el equilibrio.	X		

Fuente: Arzola (2018) y Loje (2018).
Adecuado por: Soilita Sulema Cayatopa Dávila



FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE-TEST)

FINALIDAD.

Observar a los discentes de cinco años sección "C" de la I.E.I. No 211 de Cocochó, de manera individual, para determinar la influencia o no de los juegos motores en la motricidad gruesa.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02: JUGAMOS A QUIEN TIENE MAS PELOTAS
ÁREA: PSICOMOTRICIDAD

ALUMNO(A): RYANA ALMENDRA ALVA GUEVARA.....

FINALIDAD.

Observar a los discentes de cinco años de la I.E.I. N° 211 de Cocochó, de manera individual, para determinar la influencia o no de los juegos motores en la motricidad gruesa.

ESCALA VALORATIVA.

INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
C	B	A
El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado

N°	ÍTEMES	C	B	A
DIMENSION: Afectiva/Emocional				
1	Expresa sus sentimientos mientras juega.	X		
2	Comunica sus sentimientos, miedos, inclinaciones y preferencias.	X		
3	Colabora y comparte material con sus compañeros durante el juego.	X		
4	Anima a sus compañeros a jugar.		X	
DIMENSION: Intelectual				
5	Siente derecha - izquierda de su cuerpo	X		
6	Muestra las similitudes y diferencias que encontró mientras jugaba con sus compañeros.	X		
7	Les comunica las reglas de juego a sus compañeros.	X		
8	Sugiere estrategias para lograr los objetivos marcados para el juego.	X		
DIMENSION: Social				
9	Muestra sus sentimientos en el juego.	X		
10	Cuando empieza el juego se agrupa a sus compañeros.	X		
11	Anima a sus compañeros a jugar, expresando palabras alentadoras.	X		
12	Respeto las opiniones de los demás y expresa sus opiniones antes y después del juego.		X	



Nº	ÍTEMS	C	B	A
DIMENSIÓN: Coordinación.				
13	Manipula los objetos mientras juega, coordinando ojo-mano.	X		
14	Se verifica los ajustes de los ojos y las piernas a lo largo del juego (patear, saltos, esquivar).	X		
15	Demuestra usar la izquierda y derecha mientras juega.	X		
16	Ejecuta movimientos de coordinación mano-extremidad (pies).	X		
DIMENSION: Ritmo				
17	Juega individual o colectivamente con movimientos armoniosos.	X		
18	Realiza varios movimientos rítmicos en el juego.	X		
19	Juega manteniendo el ritmo con sus extremidades (manos y pies).	X		
20	Realiza movimientos rítmicos y ordenados mientras juega.	X		
DIMENSION: Equilibrio				
21	A medida que desarrolla el juego, demuestra el equilibrio de su postura en movimiento.	X		
22	Juega distintos juegos manteniendo el equilibrio.	X		
23	Retiene el equilibrio al saltar con un pie y ambos pies.	X		
24	Juega de manera independiente mientras mantiene el equilibrio.	X		

Fuente: Arzola (2018) y Loje (2018).
Adecuado por: Soilita Sulema Cayatopa Dávila



FICHA DE OBSERVACIÓN (POST-TEST)

FINALIDAD.

Observar a los discentes de cinco años sección "C" de la I.E.I. No 211 de Coccochó, de manera individual, para determinar la influencia o no de los juegos motores en la motricidad gruesa.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01: ME DIVIERTO JUGANDO A QUECHI
ÁREA: PSICOMOTRICIDAD

ALUMNO(A): NELSON FACUNDO MEDINA COTRINA

FINALIDAD.

Observar a los discentes de cinco años de la I.E.I. N° 211 de Coccochó, de manera individual, para determinar la influencia o no de los juegos motores en la motricidad gruesa.

ESCALA VALORATIVA.

INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
C	B	A
El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado

N°	ÍTEMS	C	B	A
DIMENSION: Afectiva/Emocional				
1	Expresa sus sentimientos mientras juega.		X	
2	Comunica sus sentimientos, miedos, inclinaciones y preferencias.		X	
3	Colabora y comparte material con sus compañeros durante el juego.		X	
4	Anima a sus compañeros a jugar.		X	
DIMENSION: Intelectual				
5	Siente derecha – izquierda de su cuerpo		X	
6	Muestra las similitudes y diferencias que encontró mientras jugaba con sus compañeros.		X	
7	Les comunica las reglas de juego a sus compañeros.		X	
8	Sugiere estrategias para lograr los objetivos marcados para el juego.		X	
DIMENSION: Social				
9	Muestra sus sentimientos en el juego.		X	
10	Cuando empieza el juego se agrupa a sus compañeros.		X	
11	Anima a sus compañeros a jugar, expresando palabras alentadoras.		X	
12	Respeto las opiniones de los demás y expresa sus opiniones antes y después del juego.		X	



