

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO”



Programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jardín de Dios” – La Joya, 2022.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Pedagogía, didáctica y aprendizaje

INFORME DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESOR EN EDUCACION INICIAL

AUTORAS

Sarita, García Barros De Bottega

Nicole Yadira, Castro Tello

DOCENTE DE ÁREA

Elizabeth Areceli, Guillinta Tipiana

Puerto Maldonado

2023

V° B° DEL JURADO CALIFICADOR DE LA TESIS

Programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jardín de Dios” – La Joya, 2022.

Designación del Jurado – Resolución Directoral N.º 245-2023-GR-MDD/DRE/DRE/IESPP “NSR”-D.

**Dr. Víctor Hugo, Díaz Pereira
PRESIDENTE**

**Mg. Yesenia Veronica Manrique Jaramillo
SECRETARIA**

**Lic. Enma Inés Salas Macedo
VOCAL**

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi familia.

Para mi madre *Ana Barros Guerra*, quien, aunque ya no se encuentra presente siempre fue mi guía mi mentora, que siempre confió en mí, quien me enseñó a ser fuerte, luchar por lo que uno quiere ser en la vida.

Mi gratitud a mi esposo, por su apoyo y comprensión durante mi proceso de formación profesional, superando juntos los momentos difíciles.

Agradezco infinitamente a mis hijos Daul y Dasha, quienes son el motor para seguir adelante y no caerme en el camino, fueron la fuerza motivadora para llegar a cumplir esta meta

Agradezco a Dios, quien puso en mi camino a mi compañera de tesis, Nicole Yadira Castro Tello, por ser parte de esta investigación que marcó nuestro destino en un solo camino para lograr juntas tan ansiada meta.

Sarita.

Este trabajo está dedicado a aquellos que han sido mi fuente constante de inspiración y apoyo a lo largo de este viaje académico.

A mi familia, por su inquebrantable amor y aliento, que han sido mi sustento en momentos de decadencias.

A mis profesores y mentores, por su paciencia, sabiduría y orientación invaluable.

Este trabajo representa no solo mi esfuerzo individual, sino también la culminación de un esfuerzo colectivo de muchas personas que han influido en mi camino educativo. Gracias a todos por ser parte de este viaje.

Nicole Yadira

AGRADECIMIENTO

Agradecemos de manera especial a Dios por darnos la vida, la fortaleza, la sabiduría y la inspiración necesaria para concluir con éxito este proyecto académico.

También, nuestros sinceros agradecimientos a nuestra casa de estudios - Instituto Superior Pedagógico Público “Nuestra Señora del Rosario, nuestra travesía académica ha sido un viaje transformador, enriquecedor y lleno de aprendizajes que han dejado una huella imborrable en mi vida.

No podemos pasar por alto el apoyo inquebrantable de nuestras familias, quienes han sido un pilar y fuente de inspiración a lo largo de este trayecto. Sus sacrificios, paciencia y amor han sido el combustible que me ha impulsado a superar desafíos y a perseverar en momentos difíciles. A ellos, les dedicamos los logros alcanzados y reconozco su papel fundamental en nuestros éxitos.

Sarita y Nicole Yadira

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Sarita, García Barros de Bottega, estudiante de la Carrera Profesional de educación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico “Nuestra Señora del Rosario”, identificada con DNI: 45233293, presento la tesis titulada:

Programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jardín de Dios” – La Joya, 2022.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
- 3) La tesis no ha sido auto plagio; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún título profesional o grado académico.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y, por tanto, los resultados que se presentan en la tesis se constituyen en aportes de mejora de las propuestas existentes y aplicadas en otros ámbitos.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las normas vigentes.

Puerto Maldonado, 15 de diciembre del 2023.

Sarita García Barros de Bottega
DNI: 45233293



DECLARACIÓN JURADA

Yo, Nicole Yadira, Castro Tello, estudiante de la Carrera Profesional de educación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico “Nuestra Señora del Rosario”, identificada con DNI: 76627247, presento la tesis titulada:

Programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jardín de Dios” – La Joya, 2022.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
- 3) La tesis no ha sido auto plagio; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún título profesional o grado académico.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y, por tanto, los resultados que se presentan en la tesis se constituyen en aportes de mejora de las propuestas existentes y aplicadas en otros ámbitos.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las normas vigentes.

Puerto Maldonado, 15 de diciembre del 2023.

Nicole Yadira, Castro Tello
DNI: 76627247



INDICE

V° B° DEL JURADO CALIFICADOR DE LA TESIS	2
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
DECLARACIÓN JURADA.....	5
DECLARACIÓN JURADA.....	6
INDICE DE TABLAS	10
ÍNDICE DE FIGURAS	11
RESUMEN	12
ABSTRAC.....	13
INTRODUCCIÓN.....	14
CAPÍTULO I.....	16
PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.1. Descripción de la realidad problemática	16
1.2. Formulación del problema	18
1.2.1. Pregunta general	18
1.2.2. Preguntas específicas	18
1.3. Formulación de objetivos	18
1.3.1. Objetivo general.....	18
1.3.2. Objetivos específicos	18
1.4. Formulación de hipótesis.....	18
1.5. Justificación de la investigación	19
1.5.1. Justificación normativa.....	19
1.5.2. Justificación pedagógica.....	20
1.5.3. Justificación metodológica	20
1.6. Limitaciones de la investigación.....	21
CAPÍTULO II.....	22
MARCO TEÓRICO	22
2.1. Antecedentes de la investigación	22
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	22
2.1.2. Antecedentes Nacionales	23
2.1.3. Antecedentes locales.....	24
2.2. Bases teóricas científicas	25
2.2.1. Juegos motrices.....	25
2.3. Definición de términos básicos	37
CAPÍTULO III	39
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.1. Tipo y nivel de la investigación.....	39
3.2. Diseño de la investigación.....	40
3.3. Población y muestra	40
3.3.1. Población.....	40

3.3.2. Muestra	41
3.4. Variable de estudio.....	41
3.4.1. Variable independiente: Juegos motrices.....	41
3.4.2. Variable dependiente: Motricidad gruesa	42
3.4.3. Operacionalización de variables	43
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	44
3.5.1. Técnicas.....	44
3.5.2. Instrumentos	44
3.6. Validez y confiabilidad de los instrumentos	45
3.6.1. La Validez... ..	45
3.6.2. La Confiabilidad	45
3.7. Procedimiento de recolección de datos	45
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	46
3.8.1. Procesamiento de la información	46
3.8.2. Análisis de datos	46
CAPÍTULO IV	47
PROGRAMA EXPERIMENTAL	47
4.1. Datos generales.....	47
4.2. Fundamentación	47
4.3. Objetivos del programa	48
4.3.1. Objetivo general	48
4.3.2. Objetivos específicos.....	48
4.4. Metodología.....	48
4.5. Matriz de actividades.....	50
4.6. Evaluación	54
4.7. Lecciones aprendidas.....	56
CAPÍTULO V.....	59
RESULTADOS Y DISCUSIONES	59
5.1. Resultados	59
5.1.2. Análisis inferencial	63
5.1 Discusión de resultados	68
CAPÍTULO VI	71
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	71
5.1. Conclusiones.....	71
5.2. Sugerencias.....	72
REFERENCIAS	73
ANEXOS	77
Anexo 1: Matriz de consistencia	77
Anexo 2: Matriz de operacionalización de las variables	78
Anexo 3: Instrumentos de recojo de información	81
Anexo 4: Constancia de validez y confiabilidad del instrumento	82
Anexo 5: Ficha técnica del instrumento	84
Anexo 6: Consentimiento informado	85

Anexo 7: Sesiones desarrolladas en el plan experimental.....	86
Anexo 8: Evidencias fotográficas.....	135
Anexo 9: Constancia de Similitud del Turnitin.	137

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Selección de la población	41
Tabla 2: Selección de la muestra de estudio	41
Tabla 3: Resultados del pre test y postest de la variable motricidad gruesa.....	59
Tabla 4: Resultados del pre test y del postest de la dimensión dominio corporal dinámico.	60
Tabla 5: Resultados del pre test y postet de la dimensión dominio corporal estático	61
Tabla 6: Prueba de normalidad Shapiro - Wilk.....	63
Tabla 7: Estadísticos descriptivos de la variable motricidad gruesa	64
Tabla 8: Prueba T de Student ara la variable motricidad gruesa	65
Tabla 9: Estadísticos descriptivos de la dimensión dominio corporal dinámico	66
Tabla 10: Prueba T de Student para la dimensión dominio corporal dinámico	66
Tabla 11: Estadísticos descriptivos de la dimensión dominio corporal estático.....	67
Tabla 12: Prueba T de Student para la dimensión dominio corporal estático	68

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Resultados comparativos entre el pretest y postest de la variable motricidad gruesa.....	59
Figura 2: Resultados comparativos entre el pretest y postest de la dimensión dominio corporal dinámico.....	60
Figura 3: Resultados comparativos entre el pretest y postest de la dimensión dominio corporal estático.....	62

RESUMEN

En esta investigación, se ejecutó el programa de juegos motores "Cuerpo en movimiento" con el propósito de determinar su impacto en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de 5 años pertenecientes a la Institución Educativa Inicial "Jardín de Dios" - La Joya. La metodología aplicada adoptó un enfoque pre experimental, con una muestra de 22 estudiantes de 5 años. Como instrumento de medición, se utilizó una escala de estimación validada por juicio de expertos, con un coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach considerado como bueno, alcanzando un valor de 0,864. La evaluación se centró en la variable motricidad gruesa, dimensionada en dominio corporal, dinámico y estático, compuestas por un total de 22 ítems. Los resultados obtenidos revelaron que el 68% de los niños lograron un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa, mientras que el 32% mantuvo un desarrollo inadecuado. En cuanto a la dimensión de dominio corporal dinámico, el 59% demostró un desarrollo adecuado, mientras que el 41% mantuvo un desarrollo inadecuado. En la dimensión de dominio corporal estático, el 82% logró un desarrollo adecuado, aunque el 18% conservó un desarrollo inadecuado en esta habilidad motora. La conclusión de la investigación indica que el programa "Cuerpo en movimiento" resultó ser efectivo con un nivel de significancia del 95%. Este hallazgo sugiere que el uso del juego motriz es una herramienta eficaz para fortalecer el desarrollo motor en niños de edad preescolar, destacando la importancia de esta etapa crucial para potenciar sus habilidades motrices. Estos resultados tienen implicaciones significativas para el diseño de programas educativos dirigidos a mejorar la motricidad gruesa en esta población específica.

Palabras claves: Motricidad gruesa, dominio corporal dinámico, dominio corporal estático.