Nº	ITEMS	C	B	A
DIMENSION: Coordinación.				
13	Manipula los objetos mientras juega, coordinando ojo-mano.		X	
14	Se verifica los ajustes de los ojos y las piernas a lo largo del juego (patear, saltos, esquivar).		X	
15	Demuestra usar la izquierda y derecha mientras juega.		X	
16	Ejecuta movimientos de coordinación mano-extremidad (pies).		X	
DIMENSION: Ritmo				
17	Juega individual o colectivamente con movimientos armoniosos.		X	
18	Realiza varios movimientos rítmicos en el juego.		X	
19	Juega manteniendo el ritmo con sus extremidades (manos y pies).		X	
20	Realiza movimientos rítmicos y ordenados mientras juega.		X	
DIMENSION: Equilibrio				
21	A medida que desarrolla el juego, demuestra el equilibrio de su postura en movimiento.		X	
22	Juega distintos juegos manteniendo el equilibrio.		X	
23	Retiene el equilibrio al saltar con un pie y ambos pies.		X	
24	Juega de manera independiente mientras mantiene el equilibrio.		X	

Fuente: Arzola (2018) y Loje (2018).
Adecuado por: Soilita Sulema Cayatopa Dávila



FICHA DE OBSERVACIÓN (POST-TEST)

FINALIDAD.

Observar a los discentes de cinco años sección "C" de la I.E.I. No 211 de Cocochó, de manera individual, para determinar la influencia o no de los juegos motores en la motricidad gruesa.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02: JUGAMOS A QUIEN TIENE MAS PELOTAS
ÁREA: PSICOMOTRICIDAD

ALUMNO(A): RYANA ALMENDRA ALVA GUEVARA

FINALIDAD.

Observar a los discentes de cinco años de la I.E.I. N° 211 de Cocochó, de manera individual, para determinar la influencia o no de los juegos motores en la motricidad gruesa.

ESCALA VALORATIVA.

INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO
C	B	A
El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado

N°	ÍTEMES	C	B	A
DIMENSIÓN: Afectiva/Emocional				
1	Expresa sus sentimientos mientras juega.		X	
2	Comunica sus sentimientos, miedos, inclinaciones y preferencias.		X	
3	Colabora y comparte material con sus compañeros durante el juego.		X	
4	Anima a sus compañeros a jugar.		X	
DIMENSIÓN: Intelectual				
5	Siente derecha – izquierda de su cuerpo		X	
6	Muestra las similitudes y diferencias que encontró mientras jugaba con sus compañeros.		X	
7	Les comunica las reglas de juego a sus compañeros.		X	
8	Sugiere estrategias para lograr los objetivos marcados para el juego.	X		
DIMENSIÓN: Social				
9	Muestra sus sentimientos en el juego.		X	
10	Cuando empieza el juego se agrupa a sus compañeros.		X	
11	Anima a sus compañeros a jugar, expresando palabras alentadoras.		X	
12	Respeto las opiniones de los demás y expresa sus opiniones antes y después del juego.		X	



Nº	ÍTEMS	C	B	A
DIMENSION: Coordinación.				
13	Manipula los objetos mientras juega, coordinando ojo-mano.		X	
14	Se verifica los ajustes de los ojos y las piernas a lo largo del juego (patear, saltos, esquivar).		X	
15	Demuestra usar la izquierda y derecha mientras juega.		X	
16	Ejecuta movimientos de coordinación mano-extremidad (pies).		X	
DIMENSION: Ritmo				
17	Juega individual o colectivamente con movimientos armoniosos.		X	
18	Realiza varios movimientos rítmicos en el juego.		X	
19	Juega manteniendo el ritmo con sus extremidades (manos y pies).		X	
20	Realiza movimientos rítmicos y ordenados mientras juega.		X	
DIMENSION: Equilibrio				
21	A medida que desarrolla el juego, demuestra el equilibrio de su postura en movimiento.		X	
22	Juega distintos juegos manteniendo el equilibrio.		X	
23	Retiene el equilibrio al saltar con un pie y ambos pies.		X	
24	Juega de manera independiente mientras mantiene el equilibrio.		X	

Fuente: Arzola (2018) y Loje (2018).
Adecuado por: Soilita Sulema Cayatopa Dávila

FICHA VALIDADA DE LA ENCUESTA POR JUICIO DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA
SUCELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL

**FICHA DE VALIDACIÓN
DEL INSTRUMENTO**

I. INFORMACIÓN GENERAL

Dra. JUANITA MERCEDES TRIGOSO PUERTA

- 1.1 Nombres y apellidos del validador :
- 1.2 Cargo e institución donde labora :
- 1.3 Nombre del instrumento evaluado :
- 1.4 Autor del instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador).
2. Regular (Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador).
3. Buena (Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador).