ABSTRAC

In this research, the motor skills program "Body in Motion" was implemented to determine its impact on the development of gross motor skills in 5-year-old children from the Initial Educational Institution "Jardín de Dios" - La Joya. The applied methodology followed a pre-experimental approach, involving a sample of 22 students aged 5. A validated estimation scale, assessed by expert judgment, served as the measurement instrument, yielding a Cronbach's Alpha reliability coefficient considered good, with a value of 0.864. The assessment focused on the variable of gross motor skills, segmented into the dimensions of body control, dynamic, and static, comprising a total of 22 items. The results revealed that 68% of the children achieved adequate development of gross motor skills, while 32% exhibited inadequate development. Concerning the dynamic body control dimension, 59% demonstrated adequate development, whereas 41% maintained inadequate development. In the static body control dimension, 82% achieved adequate development, though 18% retained inadequate development in this motor skill. The research conclusion indicates that the "Body in Motion" program proved to be effective with a significance level of 95%. This finding suggests that the use of motor games is an effective tool for enhancing motor development in preschool-aged children, emphasizing the critical importance of this stage in boosting their motor skills. These results have significant implications for the design of educational programs aimed at improving gross motor skills in this specific population.

Keywords: Gross motor skills, dynamic body control, static body control.

INTRODUCCIÓN

Esta tesis se sumerge en la esfera vital del desarrollo infantil al explorar un programa experimental centrado en juegos motrices, diseñado para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269 “Jardín de Dios” – La Joya, 2022. En una etapa crucial de su crecimiento, el enfoque lúdico de este programa busca no solo fortalecer habilidades motoras clave, como el dominio corporal dinámico y estático. A través de una cuidadosa planificación y aplicación de juegos motrices adaptados a las necesidades específicas de este grupo etario, esta investigación se propone evaluar la efectividad de dicho programa, ofreciendo una contribución significativa al campo de la educación temprana y al entendimiento de cómo las actividades lúdicas pueden influir positivamente en el desarrollo motor de los niños.

Esta tesis está organizada en 6 capítulos, la misma que se presenta de la siguiente manera:

El capítulo I: Comprende el planteamiento del problema, descripción de la situación problemática, formulación del problema y problemas específicos, así mismo se observa el objetivo general y específicos, por lo tanto, están las hipótesis generales y específicas que nos ayudó a ver por el que y el para que de esta investigación.

El capítulo II: Contiene el marco teórico, antecedentes internacionales, nacionales y locales, y también están las bases teóricas que se enfocaron de acuerdo a los diferentes autores, A si mismo se consideró contenidos del marco conceptual que permitió diferenciar conceptos de autores propios de la investigación.

El capítulo III: Dentro del marco metodológico se detalla las variables, el tipo y diseño de estudio, la población y muestra con quienes se realizó la investigación, así como el método de análisis de datos utilizados.

El capítulo IV: Se presenta el programa experimental denominado “Cuerpo en movimiento” el mismo que ha permitido fortalecer la variable dependiente de los fundamentos técnicos del fútbol. Se precisa que las sesiones aplicadas y las evidencias se encuentran en los anexos respectivamente.

El capítulo V: Están los resultados descriptivos para las variables y dimensiones, representando a través de tablas y figuras. Así mismo, se encuentran la prueba de la hipótesis general, específica y la discusión.

El capítulo VI: Se presentan las conclusiones y las recomendaciones y en la parte final aparecen las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

Por consiguiente, señores miembros del jurador calificador, que este estudio pueda contribuir de manera significativa al ámbito académico y educativo, promoviendo los juegos motores como una valiosa herramienta didáctica para potenciar el desarrollo de habilidades motoras gruesas en los niños pertenecientes a diversas instituciones educativas en la región de Madre de Dios.

Sarita y Nicole

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática

De acuerdo con Bolaños (2010) la motricidad gruesa son movimientos gruesos que permiten que el cuerpo funcione como un todo; como gatear, caminar, saltar, etc.; donde se requiere control motor y control postural, precisando que parte de la motricidad gruesa es el equilibrio dinámico que se relaciona con la capacidad de mantener el equilibrio durante movimientos activos, como caminar en una cuerda floja. Por otro lado, el equilibrio estático se refiere a la habilidad de mantener el equilibrio mientras estás quieto, como mantenerse en un solo pie. La falta de desarrollo adecuado de estas habilidades puede tener consecuencias significativas para el desarrollo general y el bienestar de los niños.

Según el informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS) "Obesidad Infantil y Adolescente" (2016), la falta de actividad física en los niños se ha convertido en un problema global. Esto está relacionado con el declive en la motricidad gruesa, ya que los niños pasan más tiempo en actividades sedentarias, como ver televisión y jugar videojuegos, en que promuevan el desarrollo físico. También se encontró evidencia en la literatura latinoamericana que habla sobre los efectos negativos del sobrepeso y la obesidad infantil a nivel físico y psicológico, Cigarroa et.al., (2016) en un estudio realizado en Chile, precisa que la pobre interacción con medios ambientes naturales y la restricción de movimiento desde edades cada vez más tempranas, conlleva a una pobre ejecución de propuestas motrices necesarias para un correcto desarrollo psicomotor. Como resultado, estos niños no presentan las competencias motrices necesarias durante los momentos de juego, esto los llevarán a ser rechazados en los momentos de juego ya ocupar los tiempos libres en actividades que promueven el sedentarismo y aún más a la obesidad.

En el contexto de Perú, la situación de la motricidad gruesa en niños de 5 años también ha sido una preocupación. Si bien puede haber una falta de estudios específicos enfocados en este grupo de edad, el Ministerio de Educación del Perú (2018) realizó una guía a partir de diversos estudios realizados, donde proporciona orientaciones y actividades

para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en el contexto educativo, en la que, además, incluye estrategias para los docentes y sugerencias para involucrar a las familias en este proceso. Sobre la problemática de la motricidad gruesa en niños de 5 años a nivel internacional y en Perú, Lopes, (2016), señala que puede atribuirse a varias causas interrelacionadas con el estilo de vida sedentario, el tiempo dedicado a dispositivos electrónicos y la televisión, limita las oportunidades para que los niños desarrollen sus habilidades motrices gruesas, la falta de espacios y oportunidades para el juego. La falta de áreas de juego seguras y adecuadas en las instituciones pueden limitar las oportunidades de juego al aire libre, que son esenciales para el desarrollo de la motricidad gruesa. Además, la falta de tiempo dedicado a la educación física en las instituciones de nivel inicial puede afectar negativamente el desarrollo de las habilidades motrices en los niños.

Del mismo modo el Ministerio de educación (2017) señala que la falta de atención a la motricidad gruesa en niños de 5 años puede tener efectos negativos a largo plazo, como la falta de estimulación y práctica de las habilidades motrices puede resultar en un retraso en el desarrollo motor, lo que afecta la coordinación y el equilibrio, puede contribuir a la obesidad infantil y a problemas de salud relacionados, como enfermedades cardiovasculares y diabetes. También, los niños con dificultades en la motricidad gruesa pueden enfrentar desafíos en el aprendizaje y en la concentración en el entorno escolar.

En el "Jardín de Dios" de la Joya, nos enfrentamos a un problema en el aula llamada "Lealtad", donde había 22 niños de 5 años. Observamos que estos niños tenían dificultades en su coordinación motora gruesa. Específicamente, presentaban problemas al saltar, lanzar una pelota, realizar movimientos coordinados al correr o al hacer movimientos de izquierda a derecha. Además, perdían fácilmente el equilibrio al balancearse o al intentar realizar posturas corporales que requerían equilibrio motor. También tenían dificultades para ubicarse en el espacio, tanto en relación a sí mismos como con su entorno y los objetos que los rodeaban. Esta falta de habilidades motoras gruesas afectaba su desarrollo físico de acuerdo a su edad.

Para abordar esta problemática a nivel local, se han abordado estudios como los de Fuentes (2022), quien utilizó el juego motriz como estrategia para fortalecer motricidad gruesa en niños de edad preescolar, siendo este estudio un antecedente con resultados favorables conllevó a que se frente a esta problemática latente en la región de Madre de Dios, específicamente en los niños de 5 años de la institución educativa N° 269 "Jardín de Dios", se ejecutó el programa basado en juegos motrices "Cuerpo en movimiento" como una

intervención pedagógica para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en la población beneficiaria de esta investigación, considerando que es de vital importancia para el desarrollo óptimo del dominio corporal estático y dinámico de los niños en edad preescolar.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Pregunta general

¿De qué manera el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jardín de Dios” - La Joya?

1.2.2. Preguntas específicas

¿De qué manera el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años?

¿De qué manera el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece el dominio corporal estático en los niños de 5 años?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar si el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jardín de Dios” - La Joya.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar si el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años

Determinar si el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece el dominio corporal estático en los niños de 5 años

1.4. Formulación de hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jardín de Dios” - La Joya.

H₀. El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” no fortalece significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jardín de Dios” - La Joya.

1.4.2. Hipótesis específicas

El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años

El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente el dominio corporal estático en los niños de 5.

1.5. Justificación de la investigación

1.5.1. Justificación normativa

La tesis presentada se respalda en diversas normativas educativas y marcos teóricos respaldan la importancia de promover el desarrollo integral de los niños en edad preescolar. La Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, reconoce el derecho de los niños a jugar y participar en actividades recreativas que contribuyan a su desarrollo físico y mental. En tal sentido, la Ley General de Educación N° 28044 y su Reglamento Decreto Supremo N°011-2012-ED. En el artículo 48 sobre la educación inicial brindar una educación que promueva el desarrollo infantil en sus múltiples dimensiones (cognitiva, física, motora, social y emocional) Asimismo, en el Programa curricular del nivel inicial aprobado mediante Resolución Ministerial N° 281-2016-ED Modificado mediante RM Nro. 159-2017-ED hacen hincapié en el desarrollo de las competencias de los niños y las niñas de acuerdo con las demandas de la sociedad actual.

También esta tesis se ampara, en la Ley N°30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior Pedagógica y de la carrera pública de sus docentes. Decreto supremo N° 010-2017- MINEDU. En su art. 5. Describe que el servicio educativo busca una formación integral, especializada, intercultural, inclusiva y en igualdad de oportunidades, que permita a los egresados tener un adecuado desenvolvimiento en el mundo laboral, actuando de manera ética, eficiente y eficaz, mediante el desarrollo de competencias con énfasis en la práctica, la investigación aplicada a la especialidad, la innovación y la participación de la comunidad educativa y su entorno.

Siguiendo los lineamientos normativos que sustentan la ejecución de la tesis denominada Programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” para fortalecer la

motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269 “Jardín de Dios” –La Joya, 2022. Esta se ampara del mismo modo en el Reglamento de investigación e innovación institucional, en el cual Art. 9 Inc. b., que refiere que la investigación con fines de titulación, es la que realizan los estudiantes, cuyo campo de estudio está relacionado con la práctica profesional, bajo el acompañamiento del docente responsable del área o módulo de práctica e investigación, termina con el informe y la sustentación de la tesis ante un Jurado Calificador, y en el art. 74 menciona que toda investigación e innovación en el IESPP Nuestra Señora del Rosario debe respetar los derechos de autor y de la propiedad intelectual, razón por la cual, esta tesis se enmarca en las normas APA en su 7ma. Edición.

1.5.2. Justificación pedagógica

Desde una perspectiva teórica, teorías del desarrollo infantil, como la teoría de la dinámica infantil según Buytendijk (1935), resalta la importancia del juego motor como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. También subraya que para la vida del niño el juego es la actividad principal; y que a través del juego desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas.

Esta investigación es un aporte para los educadores del nivel preescolar, proporcionando resultados que evidencian que la aplicación de juegos motores en la educación infantil tiene múltiples ventajas. En primer lugar, los juegos motores permiten a los niños explorar su entorno de manera activa, lo que contribuye a desarrollar su coordinación, equilibrio y control muscular. Estas actividades también fomentan la adquisición de habilidades sociales al interactuar con otros niños, promoviendo la colaboración, el respeto y la comunicación.

Además, los juegos motores pueden adaptarse para abordar diferentes niveles de habilidad, lo que garantiza la inclusión de todos los niños, independientemente de sus capacidades individuales. Esto se alinea con principios de equidad y diversidad presentes en la normativa educativa y enfoques pedagógicos contemporáneos.

1.5.3. Justificación metodológica

Esta tesis plantea la relación entre los juegos motrices y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años, utilizando una metodología sólida que incluye observaciones, evaluaciones y análisis de datos. Los resultados de esta investigación tienen el potencial de contribuir significativamente al entendimiento de cómo los juegos motrices pueden

fortalecer el desarrollo infantil y, por lo tanto, tienen implicaciones importantes para la salud y el bienestar de los niños en nuestra sociedad actual.

Por tanto, esta investigación proporcionar información valiosa para educadores e investigadores, ayudándoles a diseñar intervenciones más efectivas que fomenten el desarrollo de la motricidad gruesa en niños, proporcionando un instrumento de uso educativo que evalúa el impacto de los juegos motrices en el desarrollo motor de los niños en edad preescolar.

1.6. Limitaciones de la investigación

Esta investigación basada en juegos motrices con niños de edad preescolar presentó algunas limitaciones. En primer lugar, es importante considerar que los resultados obtenidos en el entorno de juego no pueden ser completamente generalizables a otras situaciones de la vida real. Asimismo, la cantidad de participantes en la investigación era limitada, en cuanto el factor climatológico afectaba la salud de los niños llevando a tener ausencias considerables, lo que conllevó a un tiempo prolongado de observación y seguimiento, resultando complejo el proceso de aplicación de la investigación según cronograma establecido. Además, es importante reconocer que el tiempo disponible para llevar a cabo la investigación fue limitado debido a factores externos que no se pueden controlar en un estudio, como eventos inesperados o cambios en el entorno educativo

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Condo y Allauca (2021) basaron su estudio en determinar el beneficio de la danza en el desarrollo motriz grueso en los niños de preescolar de la Unidad Educativa “Cap. Edmundo Chiriboga G” – Ecuador. Realizaron la investigación desde un enfoque mixto, de tipo descriptiva, trabajando con una muestra de 29 niños de 4 a 5 años, utilizando una encuesta de 10 ítems como instrumento. Como resultado, obtuvieron que el 60% de los infantes posee la capacidad de hacer ejercicios con dinámicas que controlan la parte gruesa del cuerpo, el 29% se encuentra en etapa de desarrollar la capacidad de controlar los movimientos y el 11% en inicio. El 40% de los menores tiene la capacidad de mantenerse en equilibrio mientras andan sobre ejes de igual longitud y también sobre ejes de diferente longitud. A su vez un alto porcentaje de 74% han adquirido ya las habilidades motrices, sin embargo, un 17% se encuentra en progreso y el 9% en inicio para adquirir estas habilidades. En conclusión, se afirma que las danzas tienen un efecto positivo en el desarrollo psicomotor de los niños, les permite aprender más acerca de su cuerpo y desarrollar una mayor coordinación en las actividades físicas que realizan diariamente además les da la oportunidad de integrarse en diferentes contextos socioculturales.

Quilca y Aguirre (2021) Diseñaron una guía de actividades para reforzar la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Dr. Pio Jaramillo Alvarado” – Ecuador, en su estudio con enfoque mixto, utilizó métodos: descriptivo, analítico-sintético e inductivo-deductivo. Trabajaron con una muestra que incluye 17 niños y 1 maestra; a quien se le aplicó una entrevista y, para ellos, la herramienta Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, que ayudó a diagnosticar el problema de desarrollo motriz dinámica global, mostrando que el 59% de los niños son

promedio y bueno, lo que indica que más de la mitad de los estudiantes no están en un nivel alto cronológicamente. Se concluyó que era necesario realizar actividades que permitieran un desarrollo motor óptimo, por lo que se elaboró una propuesta denominada “Jugando mi cuerpo crece”, en base a otros juegos entre sí, para reforzar la motricidad gruesa en los niños, la cual permitirá Permitir que sea utilizado por los maestros de aula.

Pinargote et. al., (2020) realizaron un estudio relacionado a los espacios físicos dentro y fuera del aula y su incidencia en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de educación inicial. Plantearon como objetivo, determinar, a través de una encuesta a 10 docentes y la observación en clases, la incidencia de los espacios físicos dentro y fuera del aula en el desarrollo de la motricidad de 72 niños y niñas del sub nivel 2 (4 a 5 años) del Centro de Educación Básica “Dr. José Ricardo Martínez Cobo” - Ecuador. Emplearon métodos de nivel teórico para fundamentar teórica y metodológicamente, el problema en estudio, además se utilizó la observación para constatar el desarrollo de habilidades motrices en los niños y niñas y a partir de esa realidad establecer una propuesta de acciones para su aplicación. Concluyen que los juegos lúdicos son los más empleados para el desarrollo de la motricidad y se reconoce a su vez el efecto de esta en la coordinación viso-motora, coordinación motriz (gruesa y fina) e interacción social de los niños y niñas y que su propuesta contiene un conjunto de actividades sencillas que pueden ser aplicadas en la educación inicial para el desarrollo de actividades motoras y están acordes a las características del centro en estudio.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Pintado (2022) Determinó la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa de niños y niñas de 5 años de la Escuela N° 15251, Huarmaca - Piura. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; considerando una población muestral de 14 niños y niñas de 5 años. Utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo. Los resultados obtenidos dieron indicio que existe una correlación positiva baja entre los juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio con una $r = 0,774$; que existe una correlación positiva alta entre los juegos tradicionales y la coordinación visomotor con $r = 0,706$ y existe una correlación positiva alta entre los juegos tradicionales y la precisión de movimientos con $r = 0,759$. Concluyendo que existe una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa con $r = 0,731$.

Coloma (2020) Buscó determinar en su estudio si hay diferencias estadísticamente significativas antes y después de la implementación de los juegos motores para mejorar la habilidad motora gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial privada Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020. Fue una investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo, nivel explicativo con diseño pre experimental. Se utilizó una muestra de 16 niños seleccionados mediante un muestreo no probabilístico, como instrumento de recolección de datos se utilizó una lista de verificación en escala de dos opciones. En cuanto a la variable habilidad motora, se obtuvo como resultado que el 68.75% presentó un nivel en proceso (B), el pos test reflejó que el 68.75% alcanzó el Nivel logrado (A). Además, se ha comprobado que hay diferencias estadísticamente significativas de 0.000 antes y después de la implementación del programa de juego motor para mejorar la habilidad motora gruesa en los niños. En conclusión, los juegos motores mejoran de manera significativa el nivel de desarrollo de la habilidad motora gruesa en niños de cuatro años de edad.

Valles (2020) Basó su investigación en la aplicación de juegos motores para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 268 “Mi dulce Hogar” de la región San Martín - Perú. Para su desarrollo, utilizó el diseño pre experimental con pretest y post- test a un solo grupo, correspondiendo la muestra a 19 niños, seleccionados a través del muestreo no probabilístico Para la recopilación de la información de la variable de estudio se utilizó la lista de cotejo y como técnica la observación. La información recopilada se registró y se procesó utilizando el programa Excel, en la cual se diseñaron estrategias didácticas, para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños, los resultados del pre test indicaron que el 73,7% de los niños se encontraron en un nivel de inicio; es decir nivel “C”, después de aplicar los juegos motrices, el pos test arrojó como resultado que el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Finalmente, se apreció que $P < ,05$, concluyendo que los juegos motores coadyuvan a desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años.

2.1.3. Antecedentes locales

Fuentes (2022) planteó un programa de “Juegos motrices” para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Las Palmeras” de Puerto Maldonado. El estudio fue de tipo aplicada, nivel explicativo, con un diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 68 niños, con una muestra constituida por 21 niños. Se utilizó como instrumento de recojo de información una lista de cotejo que mide las cuatro dimensiones: dominio corporal, lateralidad, coordinación y

equilibrio. Aplicándose para el análisis de información para las pruebas estadísticas de Rangos del T-Students, en relación a las pruebas de normalidad de Shapiro – Wilk, por tratarse de las diferencias del Pre-test y Post test con significancia bilaterales inferior a 0,05. Los resultados evidencian que antes de la aplicación del programa el 66,7% de los niños tenían poco desarrollada la coordinación motora gruesa, en tanto regularmente desarrollada el 33,3%, posteriormente el 38.1% logró tener su coordinación motora gruesa bien desarrollada, el 61.9% logró desarrollarla de manera regular y tan solo el 28.6% de los niños obtuvo un nivel insuficiente en el desarrollo de esta motricidad. Lo que le llevó a concluir que el programa “Juegos motrices” fortaleció significativamente la coordinación motora gruesa en los niños de 5 años.

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1. Juegos motrices

Según lo señalado por Gil y Navarro (2004), se trata de juegos que estimulan vivencias sensoriales en áreas como la visión, audición, olfato, gusto, tacto y percepción cinestésica, al mismo tiempo que enseñan las habilidades motoras fundamentales, como la tonicidad y el equilibrio. Además, estos juegos tienen la capacidad de fomentar la mejora de las coordinaciones dinámicas generales. Es decir, a través de los juegos los niños podrán ejercitar sus habilidades motoras desde el enfoque de la corporeidad.

Además de lo anterior Gil y Navarro (2004), enfatizan que el juego motor se erige como el principal vehículo para alcanzar avances en el desarrollo de habilidades motoras y destaca la función del juego como una herramienta para promover el desarrollo motor de forma lúdica. Además, se subraya su importancia como un entorno en el cual se pueden observar comportamientos motrices significativos.