Criterios	Aspectos de validación del instrumento Indicadores	1	2	3	Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL (Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Fotografía: Juan Carlos Zapata Ancalima

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = 0,9$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

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

VALIDEZ MUY BUENA

Chachapoyas, 05 de marzo de 2022

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,49	• Validez nula
0,50 – 0,59	• Validez muy baja
0,60 – 0,69	• Validez baja
0,70 – 0,79	• Validez aceptable
0,80 – 0,89	• Validez buena
0,90 – 1,00	• Validez muy buena

[Firma]
Dra. Juanita Mercedes Trigoso
Puerta
DNI 83407050

FICHA VALIDADA DE LA ENCUESTA POR JUICIO DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA
SUCELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL

**FICHA DE VALIDACIÓN
DEL INSTRUMENTO**

I. INFORMACIÓN GENERAL

Dr. WILMER ALEJANDRO PERALTA ARANA

- 1.1 Nombres y apellidos del validador :
- 1.2 Cargo e institución donde labora : .. ESPECIALISTA DE EDUCACIÓN - UGEL CHACHAPOYAS
- 1.3 Nombre del instrumento evaluado : .. FICHA DE OBSERVACIÓN
- 1.4 Autor del instrumento : .. Mg. JUAN CARLOS ZAPATA ANCAJIMA

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador).
2. Regular (Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador).
3. Buena (Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador).

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL (Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Fotografía: Juan Carlos Zapata Ancajima

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = 0,9$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

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

VALIDEZ MUY BUENA

Chachapoyas, 05 de marzo de 2022

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,49	• Validez nula
0,50 – 0,59	• Validez muy baja
0,60 – 0,69	• Validez baja
0,70 – 0,79	• Validez aceptable
0,80 – 0,89	• Validez buena
0,90 – 1,00	• Validez muy buena

Dr. Wilmer Alejandro Peralta Arana
 DOCTOR EN EDUCACIÓN
 C.P.Pe. N° 0433401767

ANEXO 02.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

TÍTULO: ME DIVIERTO JUGANDO A QUECHI

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Unidad de Gestión Educativa	: Luya
1.2. Institución Educativa	: 211
1.3. Director	: Giovana Tafur Tomanguilla
1.4. Docente	: Soilita Sulema Cayatopa Davila
1.5. Sección	: 5 años "C".
1.6. Fecha	: 12-04-2021
1.7. Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo – podal acorde con sus necesidades e intereses , y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego Ejemplo un niño juega a poner un pie delante del otro salta sin perder el equilibrio

III. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

ÁREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p><u>Asamblea o inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento. - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria. <p><u>Expresividad Motriz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollamos y continuamos proponiendo material para que puedan explorar, luego en un acuerdo con los niños se ve el orden del juego para realizarlo utilizando el distanciamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tiza. ▪ Cáscara. ▪ Tapitas.

	<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos a los niños y niñas a jugar y explorar el espacio con el fin de que puedan tirar una cascarita en el primer casillero del tejo, luego saltar con un pie sin pisar el casillero que esta la cascarita y pasar por todos los casilleros en un solo pie, y al regresar coger la cascarita y dar un salto sin pisar el casillero donde estaba la cascarita - Juegan y ejercitan su tonicidad muscular, así como equilibrio y coordinación. - Nos hidratamos siempre con agua hervida. <p><u>Relajación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Para la relajación nos acostamos en el piso y serramos los ojitos y nos imaginamos que estamos en un cumpleaños. <p><u>Expresividad gráfico plástica:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad. <p><u>Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños exponen sus trabajos sobre lo realizado colocándolos en un lugar visible. 	
--	---	--



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO: JUGAMOS A QUIEN TIENE MAS PELOTAS

I. DATOS INFORMATIVOS

3.1. Unidad de Gestión Educativa	: Luya
3.2. Institución Educativa	: 211
3.3. Director	: Giovana Tafur Tomanguilla
3.4. Docente	: Soilita Sulema Cayatopa Davila
3.5. Sección	: 5 años "C"
3.6. Fecha	: 13-04-2021
3.7. Duración	: 45 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ÁREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p><u>Asamblea o inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento. - Establecemos las normas de convivencias en el aula - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria. <p><u>Expresividad Motriz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos colocamos en equipos, cada equipo tiene que tener un capitán o una capitana. - Los niños formados en equipos se colocara a una distancia de 7 pasos de una caja donde insertaran las pelotas. - Cada niño en orden intentara insertar la pelota en la caja y luego regresar al final de la fila de su equipo y desplazarse en forma rápida, para que sus demás compañeros continúen con el juego. - Una vez que se termina de insertar las pelotas los capitanes de cada equipo proceden a contar las pelotas de las cajas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelotas pequeñas ▪ Cajas de cartón ▪ Papel ▪ Pinturas ▪ Temperas ▪ Lápiz ▪ plastilina

	<ul style="list-style-type: none"> - Juegan y ejercitan su tonicidad muscular, así como equilibrio y coordinación. - Nos hidratamos siempre con agua hervida. <p><u>Relajación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Para la relajación cogemos una pelota cada niño y sentados y con los ojos cerrados pasamos la pelota de la mano derecha a la mano izquierda respiramos profundo y volvemos a pasar la pelota de la mano izquierda hacia la derecha. <p><u>Expresividad gráfico plástica:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo, la pintura o plastilina lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad. <p><u>Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La profesora invitara a algunos niños a exponer lo realizado de actividad de motricidad. 	
--	--	--



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO: UNA ESTATUA YO SERÉ

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Unidad de Gestión Educativa	: Luya
1.2. Institución Educativa	: 211
1.3. Director	: Giovana Tafur Tomanguilla
1.4. Docente	: Soilita Sulema Cayatopa Davila
1.5. Sección	: 5 años "C"
1.6. Fecha	: 14-04-2021
1.7. Tiempo	: 30 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas Como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ÁREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p><u>Asamblea o inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento. - Establecemos las normas de convivencias en el aula - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria. <p><u>Expresividad Motriz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se desplazan, luego procedemos al calentamiento del cuerpo trotando despacio en el mismo lugar donde nos encontramos cada uno con una distancia adecuada para no lastimarnos. 	<ul style="list-style-type: none"> Papel Pinturas Temperas Lápiz Plastilina greda

	<ul style="list-style-type: none"> - En esta actividad vamos a imaginar que el patio donde nos encontramos se convertirá en un bosque y que las sillas y cartones serán los árboles. - Se prende un buffer de música con una canción y los niños imitaran a los animalitos. - Los animales del bosque serán los niños cada uno imitara a un animal preferido, estos animalitos correrán por todo el bosque sin tropezar con sus compañeritos. - Cuando la profesora diga: UNA ESTATUA YO SERE - Todos los animalitos se quedaran como estatuas, seguidamente la profesora pedirá que las estatuas de animalitos suban despacio una pierna, que levanten un brazo, que se pongan en puntillas.... <p>✚ Su objetivo de esta actividad es desarrollar el equilibrio y la coordinación dinámica general</p> <p><u>Relajación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Para la relajación los niños cogerán una cinta de papel y soplaran lentamente hasta que estén completamente relajados. <p><u>Expresividad gráfico plástica:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, en esta oportunidad elaboraran animalitos estáticos con plastilina. <p><u>Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La profesora invitara a los niños a exponer su trabajo 	
--	---	--



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO: LA PELOTA POR ARRIBA Y POR ABAJO

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Unidad de Gestión Educativa	: Luya
1.2. Institución Educativa	: 211
1.3. Director	: Giovana Tafur Tomanguilla
1.4. Docente	: Soilita Sulema Cayatopa Davila
1.5. Sección	: 5 años "C".
1.6. Fecha	: 15-04-2021
1.7. Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas Como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ÁREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p><u>Asamblea o inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento. - Establecemos las normas de convivencias en el aula - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria. <p><u>Expresividad Motriz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños, se desplazan en el espacio que se encuentran seguidamente nos ponemos a calentar el cuerpo haciendo movimientos suaves en forma de círculos en los brazos, piernas y cabeza, hombros, torso. - Nos colocamos por parejas, seguidamente nos distribuimos por el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ pelotas ▪ Papel ▪ Pinturas ▪ Temperas ▪ Lápiz ▪ Plastilina ▪ Botella descartable ▪ arena

	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños primeros que están en la fila cogen su primera pelota, lo cual al primer silbatazo tendrán que pasar la pelota a su compañero por debajo, entre las dos piernas y así sucesivamente cada niño de la fila hasta llegar al último niño. - Cuando el ultimo niño tiene la pelota regresara por encima de la cabeza lo cual el resto de sus compañeros pasara a su compañero hasta llegar al primero. - Si la pelota cae al piso se empieza de nuevo desde el primer niño. - El equipo que llegue la pelota al inicio es el equipo ganador. - En esta actividad los niños desarrollan la rapidez, reflejos, observación, atención, coordinación manual. <p><u>Relajación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Para la relajación la docente con una botella en su interior con arena hace sonidos suaves como de lluvia mientras que los niños cierran los ojos y se imaginan que están bajo la lluvia. <p><u>Expresividad gráfico plástica:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo, la pintura o plastilina lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad. <p><u>Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La profesora invitara a los niños a comentar con sus padres o amiguitos sobre la actividad realizada. 	
--	---	--



Giovana Tapur Tsimang
 GIOVANA TAPUR TSIMANG
 D/ª DE EDUCACIÓN INICIAL
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

TÍTULO: BELLOTA Y BURBUJA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Unidad de Gestión Educativa	: Luya
1.2. Institución Educativa	: 211
1.3. Director	: Giovana Tafur Tomanguilla
1.4. Docente	: Soilita Sulema Cayatopa Davila
1.5. Sección	: 5 años.
1.6. Fecha	: 16-04-2021
1.7. Tiempo	: 45 minutos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