Cobos (2011, p.3), sostiene que un juego motor es uno de los recursos más comunes en la estimulación de niños en sus primeros años de vida, lo que sugiere que es intrínseco en su naturaleza. Este tipo de actividad se caracteriza por su enfoque en el disfrute y el placer que experimenta el niño al participar en ella, ya que está impregnada de elementos lúdicos.

El mismo autor, sostiene que el juego motor evoluciona en paralelo al desarrollo evolutivo del escolar y se manifiesta a través de la consecución de varios aspectos del crecimiento, que incluyen el desarrollo psicomotor, el dominio del propio cuerpo, la interacción con objetos, la relación con compañeros y la exploración del entorno exterior.,

Siguiendo esta línea de pensamiento, el enfoque de Navarro, (2010, p.55), se basa en que el juego motor se define como una estructura recreativa que se distingue por el uso sustancial de la motricidad, es decir, su carácter lúdico se deriva en gran medida de la importancia que otorga a la actividad motora. Asimismo, el autor sostiene que la motricidad constituye un atributo relevante en la conducta humana y, cuando se inserta en el contexto del juego motor, adopta una dinámica singular. Además, se resalta que el juego motor se identifica como una categoría de juego particular, con sus propias peculiaridades y enfoque distintivo, aunque comparte un fundamento común con otros géneros de juegos.

Según Garaigordobil (1990), tal como se menciona en Moreno y Rodríguez (1996, p. 84), el juego motor siendo una actividad lúdica divertida por naturaleza, precisa que durante el período de los 4 y 5 años, permite que el niño logre un avance en las habilidades de salto y brinco, así como en la capacidad de los niños para explorar y moverse en diversas superficies. Esto denota un progreso en lo que respecta a la coordinación dinámica general o global, así como una mejora en el equilibrio. Además, a esta edad, los niños comienzan a participar en juegos organizados de pelota y actividades que implican habilidades corporales, lo que también contribuye al desarrollo de la percepción espacio-visual, así como de la coordinación óculo-motriz y óculo-manual. Asimismo, empiezan a involucrarse en actividades grupales.

Según la perspectiva presentada por Gil y Navarro (2004), el desarrollo de la motricidad en la educación infantil se basa en dos principios operativos fundamentales: la exploración y la expresión. La exploración implica un nivel de familiarización con la actividad en un entorno de descubrimiento, mientras que la expresión cobra significado a través de las emociones y las manifestaciones emocionales que surgen de las experiencias lúdicas. Para llevar a cabo la construcción práctica de la motricidad mediante el juego, se emplean diferentes tipos de juegos, que abarcan desde juegos sensoriales hasta juegos que implican la orientación corporal y espacial, así como juegos que se centran en la coordinación dinámica general, la coordinación óculo manual y óculo pédica, y juegos que involucran la representación y la dramatización.

Siguiendo la perspectiva presentada por Gil y Navarro (2004), y en línea con el propósito de la investigación, se evaluó la viabilidad de incorporar estas categorías de juegos como componentes esenciales del programa "Cuerpo en movimiento". Se reconoció que esta integración resulta crucial para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en niños en edad preescolar.

2.2.1.1. Teorías del juego que sustenta el desarrollo motor del niño

El juego, considerado una actividad innata en la infancia, ocupa un lugar fundamental en el desarrollo integral de los niños, según lo destacado por varios autores. Reconocido como un componente esencial, el juego se erige como una herramienta natural mediante la cual los niños exploran, aprenden y desarrollan habilidades fundamentales. La relevancia del juego en la niñez ha sido señalada por distintos estudios y teorías que resaltan su papel en la estimulación cognitiva, emocional y física de los niños. A través de estas perspectivas, se busca comprender las dinámicas intrínsecas del juego y cómo estas contribuyen de manera significativa al crecimiento holístico de los más pequeños.

La teoría del aprendizaje de Piaget destaca la importancia del juego en el desarrollo motor infantil, centrándose en la construcción del conocimiento a lo largo del desarrollo individual. Piaget argumenta que los niños aprenden mediante procesos de asimilación y acomodación. La asimilación implica la manera en que enfrentamos estímulos externos, transformando el entorno a través de la acción del individuo, mientras que la acomodación consiste en la modificación de esquemas mentales para adaptarse a las demandas del entorno. La interacción entre estos procesos conduce a la reestructuración del aprendizaje.

La teoría constructivista de Vygotski resalta la importancia del juego en el desarrollo motor infantil al afirmar que los niños adquieren conocimientos a través de experiencias sociales e interacción. Vygotski subraya el juego como una herramienta poderosa de socialización y un instrumento sociocultural que impulsa el desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños (Min, 2006). Según Vygotski, el juego representa la fuente de desarrollo que origina la Zona de Desarrollo Próximo, siendo la actividad principal que influye en el progreso de los niños.

La teoría del pre – ejercicio de Groos (1901) plantea que el juego motor, o actividad motora lúdica, desempeña un papel crucial en el desarrollo de destrezas físicas y cognitivas en los niños, siendo una forma natural de preparación para las demandas futuras de la vida adulta. Groos, por su parte, sugiere que las actividades espontáneas y autónomas que los niños realizan de manera instintiva constituyen una preparación esencial para tareas más complejas en el futuro. Ambas teorías

resaltan la importancia de la actividad motora y el juego en el crecimiento y el aprendizaje infantil.

La teoría y práctica de los juegos motores" de Vicente Navarro (2012), precisa que el juego motor se caracteriza por la motricidad y la actividad social. Su principal misión es dar a conocer y desarrollar las habilidades motrices de los participantes. Su teoría se centra en el estudio y análisis de los juegos que involucran movimientos físicos y habilidades motoras. Estos juegos tienen como objetivo principal el desarrollo de habilidades motoras y el disfrute del juego en sí mismo. A su vez Navarro explora la especificidad del juego motor y lo sitúa en el marco de la teoría general del juego. También se enfoca en la aplicación de estos juegos en el campo de la Educación Física, abordando tanto la teoría como la práctica de los juegos motores.

En tal sentido, la convergencia de las teorías de Groos y Navarro en el ámbito del desarrollo infantil revela avances significativos en la comprensión de la importancia del juego y la actividad motora en la formación integral de los niños. Inspirada por la teoría del juego motor de Groos (1901), que subraya la función esencial del juego en la preparación de habilidades físicas y cognitivas, la perspectiva de Navarro se alinea al destacar la importancia del juego espontáneo y autónomo como un componente clave en el crecimiento y la adquisición de destrezas. Ambas teorías convergen al reconocer la actividad motora y lúdica como elementos fundamentales en el proceso de desarrollo infantil, proporcionando una base sólida para entender cómo la interacción con el entorno y la participación en juegos contribuyen de manera integral al progreso de los niños en diversas dimensiones. Estos avances conjuntos ofrecen una visión más completa y contemporánea sobre el papel del juego en el desarrollo infantil, incorporando elementos de preparación, espontaneidad y autonomía en la experiencia lúdica.

2.2.1.2. Tipos de juegos motrices

Gil y Navarro (2004, p.41), precisan que la motricidad en la educación infantil se desarrolla bajo dos principios prácticos: exploración y expresión, por lo que para concretar de manera práctica la construcción de la motricidad proponen el juego motor, tales como juegos sensoriales, juegos de orientación corporal y estructuración del espacio, juegos de

coordinación dinámica general, juegos de coordinación óculo-segmentaria, y juegos de representación y dramatización.

El autor mismo, da una perspectiva de los que estos tipos de juegos motrices, detallándose a continuación:

Juegos sensoriales. Son actividades diseñadas para estimular y desarrollar los sentidos de los niños, incluyendo la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto. Estas actividades buscan fomentar la exploración y la conciencia sensorial, promoviendo el desarrollo cognitivo y motor. Gil y Navarro podrían haber abordado la importancia de los juegos sensoriales en el contexto del aprendizaje infantil y cómo estos contribuyen al desarrollo integral de los niños a través de experiencias sensoriales enriquecedoras.

Juegos de orientación corporal y estructuración espacial. Estos juegos implican que los niños adquieran habilidades para moverse conscientemente, identificando direcciones como arriba, abajo, adelante, atrás y lateral, y comprendiendo cómo su cuerpo se posiciona en relación con objetos y personas en su entorno. También incluyen actividades que fomentan la organización y la percepción del espacio, como la ubicación de objetos en diferentes lugares, la creación de patrones espaciales y la comprensión de conceptos como cerca, lejos, dentro y fuera.

De acuerdo con lo planteado por Gil y Navarro (2004), se refieren a juegos en los que el niño ajusta la posición de su cuerpo en relación con el espacio circundante, considerando tanto su propio cuerpo como el contexto que lo rodea. Esto conlleva a que el niño desarrolle una mayor organización y estructuración espacial. En este sentido, este tipo de juegos desempeñarán un papel fundamental en el desarrollo de la capacidad de los niños para desplazarse y posicionarse en el espacio, así como en la habilidad para discernir entre derecha e izquierda y para ubicar objetos en su entorno. En resumen, los juegos de orientación corporal y estructuración espacial son fundamentales para que los niños desarrollen una comprensión más profunda de su propio cuerpo y del espacio que les rodea.

Juegos de coordinación dinámica general: Estos juegos implican movimientos que afectan a grupos musculares amplios y suelen enfocarse en acciones como correr, saltar, trepar o realizar movimientos que requieren la participación de brazos y piernas de manera conjunta. Además, involucran actividades que requieren que los

niños coordinen y sincronicen el movimiento de diferentes partes de su cuerpo en un esfuerzo por realizar acciones específicas.

Siguiendo la perspectiva presentada por Gil y Navarro (2004, p.54), estos juegos involucran la manipulación del espacio, y esta acción implica la necesidad de desplazamiento físico. El nivel de implicación motriz se deriva de la organización espacial, que abarca habilidades relacionadas con movimientos como desplazarse, saltar y girar. Por lo tanto, estos juegos contribuyen al desarrollo de la confianza y la coordinación motora de los niños, lo que les permite realizar movimientos de manera segura y eficiente, como realizar giros corporales o ejecutar lanzamientos de pelota con precisión y fuerza, entre otros aspectos (Gil & Navarro, 2014, p. 54). Por tanto, estos juegos promueven la habilidad de los niños para controlar y dirigir sus movimientos en función de objetivos particulares, lo que contribuye al desarrollo de su destreza motora y su capacidad para participar en actividades físicas de manera efectiva.

Juegos de coordinación óculo manual y óculo pédica. Los juegos de coordinación óculo-manual involucran actividades en las que se requiere una sincronización precisa entre las acciones de las manos y la percepción visual. Esto implica que los niños deben coordinar los movimientos de sus manos con lo que ven, como atrapar una pelota o ensartar cuentas en un cordón.

Por otro lado, los juegos de coordinación óculo-pédica implican una coordinación similar, pero en lugar de usar las manos, los niños emplean sus pies en conjunto con su percepción visual. Esto se ve reflejado en actividades como patear una pelota con precisión o caminar sobre una línea o superficie estrecha manteniendo el equilibrio. Conforme a la explicación proporcionada por Gil y Navarro (2014), se refieren a juegos que requieren coordinar los movimientos de las manos y los pies en relación con objetos en movimiento. Estos juegos implican la sincronización entre la percepción visual y las acciones manuales o podales, como lanzar, recibir, conducir y transportar objetos. En consecuencia, este tipo de juegos posibilita que los niños participen en actividades en las que empleen simultáneamente sus habilidades visuales con sus manos y/o pies de manera precisa y coordinada (Gil & Navarro, 2014, p. 57).

Por tanto, los juegos de coordinación óculo-manual como los juegos de coordinación óculo-pédica requieren que los niños sincronicen sus movimientos visuales con sus extremidades, ya sea las manos o los pies, lo que les ayuda a desarrollar habilidades motoras y perceptuales importantes.

2.2.2. La motricidad gruesa

Estela Rojas (2018), destacan como movimientos generales aquellos que el cuerpo ejecuta, los cuales implican la habilidad para identificar el lado izquierdo y derecho del cuerpo, así como mantener un adecuado equilibrio y coordinación. Esta coordinación y armonía se manifiestan en actividades que requieren el buen funcionamiento de músculos grandes, huesos y nervios, y se observa claramente en aquellas situaciones que involucran una sincronización precisa entre estos elementos (p. 27).

De manera similar, Pacheco (2015, p. 17) define la motricidad gruesa como la aptitud del organismo para coordinar eficazmente la actividad de los músculos principales con el propósito de llevar a cabo movimientos específicos, tales como saltar, correr, trepar, desplazarse reptando, bailar, entre otros.

Rojas (2018) y Pacheco (2015) coinciden en su definición de la motricidad gruesa como la capacidad del cuerpo para llevar a cabo movimientos generales que implican coordinación, equilibrio y sincronización de los músculos grandes, huesos y nervios. Estos movimientos engloban actividades como saltar, correr, trepar, arrastrarse y bailar. Además, ambos autores enfatizan la importancia de la coordinación y armonía en la ejecución de estas acciones, así como la necesidad de reconocer y utilizar eficazmente el lado izquierdo y derecho del cuerpo en estos movimientos.

Según Moran (2017), en referencia a Belkis (2007), la motricidad gruesa se define como la capacidad progresiva que desarrolla un niño para coordinar de manera fluida los músculos de su cuerpo. Esta habilidad le permite gradualmente mantener un equilibrio adecuado en la cabeza, el tronco y las extremidades, lo que, a su vez, le permite realizar actividades como sentarse, gatear, ponerse de pie y moverse con facilidad, ya sea caminando o corriendo (p. 5).

Belsky (s/f), en su artículo, hace referencia a las habilidades motoras gruesas como competencias que habilitan la ejecución de actividades en las que se involucran los músculos grandes del tronco, las extremidades inferiores y superiores. Estas habilidades son

fundamentales para llevar a cabo movimientos que requieren la participación de todo el cuerpo, y que son aplicables en diversas actividades físicas, que van desde correr hasta realizar tareas cotidianas como barrer hojas.

En concordancia con lo anteriormente expuesto, Lifeder (2021) explica que la motricidad gruesa constituye uno de los dos tipos de habilidades motoras que los niños deben adquirir en su proceso de desarrollo. Se refiere a la capacidad de llevar a cabo movimientos que implican el uso de músculos de gran tamaño, como los que se encuentran en los brazos, las piernas y el tronco.

En síntesis, la motricidad gruesa es una parte esencial del desarrollo infantil y desempeña un papel vital en la preparación de los niños para enfrentar una variedad de actividades físicas y sociales a lo largo de sus vidas. Los educadores y cuidadores pueden apoyar este desarrollo proporcionando un entorno rico en oportunidades para la práctica y el fortalecimiento de estas habilidades motoras fundamentales.

2.2.2.1. Cómo aplicar la psicomotricidad en el aula

De acuerdo con lo planteado por el MINEDU, (2016), Se trata de una práctica enfocada en el desarrollo psicomotor de los niños en el entorno escolar inicial. Durante esta actividad, los niños interactúan con su propio cuerpo, con los demás, los objetos y el espacio circundante. Es fundamental que los niños exploren y experimenten con su cuerpo, llevando a cabo diversos movimientos en un ambiente de afectividad positiva. El proceso metodológico de esta actividad se divide en varias etapas.

En la Asamblea o Inicio, los niños y la educadora se sitúan en un círculo, se les presenta el material y juntos establecen reglas sobre su uso, el manejo del espacio y el respeto hacia los compañeros.

En la fase de Desarrollo o expresividad motriz, se anima a los niños a explorar el espacio al ritmo marcado por el educador, comenzando con ritmos lentos y aumentando gradualmente la velocidad. Se fomenta la exploración libre del material y la diversidad de movimientos corporales, incluyendo actividades de interacción con los compañeros.

Etapa de Relajación busca crear un ambiente tranquilo, donde los niños eligen un lugar cómodo para descansar y, con la guía de la educadora, normalizan su respiración después de las experiencias de movimiento vividas.

Por tanto, la implementación de la psicomotricidad en el aula se lleva a cabo mediante el juego, haciendo uso de técnicas diseñadas para estimular las habilidades motoras, expresivas y creativas de los niños. A través de estas prácticas, se busca que los niños desarrollen el control de sus movimientos, mejoren la coordinación, fortalezcan el equilibrio y perfeccionen la orientación como parte de su desarrollo integral.

2.2.2.2. El equilibrio y el control progresivo del cuerpo

Según las directrices del Ministerio de Educación (MINEDU) de 2012, la manera en que los niños expresan su equilibrio y el control gradual de su cuerpo refleja su estado emocional en un momento dado. Todas las emociones, ya sea placer, alegría, enojo, miedo o timidez, se evidencian a través de las posturas corporales. Por ejemplo, durante momentos de felicidad, se observa un mayor movimiento y expansión, mientras que, en situaciones de tristeza, se manifiesta una menor actividad y una tendencia a retraerse y aislarse.

En ese sentido, los niños desarrollan gradualmente el control de su cuerpo al confiar en una postura corporal familiar que les brinda seguridad. A partir de esa sensación de seguridad, se sienten capacitados para explorar nuevos movimientos y ajustarse corporalmente, retomando posturas anteriores en diversas situaciones que involucran coordinación y equilibrio postural, como balanceos, equilibrios y desequilibrios, arrastres, rodamientos y presiones. Estas experiencias rememoran su etapa inicial de vida, contribuyendo al desarrollo progresivo de su esquema corporal a través de procesos que se originan en su seguridad emocional.

2.2.2.3. Dominio corporal dinámico

El dominio corporal dinámico en niños de edad preescolar se refiere a la capacidad de controlar y coordinar eficazmente sus movimientos corporales en situaciones que involucran acciones físicas en movimiento. Esto implica la habilidad de utilizar los músculos grandes del cuerpo, como los de las piernas, brazos y tronco, de manera sincronizada y equilibrada para llevar a cabo actividades que requieren un desplazamiento o una interacción activa con el entorno.

Pacheco (2015, p. 19) define el dominio corporal dinámico como la capacidad adquirida para supervisar las diversas partes del cuerpo, incluyendo las extremidades superiores, inferiores y el tronco, entre otras, y para dirigir las de acuerdo con la propia voluntad o en respuesta a instrucciones específicas. Este control no solo facilita el movimiento, sino que, de manera destacada, permite coordinar los movimientos de manera

fluida, superando obstáculos y logrando una ejecución armoniosa sin movimientos rígidos o bruscos. Este nivel de dominio aporta al niño confianza y autoestima, ya que lo hace consciente de su capacidad para controlar su cuerpo en diversas situaciones.

Dentro del contexto del dominio corporal dinámico, se abordan aspectos como:

La coordinación general. - Pacheco (2015) define la coordinación como la capacidad de combinar las diversas partes del cuerpo en un movimiento eficiente y energéticamente eficaz. Este componente de la motricidad se considera el más abarcador, ya que guía al niño hacia una ejecución fluida y apropiada de movimientos generales, ajustados a su nivel de desarrollo y edad.

El equilibrio. Pacheco (2015) define el equilibrio como la habilidad de asumir y conservar una postura corporal que contrarreste la influencia de la gravedad. Además, señala que el equilibrio representa un estado en el que una persona puede sostener una actividad o una posición estática, permanecer inmóvil o realizar movimientos en el espacio, ya sea aprovechando la gravedad o contrarrestando su efecto.

Pacheco (2015, pp. 23-25) al igual que otros autores precisa dos tipos de equilibrio:

Equilibrio estático. Este tipo de equilibrio se relaciona con la capacidad de mantener una postura sin realizar desplazamientos. Se pueden desarrollar ejercicios para mejorar esta habilidad a través de juegos motores que implican estar acostado, sentado, con las piernas semiflexionadas y los brazos extendidos y pegados al cuerpo, o de pie con las piernas y brazos abiertos y pegados al cuerpo, así como estar de pie sobre una sola pierna con los brazos y piernas en diversas posiciones.

Equilibrio dinámico: Se refiere a la capacidad de responder a la gravedad mientras el cuerpo está en movimiento. Para desarrollar esta forma de equilibrio, se pueden realizar ejercicios que involucran movimientos en líneas rectas, curvas, quebradas, mixtas o circulares, cambios de dirección y orientación, giros, variaciones en la velocidad del movimiento, reducción de movimientos espaciales y prácticas específicas como caminar sobre los dedos de los pies, los talones, hacer sentadillas, mantener el equilibrio en una sola pierna o llevar objetos con diferentes partes del cuerpo, como la cabeza, los hombros o las manos. También se pueden utilizar diferentes alturas, como guijarros, bancos suecos o cajones, para variar la dificultad de los ejercicios.

El ritmo. - Pacheco (2015) define el ritmo como una habilidad subjetiva que implica percibir la fluidez de movimientos, sonidos o secuencias visuales que están controlados o medidos, generalmente originados por la disposición de distintos elementos. Este orden y proporción de espacio y tiempo es una característica inherente a la experiencia humana, presente en todo nuestro ser y en nuestro entorno. El ritmo es una cualidad que permea todo el cuerpo y su entorno. Cuando se aplica el ritmo a un movimiento específico, este adquiere una fluidez única, fusionando el cuerpo, la mente y la acción en una armonía sincronizada. En este proceso, la ejecución del movimiento trasciende la mera acción física y calidad técnica, ya que la voluntad se ve enriquecida por la imaginación y la creatividad.

La coordinación visomotriz. - Pacheco (2015) describe la coordinación visomotriz como la capacidad para llevar a cabo movimientos que son guiados y ajustados por la percepción visual. La visión de un objeto, ya sea en reposo o en movimiento, desempeña un papel fundamental en la ejecución precisa de acciones, como agarrarlo con la mano o golpearlo con el pie. De manera similar, cuando se tiene un objetivo visual en mente, esta percepción visual induce movimientos específicos y bien ajustados, considerando el peso y las dimensiones del objeto que se desea lanzar para alcanzar el objetivo con precisión.