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

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ÁREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p><u>Asamblea o inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento. - Establecemos las normas de convivencias en el aula - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria. <p><u>Expresividad Motriz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Formaremos un círculo grande con todos los niños. - Seguidamente calentamos trotamos todos hacia dentro del círculo y luego regresamos a nuestro lugar y repetimos unas tres veces. - Dos niños con una pelota cada uno de diferentes colores, elegirán un nombre para cada pelota, niños han elegido llamarlo a la primera pelota "BELLOTA", al siguiente, "BURBUJA", al primer sonido de un silbato 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ula ula ▪ Usb con música, bufer ▪ Papel ▪ Pinturas ▪ Temperas ▪ Lápiz ▪ plastilina

	<p>Se pasaran las pelotas en la misma dirección en mano en mano, intentando que “BELLOTA” atrape a “BURBUJA”.</p> <p>-si alguna de las dos pelotas se cae al piso la otra pelota sigue en movimiento.</p> <p>- En este juego desarrollamos la coordinación óculo-manual, aumentar la destreza de acción, trabajar la lateralidad.</p> <p>Relajación:</p> <p>- Para la relajación cogemos pelotitas pequeñas hechas de aserrín y manipulamos suavemente hacia su interino por un espacio de 2 minutos.</p> <p>Expresividad gráfico plástica:</p> <p>- Los niños elaboran pelotitas de aserrín con una media</p> <p>Cierre:</p> <p>- La profesora invitara a algunos niños a exponer su trabajo.</p> <p>- La docente pregunta a los niños como se sintieron en esta actividad.</p>	
--	---	--



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

TÍTULO: ME PONGO EN MOVIMIENTO

I.-DATOS INFORMATIVOS

1.1. Unidad de Gestión Educativa	: Luya
1.2. Institución Educativa	: 211
1.3. Director	: Giovana Tafur Tomanguilla
1.4. Docente	: Soilita Sulema Cayatopa Davila
1.5. Sección	: 5 años "C"..
1.6. Fecha	: 19-04-2021
1.7. Tiempo	: 45 minutos

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias.)

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ÁREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p><u>Asamblea o inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento. - Establecemos las normas de convivencias en el aula - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria. - La docente explica a los niños el propósito de esta sesión es para mover el cuerpo y de esta manera tenerlo activo. <p><u>Expresividad Motriz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños exploran su espacio, formaremos una sola fila utilizaremos ambos brazos para la distancia entre compañeritos. - Cantamos una canción y hacemos movimientos al son de la canción. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ colchonetas ▪ Papel ▪ Pinturas ▪ Temperas ▪ Lápiz ▪ Plastilina ▪ Alcohol ▪ Agua hervida

	<p>- “EN LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO”</p> <p>En la batalla de calentamiento todo mi cuerpo se pone en movimiento Niños al ataque, ¿con que? Con la cabeza En la batalla de calentamiento todo mi cuerpo se pone en movimiento Niños al ataque, ¿con que?(bis) Con los hombros, brazos, tronco, piernas, etc.</p> <p>Relajación: Para la relajación nos recostamos en las colchonetas cada niño en una colchoneta. -Luego inhalarán lento y profundo y exhalará lento. - Igualmente inhalará rápido y exhalará rápido.</p> <p>Expresividad gráfico plástica: - Se les dará una hoja de papel bond y se les entregara las partes del cuerpo para armar propone a que indiquen las partes del cuerpo que han movido, y pinten con colores de su agrado.</p> <p>Cierre: - La profesora invitara a algunos niños a exponer su trabajo. - La docente pregunta a los niños como se sintieron en esta actividad.</p>	
--	---	--



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

TÍTULO: RECORRIENDO LA CUERDA

I.-DATOS INFORMATIVOS

1.1. Unidad de Gestión Educativa	: Luya
1.2. Institución Educativa	: 211
1.3. Director	: Giovana Tafur Tomanguilla
1.4. Docente	: Soilita Sulema Cayatopa Davila
1.5. Sección	: 5 años "C"
1.6. Fecha	: 20-04-2021
1.7. Tiempo	: 30 minutos

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ÁREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p><u>Asamblea o inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento. - Establecemos las normas de convivencias en el aula - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria. - La docente explica a los niños el propósito de esta sesión es para tener una buena concentración y equilibrio corporal. <p><u>Expresividad Motriz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños exploran el material, delimitan su espacio se agrupan en quipos. - Se ha colocado una cuerda extendida como si fuera un puente de extremo a extremo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ colchonetas ▪ Papel ▪ Pinturas ▪ Temperas ▪ Lápiz ▪ Plastilina ▪ Alcohol ▪ Agua hervida