2.2.2.4. Dominio corporal estático

El dominio corporal estático, como parte de la motricidad gruesa en los niños de edad preescolar, implica la capacidad de mantener posturas y posiciones corporales sin realizar desplazamientos significativos. En otras palabras, se refiere a la habilidad de controlar y estabilizar el cuerpo en una posición fija sin moverse.

Pacheco (2015) hace referencia al dominio corporal estático como un conjunto de actividades motrices que facilitan la internalización del esquema corporal. En este contexto, además de enfocarse en el equilibrio estático, se incorporan la respiración y la relajación, ya que estas dos actividades contribuyen a una comprensión más profunda y a la interiorización completa de la totalidad del individuo.

Pacheco (2015, pp. 28 – 31) precisa que para que este proceso sea posible el niño ha de tener control sobre su cuerpo cuando no está en movimiento, integrando:

La tonicidad. - se explica como la medida de la tensión muscular necesaria para llevar a cabo diversas acciones, como caminar, tomar objetos, estirarse y relajarse.

Esta tensión muscular se ajusta de acuerdo a las demandas específicas de las actividades realizadas por el niño. Además, señala que la tonicidad desempeña un papel fundamental en el control postural y está regulada por el sistema nervioso, particularmente por el cerebelo. Además, enfatiza que la tonicidad guarda una estrecha relación tanto con la atención como con el control emocional. Por esta razón, es crucial abordar el aspecto de la relajación desde una edad temprana, ya que esto contribuye a prevenir tensiones musculares y a desarrollar una adecuada regulación de la tonicidad muscular.

El autocontrol. – lo aborda como la capacidad de dirigir la energía tónica de manera que sea posible llevar a cabo cualquier tipo de movimiento. El dominio del tono muscular desempeña un papel fundamental en la habilidad de controlar el cuerpo mientras se realiza un movimiento o se mantiene una determinada postura. Este control tonal es esencial tanto para el equilibrio estático como para el dinámico, así como para situaciones que requieren un manejo muscular preciso, que incluye la relajación, regulación de la respiración y habilidades motoras faciales, entre otras.

Por lo tanto, es crucial utilizar juegos que involucren aspectos como fuerza, equilibrio y sensaciones, ya que estos juegos permiten a los niños expresar plenamente tanto sus habilidades motoras como sus emociones. Esto, a su vez, contribuye a una mejor conexión con su propio ser y promueve una interacción más efectiva con su entorno.

La respiración. - resalta la importancia de la respiración como un proceso vital presente en los seres vivos. Este proceso es fundamental para la supervivencia, ya que facilita el intercambio de gases en el organismo, transportando el oxígeno del entorno hacia la sangre y distribuyéndolo a las células, mientras el dióxido de carbono es expulsado. La respiración se manifiesta en dos formas: torácica y abdominal, y se recomienda enseñar a los niños la respiración abdominal desde temprana edad. Asimismo, destaca que los educadores deben diversificar las actividades para lograr diferentes objetivos relacionados con la respiración. Estos pasos incluyen la comprensión de la función respiratoria, la observación de la forma en que los niños respiran y la concienciación y control de la respiración por parte de los niños a través de la guía de los educadores.

La relajación. - la concibe como la disminución del tono muscular voluntario, la cual puede llevarse a cabo de manera global, abarcando todo el cuerpo, o de manera segmentaria, limitándose a un miembro o zona específica. En el contexto educativo, esto reviste una gran importancia, ya que contribuye a prevenir la fatiga y el agotamiento mental, fomenta la concentración y la atención, facilita la comprensión de los mapas corporales y sus funciones, y promueve la motivación personal. Definitivamente, trabajar la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación como parte del dominio corporal estático implica desarrollar la capacidad de controlar el tono muscular, dirigir la energía tonal para ejecutar movimientos y mantener el equilibrio en situaciones estáticas. Además, se enfoca en enseñar a los niños a regular su respiración, concienciar sobre su forma de respirar y lograr un control respiratorio. La relajación, tanto global como segmentaria, se incorpora para reducir la tensión muscular voluntaria, prevenir la fatiga, mejorar la concentración y promover la motivación personal en el contexto educativo.

2.3. Definición de términos básicos

Juegos motrices. Trujillo (2010) son actividades que involucran el movimiento a través de una serie de ejercicios físicos que también requieren de un componente mental. Estos juegos permiten el desarrollo de habilidades de manera divertida y efectiva.

Juegos sensorio motrices. El juego sensorial se refiere a cualquier actividad que estimule y promueva la utilización de los sentidos del olfato, el gusto, el tacto, el sonido o la vista en su hijo. (Equipo del Museo de la Infancia, 2020)

Juegos de orientación corporal y estructuración espacial. Pacheco (2015) Se constituye en uno de los elementos de base en la psicomotricidad el esquema corporal. Es la identidad de la propia imagen desde una percepción integral de parte del ser humano, quien se constituye como un todo y las actividades que realiza son de igual forma vista desde la conciencia del propio yo.

Juegos de coordinación dinámica general. - Se caracterizan por la capacidad de imprimir fuerza a los objetos o personas y recibir y amortiguar la misma de los objetos y personas con quienes se interactúa, en la medida que se perfeccionan hay una mayor participación de las capacidades perceptivo motrices y coordinativas, las que imprimen la base del componente cualitativo. (Trujillo, 2010)

Juegos de coordinación óculo-manual y óculo-pédica. - Son aquellos movimientos en los que se utilizan las manos, y en lo pédica se utilizan los pies.

Motricidad gruesa. - según Armijos es el dominio y control del propio cuerpo, hasta lograr desarrollar todas sus posibilidades de acción. La motricidad gruesa también se relaciona con las implicaciones psicológicas del movimiento y la actividad corporal en la relación que existe entre el organismo humano y el medio en el que se desenvuelve (Citado en Pinargote et al., 2019)

Dominio corporal dinámico. - Es la capacidad de dominar diferentes partes del cuerpo, logrando mover y desplazar objetos, sincronización de movimientos. (Galindo, 2015, p. 18)

Dominio corporal estático.-Es la capacidad que tiene el niño para mantener su cuerpo en equilibrio durante un cierto tiempo (10 a 20 segundos a más) según sea la edad y la postura requerida. Esta coordinación se debe explorar tanto con los ojos cerrados como con los ojos abiertos. Se sabe que cuanto peor es el equilibrio más energía se consume, dando lugar a la angustia como a la ansiedad. Alcibes (1986) citado en (Elme y Huaman, 2019, p. 4)

CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y nivel de la investigación

La investigación adoptó un enfoque de tipo aplicado. Según Arias (2012), este tipo de investigación se caracteriza por ser un proceso práctico orientado a la resolución de problemas concretos en el mundo real. A diferencia de la investigación básica o teórica, que busca ampliar el conocimiento científico mediante la comprensión de fenómenos, la investigación aplicada se centra en la aplicación de dicho conocimiento para abordar situaciones específicas o mejorar prácticas existentes. "Este enfoque aplicado resultó fundamental para abordar la problemática presentada en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 269 'Jardín de Dios' - La Joya. Los participantes se involucraron en el programa experimental denominado 'Cuerpo en movimiento' con el objetivo específico de fortalecer su desarrollo motor. La investigación aplicada no solo se dedicó a comprender el fenómeno en cuestión, sino que también emprendió esfuerzos para implementar soluciones prácticas y mejorar la situación concreta que se presentaba en la población estudiada.

En cuanto al nivel de la investigación, se clasifica como explicativa. El autor mismo explica que el propósito principal es demostrar que los cambios observados en la variable dependiente son consecuencia directa de la manipulación de la variable independiente, estableciendo de manera precisa una relación causa-efecto. Además, destaca que los resultados y conclusiones alcanzados representan el nivel más avanzado de comprensión en esta área de estudio.

Este enfoque permite adentrarse en las causas fundamentales que subyacen al problema de la motricidad en los niños, brindando una comprensión profunda de por qué los niños experimentan esta problemática motora. Asimismo, respalda de manera sólida cómo, a través de la implementación de juegos motores, se ha logrado contrarrestar esta deficiencia motora en la población de niños en edad preescolar. La investigación, al adoptar un enfoque explicativo, no solo identifica la relación causal entre las variables, sino que también proporciona una base sólida para comprender y abordar la problemática en cuestión.

3.2. Diseño de la investigación

La investigación se ejecutó desde la línea del diseño pre experimental, este diseño como menciona Arias (2012), hace referencia al método de cómo se desarrolla la investigación, y que no cuenta con un grupo control, por el contrario, solo se trabaja con un grupo al que se le aplica una pre prueba seguido del experimento y el pos prueba, para medir la única variable manipulada. En tal sentido, siguiendo lo indicado por el autor, se trabajó con un solo grupo – aula de niños de 5 años, a quienes se les aplicó inicialmente el pretest para conocer el nivel de motricidad gruesa que tenían, seguidamente se les hizo participar del plan de intervención "Cuerpo en movimiento" y posterior se les aplicó el postest para conocer los niveles de logro que se han obtenido en relación a la motricidad gruesa. Siguiendo el siguiente esquema:

Donde:

GE: Grupo experimental

O1: Pre test

X: Programa “Cuerpo en movimiento”

O2: Pos test.

GE: O1 X

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

La población se precisa como un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes según el propósito de la investigación, permitiendo hacer extensivas las conclusiones de la investigación Arias (2006), Por tanto, la población se determinó en función al problema y objetivos del estudio, quedando conformada por 142 niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 269 “Jardín de Dios” - La Joya, según se detalla en la tabla siguiente:

Tabla 1: *Selección de la población*

Aulas	Cantidad de niños
Lealtad	22
Experimentadores	21
Investigadores	26
Responsabilidad	25
Honestidad	24
Lectores	24
Total, de niños	142

3.3.2. Muestra

Según el autor Arias (2006) define la muestra como un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible. En este sentido, el presente estudio se llevó a cabo mediante una muestra representativa con características similares a las del conjunto poblacional. Para efectos de esta investigación se determinó la muestra en base al muestreo intencional, el cual indica el mismo autor, que se determina con criterios establecidos por el investigador según los fines de la investigación. Seleccionándose estos criterios: tener 5 años, estar matriculado, asistir de manera regular y pertenecer al aula seleccionada para el estudio y contar con el consentimiento informado. Por tanto, la selección de la muestra se registra en la siguiente tabla:

Tabla 2: *Selección de la muestra de estudio*

Aula de 5 años	Total, de niños
Lealtad	22

3.4. Variable de estudio

3.4.1. Variable independiente: Juegos motrices

Definición conceptual. Según Cobos (2015), estos juegos son una actividad vital y espontánea para el alumno/a, fomenta las relaciones sociales, se practican valores que más adelante se pondrán en práctica, se desarrolla la personalidad y los aspectos cognitivos y favorece el desarrollo del esquema corporal, el equilibrio, la coordinación y la adquisición de habilidades motoras.