	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños usan su imaginación que la cuerda es un puente y que a través de ella tendremos que pasar al otro extremo. - Los niños se sacaran los zapatos y al sonido del silbato empezaremos por el primero de la fila, tendrá que pasar al otro extremo pisando la cuerda. - Solo tienen que pisar la cuerda sin salir manteniendo su equilibrio - El niño que pise fuera de la cuerda tendrá que regresar al final de su fila. <p>-Con esta actividad desarrollaremos el equilibrio, la destreza, fomentar las relaciones entre compañeros.</p> <p><u>Relajación:</u> Para la relajación caminamos alrededor del patio en forma ordenada lentamente extendiendo suavemente los brazos y al mismo tiempo respirando lentamente.</p> <p><u>Expresividad gráfico plástica:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les entrega una hoja, hilo recortaran y seguidamente pegaran con hilo el puente que va a pasar el niño. <p><u>Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La profesora invitara a algunos niños a exponer su trabajo. - La docente pregunta a los niños como se sintieron en esta actividad. 	
--	---	--



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO: VOY DEJANDO MIS HUELLAS

I.-DATOS INFORMATIVOS

1.1. Unidad de Gestión Educativa	: Luya
1.2. Institución Educativa	: 211
1.3. Director	: Giovana Tafur Tomanguilla
1.4. Docente	: Soilita Sulema Cayatopa Davila
1.5. Sección	: 5 años "C".
1.6. Fecha	: 21-04-2021
1.7. Tiempo	: 30 minutos

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ÁREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p>Asamblea o inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento. - Establecemos las normas de convivencias en el aula - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria. - La docente explica a los niños el propósito de esta sesión consiste en mejorar el equilibrio y su coordinación. <p>Expresividad Motriz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños exploran el material, su espacio, socializan se agrupan formaran dos filas por afinidad. - En el piso se ha colocado 2 cartulinas pegadas en tiras grandes, cada tira de cartulina esta dibujada huellas de 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ colchonetas ▪ Papel ▪ Pinturas ▪ Temperas ▪ Lápiz ▪ Plastilina ▪ Alcohol ▪ Agua hervida

	<p>pies y manos de tamaño grande, estas huellas están dibujadas o pegadas en diferentes posiciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las huellitas(pies, manos) están coloreadas de diferentes colores - Los niños(as) que están formados en dos filas o dos grupos tendrán que pisar las huellas desde el inicio hasta llegar a la final, teniendo que pasar después de haber pisado o tocado con los pies y manos al son de la posición que indica. - Los niños (as) que se desconcentren o no lo hagan como indica tendrán que regresar e intentar pasar de nuevo. - En esta actividad se logra desarrollar la motricidad gruesa, concentración, coordinación. <p><u>Relajación:</u> Para la relajación la maestra indica a los niños que se sienten todos formando un círculo, seguidamente que respiren por la nariz lentamente y expulsen el aire por la boca. Luego los niños pasan con sus dedos su rostro suavemente iniciando por las cejas, pómulos, mentón haciendo movimientos circulares se repite de 1 a 2 minutos.</p> <p><u>Expresividad gráfico plástica:</u> - Se les entrega hojas de papel arcoíris de diferentes colores los niños calcaran sus huellitas de pies y manos y luego recortaran.</p> <p><u>Cierre:</u> - La profesora invitara a algunos niños a exponer su trabajo. - La docente pregunta a los niños como se sintieron en esta actividad.</p>	
--	--	--



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

TÍTULO: LA CUCHARITA LLENA

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1. Unidad de Gestión Educativa	: Luya
1.2. Institución Educativa	: 211
1.3. Director	: Giovana Tafur Tomanguilla
1.4. Docente	: Soilita Sulema Cayatopa Davila
1.5. Sección	: 5 años "C".
1.6. Fecha	: 22 -04-2021
1.7. Tiempo	: 30 minutos

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.

III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ÁREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p><u>Asamblea o inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento. - Establecemos las normas de convivencias en el aula - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria. - La docente explica a los niños el propósito de este taller consiste en mejorar su ritmo y concentración. <p><u>Expresividad Motriz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a caminar despacio moviendo la cabeza en forma circular por todo el patio. - A los niños en esta ocasión deben formar dos equipos, cada niño tendrá una cuchara grande sopera, al frente de 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cascara huevo ▪ Huevos ▪ Cesta o cajas de carton ▪ Papel ▪ Pinturas ▪ Temperas ▪ Lápiz ▪ Plastilina ▪ Alcohol ▪ Agua hervida ▪ goma

	<p>cada equipo habrá una sesta con 10 huevos y a unos 4 metros se tendrá una sesta vacía.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al sonido del silbato el niño que se encuentra al inicio de la fila cogerá con su cuchara el huevo y se colocara en la boca y se dirigirá a la sesta vacía caminando lentamente hasta llegar y colocar. - Del mismo modo realizaran todos los demás de la fila de cada equipo. - Si cae el huevo de la cuchara al suelo se tendrá q regresar al final de la fila de cada equipo correspondiente. - Los niños no tendrán que hacer uso de las manos para llevar la cuchara con el huevo. - Al finalizar la actividad a todos los niños se les felicitara. <p>En esta actividad se lograra desarrollar la motricidad gruesa, la coordinación, el equilibrio.</p> <p>Relajación: Para la relajación la maestra indica a los niños que se sienten y luego se recuesten sobre las colchonetas estiren su brazo y piernas respirando lentamente.</p> <p>Expresividad gráfico plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les entrega cascara de huevo para que puedan pegar y representar sus creaciones en una hoja de papel boom. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La profesora invitara a algunos niños a exponer su trabajo y a pegar en el muro de nuestra institución. - La docente pregunta a los niños como se sintieron en esta actividad. Y comentar con sus padres de familia o amiguitos. 	
--	--	--



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

TÍTULO: EL GLOBO Y EL VASO

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1. Unidad de Gestión Educativa	: Luya
1.2. Institución Educativa	: 211
1.3. Director	: Giovana Tafur Tomanguilla
1.4. Docente	: Soilita Sulema Cayatopa Davila
1.5. Sección	: 5 años "C"
1.6. Fecha	: 23-04-2021
1.7. Tiempo	: 30 minutos

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

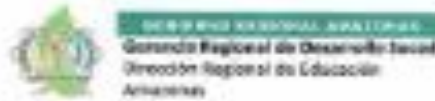
III.-DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ÁREA	MOMENTOS/ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p><u>Asamblea o inicio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizamos mascarilla cada uno. Nos lavamos las manos antes y después de cada juego. Utilizamos el distanciamiento. - Establecemos las normas de convivencias en el aula - Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales. - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos con todos los protocolos de seguridad sanitaria. - La docente explica a los niños el propósito de esta actividad consiste en mejorar su ritmo, coordinación, concentración. <p><u>Expresividad Motriz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a escuchar una música para poder ejercitar el cuerpo "La batalla del calentamiento". - La docente indica a los niños que se deben formar dos grupos y empiecen a desplazarse por el patio en forma ordenada hasta colocarse a un lugar donde esta una mesa con globos y vasos descartables. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buffer ▪ USB de música ▪ Papel ▪ Pinturas ▪ Temperas ▪ Lápiz ▪ semillas ▪ Alcohol ▪ Agua hervida ▪ goma

	<ul style="list-style-type: none"> - A unos 3 metros se encuentra otra mesa con una caja vacía. - Cada niño del grupo iniciara cuando se da la señal. - Cada niño del grupo, empezando por el primero de la fila cojera un globo inflara dentro del vaso descartable y lo llevara a la otra mesa sujetado con la boca. - La actividad se realizara con cada uno de los niños del grupo. <p>Nos reunimos manteniendo nuestra distancia y nos felicitamos con fuerte palmas.</p> <p>Con esta actividad se lograra desarrollar la coordinación, concentración, equilibrio, fomentar la seguridad de sí mismo, favorece el compañerismo.</p> <p><u>Relajación:</u></p> <p>Para la relajación la maestra indica a los niños que se sienten todos formando un círculo, les indica que sierren los ojos, la maestra con una botella descartable con arena hace sonido de lluvia y les dice que están bajo la lluvia y les pregunta ¿cómo se sienten?, seguidamente les dice que están bajo el sol y les vuelve a preguntar los niños se relajan y expresan sus emociones.</p> <p><u>Expresividad gráfico plástica:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entregara papel boom y diferentes semillas y les propone elaborar un paisaje de su imaginación. <p><u>Cierre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La profesora invitara a algunos niños a exponer su trabajo y a pegar en el muro de nuestra institución. - La docente pregunta a los niños como se sintieron en esta actividad. Y comentar con sus padres de familia o amiguitos. 	
--	---	--



ANEXO 03



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ; 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

En Cococho del distrito de Camporredondo, de la provincia de Luya, departamento de Amazonas, siendo las 09 a.m del día 08 de abril del 2021, reunidos vía telefónica en la plataforma de WASSAP la directora de la I.E.I.N° 211, padres y madres de familia y la señorita Solita Sulema Cayatopa Davila se dio inicio a la reunión.

PRIMERO.- La directora Prof.GIOVANA TAFUR TOMANGUILLA hizo uso de la palabra saludando a todos los presentes y expuso lo siguiente:

Que en el presente mes ha recibido una Carta n°. 001-2021-UNTRM-A-/FECICO/SSCD de Solita Sulema Cayatopa Davila, que por el presente documento está solicitando autorización correspondiente previa coordinación con los padres de familia; para la aplicación de su Tesis Profesional titulada **JUEGOS MOTORES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN PREESCOLARES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 211, COCOCHO, 2021** con los estudiantes de 05 años sección "C". Por tal motivo estamos reunidos para de tomar acuerdos.

SEGUNDO.- La Bachiller en Educación Inicial saludo a todos los presentes y dio a conocer sobre su proyecto de su Tesis Profesional titulada **JUEGOS MOTORES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN PREESCOLARES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 2021** quien solicita a los padres que le autoricen para ejecutar dicho proyecto con sus menores hijos de la edad de 5 años de la sección "C", el proyecto se ejecutará en sus domicilio de cada estudiante con las medidas de seguridad para no contagiarse del COVID 19, solicitando a los padres de familia que le brinden un espacio en sus hogares para poder trabajar con sus niños.