Definición operacional. Con el programa “Cuerpo en movimiento” se trabajó el fortalecimiento de la motricidad gruesa mediante la aplicación de juegos: sensorio motrices,

de orientación corporal y estructuración espacial, de coordinación dinámica general, de coordinación óculo-manual y óculo-pédica.

3.4.2. Variable dependiente: Motricidad gruesa

Definición conceptual. Pacheco (2015), define la motricidad como la capacidad del cuerpo de coordinar la acción de los músculos grandes con el fin de llevar a cabo una variedad de movimientos, tales como saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, entre otros movimientos corporales.

Definición operacional. Esta variable fue evaluada mediante la aplicación de una ficha de observación que constó de 22 ítems, midiendo la motricidad gruesa a través de sus dos dimensiones: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático. Estableciéndose un baremo de medición para los resultados obtenidos: Deficientemente desarrollada (22-36), Inadecuadamente desarrollada (37-51) y Adecuadamente desarrollada (52-66).

3.4.3. Operacionalización de variables

Variable independiente	Dimensiones	Talleres
Juegos motrices	Juegos sensorio motrices	Coordinación General Taller 1. El soldado se escapa Taller 2. El canguro saltará Taller 3. Salto con un pie Taller 4. El puente Taller 5. Cosas alborotadas
	Juegos de orientación corporal y estructuración espacial.	Equilibrio Taller 6. Animales en el bosque Taller 7. Juego de las huellas Taller 8. La cuerda Taller 9. “El trompo” Ritmo Taller 10. Al ritmo de la Yenka Taller 11. Marcha Soldado
	Juegos de coordinación dinámica general.	Coordinación Visomotriz Taller 12. “Tiro al arco” Taller 13. “El gato” Taller 14. “El Elefante trompita” Taller 15. Encestando Tonicidad Taller 16. Corre, corre Taller 17. Carrera de cangrejos
	Juegos de coordinación óculo-manual y óculo-pédica.	Autocontrol Taller 18. El juego de las sillas Taller 19. Los congelados Taller 20. Lento muy lento Respiración Taller 21. La serpiente Taller 22. La abeja Taller 23. El pañuelo volador Relajación Taller 24. El autobús Taller 25. Eduyoga

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración	Nivel y rango
Motricidad gruesa	Dominio corporal dinámico	Coordinación general	1 - 5	1= No lo realiza. 2 = Lo realiza con dificultad. 3 = Lo realiza bien.	Deficientemente desarrollada (22-36)
		Equilibrio	6 - 9		
		Ritmo	10 - 11		Inadecuadamente desarrollada (37-51)
		Coordinación viso motriz	12 - 14		
	Dominio corporal estático	Tonicidad	15 - 16		Adecuadamente desarrollada (52-66).
		Autocontrol	17 - 18		
		Respiración	19 - 20		
		Relajación	21 - 22		

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnicas

En relación a este aspecto, Arias (2006), afirma que las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información, utilizando estrategias definidas. El mismo autor, señala que la observación se caracteriza como una técnica que implica la observación visual sistemática de cualquier evento, fenómeno o situación que ocurra en la naturaleza o en la sociedad, con el propósito de cumplir con los objetivos de investigación previamente establecidos. Para los fines de la investigación se trabajó con esta técnica de la observación.

3.5.2. Instrumentos

Es una herramienta de ayuda o una serie de elementos que el investigador construye con la finalidad de obtener información, facilitando así la medición de los mismos, Tamayo y Tamayo (2007). En cuanto a la investigación se utilizó como instrumento físico la escala de estimación, el cual, Gonzaga (2006), citado en Arias (2012), menciona que es un instrumento utilizado en investigación y medición para asignar valores o puntuaciones a determinadas características o variables de interés. Esta escala se elaboró con base en la variable y dimensiones que se está evaluando y de los objetivos específicos de la investigación.

La escala de estimación que elaborada evalúa la motricidad gruesa de los niños de 5 años, midiendo dos dimensiones: dominio corporal estático (14 ítems) y dominio corporal

dinámico (8 ítems), sumando un total de 22 ítems, con 3 escalas de valoración: No lo realiza (1), Lo realiza con dificultad (2) y Lo realiza bien (3).

3.6. Validez y confiabilidad de los instrumentos

3.6.1. La Validez

De acuerdo con lo indicado por Hernández et. al, (2014), se define la validez como el grado en que un instrumento de medición evalúa adecuadamente las variables pertinentes del estudio. La validación del instrumento se llevó a cabo mediante un riguroso proceso que involucró diversas etapas. En primer lugar, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura de la variable a medir. Posteriormente, se llevó a cabo una fase de revisión por expertos, donde profesionales del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Nuestra Señora del Rosario", con experiencia en investigación evaluaron la coherencia y relevancia de los ítems, acorde a los objetivos de la investigación. Determinando así su validez.

3.6.2. La Confiabilidad

Hernández et. al, (2014) explican que la confiabilidad se refiere al nivel en el que un instrumento proporciona resultados que son estables y congruentes. Para determinar la confiabilidad de la escala de estimación elaborada, se aplicó una prueba piloto a 10 personas con características similares a la población de este estudio que no forman parte de la muestra, las respuestas de los mismos permitieron determinar el coeficiente de confiabilidad propuesto por Darren y Mallery, (2003), donde indican que los rangos mayores de 0,80 – 0,89, se determinan con una confiabilidad de Bueno.

3.7. Procedimiento de recolección de datos

En el contexto de la investigación, el procedimiento de datos según Sampieri et al. (2014) se refiere al conjunto de pasos y actividades sistemáticas llevadas a cabo para recopilar, analizar y presentar la información relevante para el estudio. Este procedimiento incluye varias etapas, como la selección de la muestra, la elección de las técnicas de recolección de datos, la aplicación de instrumentos de medición, el procesamiento y análisis de los datos, así como la interpretación de los resultados. Es decir, abarcó todas las actividades relacionadas con la obtención y tratamiento de la información acorde a las preguntas de investigación de manera rigurosa y efectiva.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.8.1. Procesamiento de la información

Apoyados en Sampieri et al. (2014). En este estudio, la fase de procesamiento de datos implicó la obtención de información en el lugar de investigación utilizando una escala de estimación como herramienta. Luego, estos datos se ingresaron a una base de datos mediante software como Excel y SPSS (Versión 25), lo que permitió llevar a cabo los análisis estadísticos a nivel descriptivo e inferencial para contrastar las hipótesis del estudio.

3.8.2. Análisis de datos

Para esta investigación, se siguieron las recomendaciones de Sampieri et al., (2014), empleando herramientas informáticas como Excel y SPSS para llevar a cabo la recopilación, almacenamiento y análisis eficiente de los datos. Una vez que se obtuvieron los datos a través de los instrumentos de investigación, se realizaron los procesos de codificación y tabulación, y se utilizó la informática para su interpretación. Esto facilitó la creación y presentación de tablas y figuras estadísticas que reflejan los resultados descriptivos, en cuanto a los resultados inferenciales, se analizaron haciendo uso de la prueba estadística de Shapiro Wilk para determinar la distribución de normalidad, la prueba T de Student para la comprobación de las hipótesis de estudio.

CAPÍTULO IV

PROGRAMA EXPERIMENTAL

4.1. Datos generales

- **Institución Educativa:** N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente de Aula:** Sayda Ugarte Mamani
- **Denominación del Aula:**
- **Beneficiarios:** 22 niños de 5 años.
- **Duración:** De Junio – Setiembre del 2023.
- **Investigadoras Responsables:**
 - Nicole Yadira, Castro Tello
 - Sarita, García Barros de Bottega

4.2. Fundamentación

Se ejecutó el programa “Cuerpo en movimiento” con el objetivo de fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa “Jardín de Dios”, ya que se observó que la mayoría de los niños presentaba problemas en la motricidad gruesa, evidenciando mayor dificultad en el dominio corporal estático, específicamente de la coordinación general, equilibrio, ritmo, coordinación visomotriz, así como también, dificultad del dominio corporal estático en cuanto al tonicidad, autocontrol, respiración y relajación. Razón por la que se llevó a cabo el programa basado en juegos motrices para el fortalecimiento de la motricidad gruesa, considerando que fue necesario y muy importante en la adquisición de un mejor control de la coordinación general como de la respiración y el autocontrol de sus movimientos. Durante el proceso de su ejecución se desarrollaron 25 talleres de juegos motrices enfocados en el fortalecimiento de la motricidad gruesa, garantizando así el logro de los objetivos propuestos de acuerdo a la naturaleza de la investigación y en función a los tiempos establecidos.

4.3. Objetivos del programa

4.3.1. Objetivo general

Aplicar el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 269 “Jardín de Dios” La Joya.

4.3.2. Objetivos específicos

Aplicar el pre y post test para evaluar el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático en los niños de 5 años.

Aplicar juegos motrices para fortalecer el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años.

Aplicar juegos motrices para fortalecer el dominio corporal estático en los niños de 5 años.

4.4. Metodología.

En el programa diseñado para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 5 años, se implementó una metodología centrada en juegos motrices como enfoque principal. La estrategia metodológica se basó en la idea de que los juegos, al ser actividades lúdicas y participativas, proporcionan un entorno propicio para el desarrollo de habilidades motoras gruesas en esta etapa crucial del desarrollo infantil. El programa incorporó una variedad de juegos diseñados específicamente para abordar áreas clave de la motricidad gruesa, como el dominio corporal estático y dinámico. Además, se llevó a cabo una cuidadosa planificación para adaptar los juegos a las características y necesidades específicas de los niños de 5 años, asegurando así la pertinencia y la efectividad de las actividades, se realizaron 25 talleres, que fueron aplicados diariamente con una duración de 45 minutos. La metodología también incluyó la observación continua de los participantes para evaluar el progreso individual y realizar ajustes según iba siendo necesario, garantizando un enfoque personalizado y dinámico en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en la muestra de estudio,

De la misma manera se incorporaron materiales didácticos en los juegos motores como estrategia efectiva para potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. Estos materiales, cuidadosamente seleccionados, no solo complementan un componente lúdico y motivador a las actividades, sino que también ofrecen estímulos sensoriales y táctiles que enriquecen la experiencia del aprendizaje motor. Desde pelotas y aros hasta

conos y cuerdas, estos recursos no solo facilitaron la comprensión de conceptos como la coordinación y el equilibrio, sino que también promueven el fortalecimiento de grupos musculares clave. La variedad de materiales didácticos permitió adaptar las actividades a diferentes niveles de habilidad y proporcionando a los niños oportunidades diversas para explorar y perfeccionar sus habilidades motoras gruesas de manera divertida y educativa.