TERCERO.- Los padres y madres de familias de los niños de 5 años "C" estuvieron de acuerdo en su mayoría para que la Bachiller en Educación Inicial ejecute su proyecto de tesis con sus menores hijos en sus domicilios teniendo en cuenta los protocolos de bio seguridad para evitar el contagio del COVID 19.

Firman el presente documento los padres y madres de los estudiantes de 5 años de la sección "C", la directora de la Institución N° 211, dando la autorización para aplicar su proyecto de tesis a la Bachiller en Educación Inicial Solita Sulema Cayatopa Davila.

Para constancia firman el presente documento.


45341380


30403326


33784324



GOBIERNO REGIONAL AREQUIPANO
 Gerencia Regional de Desarrollo Social
 Dirección Regional de Educación
 Arequipa



ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS "JUEGOS MOTORES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN PREESCOLARES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 211, COCOCHO, 2021"

Fel
 71813022 Pab
 70151720 Hany
 43876667

[Signature]
 45341372 [Signature]
 95149804 [Signature]
 DNI N. 33782309.

[Signature]
 DNI N. 30399205 [Signature]
 DNI 33810897

[Signature]
 44384026 [Signature]
 45658094

 [Signature]
 Lic. Germán Félix T.
 Arequipa 211

[Signature]
 Paola Solís Capatzen D.
 DNI - 43619244

ANEXO 04



GOBIERNO REGIONAL AMAZONAS
Gerencia Regional de Desarrollo Social
Dirección Regional de Educación
Amazonas



“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA”

Cocochó, 08 de abril del 2021.

OFICIO N° 009-2021-GOB.REG. A/DRE-A./UGEL-L./DIEI N° 211-C.

SEÑORA : SOILITA SULEMA CAYATOPA DAVILA
BACHILLER EN EDUCACION
CAMPORREDONDO

ASUNTO : AUTORIZACION PARA LA APLICACION DE TESIS PROFESIONAL.

REF : CARTA N° 01-2021-UNTRM-A-/FECICO/SSCD.

Por intermedio de la presente me dirijo hacia su persona para saludarla muy cordialmente y otorgarle la autorización correspondiente previa coordinación con los padres de familia; para la aplicación de su Tesis Profesional titulada JUEGOS MOTORES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN PREESCOLARES en la Institución Educativa Inicial N° 211 la cual dirijo, con los estudiantes de 05 años sección "C".

Es propicia la oportunidad para reiterar las muestras de mi aprecio y afecto personal.

Atentamente;

GIOVANA TAPUR TUMBUC
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
AMAZONAS



“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”

INFORME N° 001-2021-GOB.REG.A/DRE-A/UNTRM-A/D.I.E.I. N° 211-C.

Al : DR. ROBERTO JOSE NERVIN CHACON
DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACION.

DE LA : LIC. GIOVANA TAFUR TOMANGUILLA
DIRECTORA DE LA IEI 211 DE COCOCHO

ASUNTO : INFORMA SOBRE EJECUCION DEL PROYECTO DE TESIS.

FECHA : Cocochó 03 de mayo del 2021.

Tengo el agrado de dirigirme a Usted para saludarlo e informar a su despacho el desarrollo de las actividades realizadas sobre la ejecución del proyecto de tesis en la Institución Educativa N° 211 de Cocochó, el cual detallo a continuación.

PRIMERO: La Bachiller en Educación Señora Soilita Sulema Cayatopa Davila solicitó la autorización para la ejecución de su proyecto de tesis titulado JUEGOS MOTORES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN PREESCOLAR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 211, COCOCHO; dicho documento lo hizo presente de manera virtual, el cual se dio la respectiva autorización, dicha aplicación de su proyecto tuvo la duración de 10 días con fechas del 12 al 23 de abril, con estudiantes de 5 años sección “C”.

SEGUNDO: La mencionada Bachiller lo realizó, a través de visitas domiciliarias previas coordinaciones con los padres de familia, manteniendo en todo momento los protocolos de bio seguridad para su cuidado y el de los estudiantes como de toda su familia, organizando un horario de trabajo.

TERCERO: Se verificó los documentos como los talleres a ejecutar, instrumentos de evaluación y materiales las cuales utilizó para su desarrollo de sus talleres. Además demostró en todo momento su responsabilidad y carisma hacia los estudiantes y su familia.

Es cuanto informo a Ud. En honor a la verdad para su conocimiento y demás fines.

Atentamente,



Giovana Tafur Tomanguilla
GIOVANA TAFUR TOMANGUILLA
IEI EDUCACION PRIMARIA
COCOCHO

ANEXO 05
ICONOGRAFÍA

Figura 1

Realizando los protocolos frente a la pandemia COVID 19



Figura 2

Estudiante recibiendo las indicaciones necesarias para empezar a realizar el trabajo



Figura 3

Estudiantes y docente realizando el trabajo establecido



Figura 4

Estudiantes y docente realizando el trabajo establecido