4.5. Matriz de actividades

N° Taller	Dimensión de la variable independiente	Dimensión de la variable dependiente	Aspecto a evaluar en la variable dependiente	Indicador de evaluación (ítem)	Denominación del taller	Cronograma de ejecución												
						J				J			A			S		
Apertura del programa experimental						S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S2	S3	S4	S1		
	Juegos motrices	Motricidad gruesa	Evaluación Pre Test	1 al 22														
Taller 1	El soldado se escapa (Juegos de coordinación óculo-manual y óculo-pédica)	Dominio corporal dinámico	Coordinación general	(01) Se desplaza en un circuito de manera variada (pata coja, cuadrupedia, reptar, trepar, etc.) por 3 minutos.	¡Soldados a prepararse!						x							
Taller 2	El canguro saltarán (juego coordinación dinámica general)			Realiza saltos con los pies juntos en un circuito por 3 mts.	“Saltando como canguros”								x					
Taller 3	Salto con un pie			Salta 20 veces con un pie.	Jugamos saltando al ritmo del cojito 1,2, 3..								x					

4.6. Evaluación

La evaluación del desarrollo motor grueso se llevó a cabo en tres etapas distintas. Inicialmente, se aplicó un pre test antes de iniciar el programa "Cuerpo en movimiento", con el propósito de obtener una comprensión inicial del estado de desarrollo motor de los niños.

A lo largo del proceso, que incluyó la ejecución de 25 talleres, se llevaron a cabo evaluaciones continuas. Estos talleres abarcaron una variedad de juegos motores, desde actividades de coordinación general hasta ejercicios que involucraban coordinación óculo-manual y óculo-pédica, así como aspectos sensoriomotores. El objetivo primordial era fortalecer tanto el dominio corporal dinámico como estático en niños de 5 años.

Al culminar el programa, se aplicó un post test para determinar el progreso en el desarrollo motor, evaluando cómo la implementación continua de los juegos motores y la participación en los talleres contribuyeron a mejorar sus habilidades motoras gruesas.

4.7. Lecciones aprendidas

Programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jardín de Dios” - La Joya, 2022. nos ha dejado una serie de lecciones aprendidas que fuimos identificando durante el proceso:

Lección Aprendida: El compromiso docente

Es de vital importancia que como futuras docentes del nivel inicial asumamos desde ya un compromiso elocuente con nuestra profesión, puesto que de esta manera coadyuvaremos a mejorar la calidad educativa de la institución donde nos toque desempeñarnos y por ende contribuir al desarrollo integral del niño en edad preescolar.

Una valiosa lección obtenida a lo largo de la experiencia fue la importancia de seleccionar cuidadosamente la institución educativa para la implementación del programa experimental "Cuerpo en movimiento". Este proceso se fundamentó en los conocimientos adquiridos durante los cinco años de Formación Inicial Docente (FID), especialmente durante la práctica profesional. Se aprendió a reconocer y aprovechar las fortalezas específicas que la institución educativa proporciona, contribuyendo de manera significativa al éxito del programa.

Asimismo, se comprendió la relevancia de elegir juegos y actividades apropiados para esta etapa de desarrollo, considerando las habilidades y capacidades individuales de cada niño. Aspectos cruciales como el equilibrio, la coordinación, la fuerza y la resistencia fueron tenidos en cuenta al diseñar las actividades. La lección clave fue la necesidad de establecer objetivos claros y realistas, adaptados a las necesidades y capacidades específicas de cada niño, con el fin de maximizar el impacto positivo en su desarrollo motor.

Además, se experimentó la superación de la inseguridad relacionada con las propias habilidades cognitivas para llevar a cabo una experiencia de investigación en beneficio de niños de 5 años. Esta inseguridad se originó en la responsabilidad de guiar y enriquecer el proceso de aprendizaje motor en una etapa crucial de su desarrollo, donde se están estableciendo las bases para futuros logros académicos y personales. La lección aprendida radica en la comprensión de que el compromiso y la confianza en las habilidades docentes son fundamentales para abordar exitosamente este tipo de experiencias, brindando así un beneficio significativo a los niños en su viaje educativo.

Lección aprendida: Los juegos motores en el desarrollo motriz del niño.

La aplicación de juegos motores en niños de 5 años ha demostrado ser una estrategia pedagógica altamente efectiva para mejorar su motricidad gruesa, proporcionando valiosas lecciones en el ámbito educativo. Estas actividades no solo son herramientas poderosas para el desarrollo de habilidades motrices, como correr, saltar y equilibrarse, sino que también promueven valores esenciales como el trabajo en equipo, la coordinación y la concentración. Se reconoce que los niños aprenden de manera más efectiva cuando se divierten, lo que estimula su interés y participación activa. Los juegos motores no solo les enseñan a superar desafíos físicos, sino que también contribuyen al desarrollo de la confianza en sí mismos y fomentan un estilo de vida activo desde temprana edad, brindándoles una base sólida para su crecimiento físico y desarrollo personal.

Además, se ha aprendido que es esencial adaptar los juegos a las habilidades y capacidades individuales de cada niño para evitar frustraciones y posibles lesiones. La lección clave radica en evitar el uso de juegos o actividades demasiado difíciles o desafiantes para el nivel de desarrollo físico de los niños. Se ha identificado la importancia de proporcionar instrucciones sencillas y demostraciones visuales en lugar de instrucciones verbales complejas, ya que los niños de esta edad aprenden mejor a través de la experiencia y la exploración.

La experiencia también destaca la necesidad de respetar los límites individuales de los niños y fomentar un ambiente seguro y divertido. La lección crucial es no presionar ni forzar a los niños a participar en actividades físicas si no se sienten cómodos o muestran resistencia. Además, se ha observado que evitar la repetición constante de actividades simples con un nivel de dificultad demasiado bajo es esencial, ya que esto puede conducir a la desmotivación y obstaculizar el progreso en el desarrollo de la motricidad gruesa. Por lo tanto, se reconoce la vital importancia de diversificar las experiencias y desafíos motrices para mantener la motivación y respaldar un desarrollo motor más completo y enriquecedor en los niños. Este enfoque dinámico y variado no solo garantiza la participación activa y el interés sostenido de los niños, sino que también maximiza su potencial de mejora en esta área fundamental.

Lección Aprendida: Evaluando el progreso de cada niño

La evaluación del progreso individual de cada niño mediante su participación en juegos motores destinados a fortalecer la motricidad gruesa ha sido esencial para comprender y potenciar su desarrollo motor. Observar cómo se involucran en actividades que implican correr, saltar, equilibrarse y otras habilidades motoras, proporciona conocimientos valiosos sobre sus fortalezas y áreas de mejora. Esta evaluación continua permite ajustar de manera precisa las actividades, adaptándolas a las necesidades específicas de cada niño, y brinda una base sólida para guiar intervenciones pedagógicas efectivas. Al centrarse en la participación activa y el progreso individual, se promueve un enfoque inclusivo y respetuoso que reconoce y celebra el desarrollo único de cada niño en el ámbito de la motricidad gruesa.

La evaluación en tres fases -pre test, proceso gradual y post test- de la aplicación de juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años ha proporcionado enseñanzas valiosas en el ámbito pedagógico. La evaluación gradual ha demostrado ser esencial para identificar el progreso individual de cada niño en términos de desarrollo motor, ofreciendo información valiosa sobre sus fortalezas y áreas de mejora. Este enfoque permitió ajustar y personalizar las actividades de manera efectiva para satisfacer las necesidades específicas de cada niño.

Además, la evaluación brindó datos esenciales sobre la efectividad de las estrategias implementadas en los juegos motrices, facilitando la identificación de prácticas exitosas y la realización de ajustes necesarios. La lección aprendida es la importancia de la evaluación continua y sistemática, proporcionando una visión clara del impacto de los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Esta información informa la toma de decisiones pedagógicas y orienta la planificación de futuras intervenciones.

Asimismo, se destaca la importancia de evitar la presión excesiva y el enfoque demasiado académico en la evaluación de los juegos motores, recordando que el objetivo principal ha sido fomentar el desarrollo motor y el disfrute de los niños. La evaluación debe al ser inclusiva, motivadora y respetuosa de la individualidad de cada niño permitió tener resultados valiosos por ser tomados en su contexto real.

CAPÍTULO V RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1.Resultados

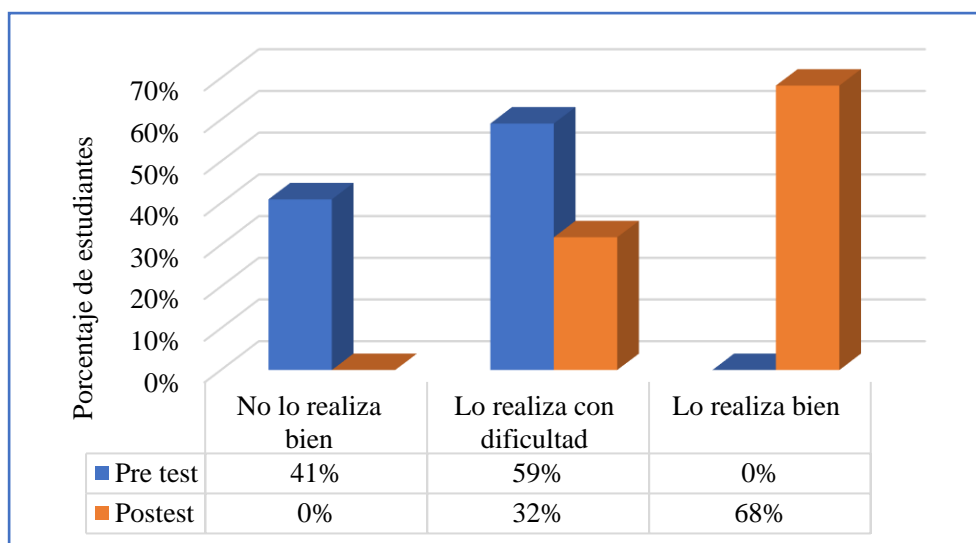
5.1.1. Análisis descriptivos

En este capítulo, se exponen los hallazgos descriptivos y de inferencia relativos a la variable de motricidad gruesa, utilizando tablas y gráficos pertinentes. A continuación, se proporcionan los detalles de estos resultados.

Tabla 3: Resultados del pre test y postest de la variable motricidad gruesa.

Categoría	Pre test		Postest	
	Niños	Porcentaje	Niños	Porcentaje
Deficientemente desarrollada	9	41%	0	0%
Inadecuadamente desarrollada	13	59%	7	32%
Adecuadamente desarrollada	0	0%	15	68%
Total	22	100%	22	100%

Figura 1: Resultados comparativos entre el pretest y postest de la variable motricidad gruesa



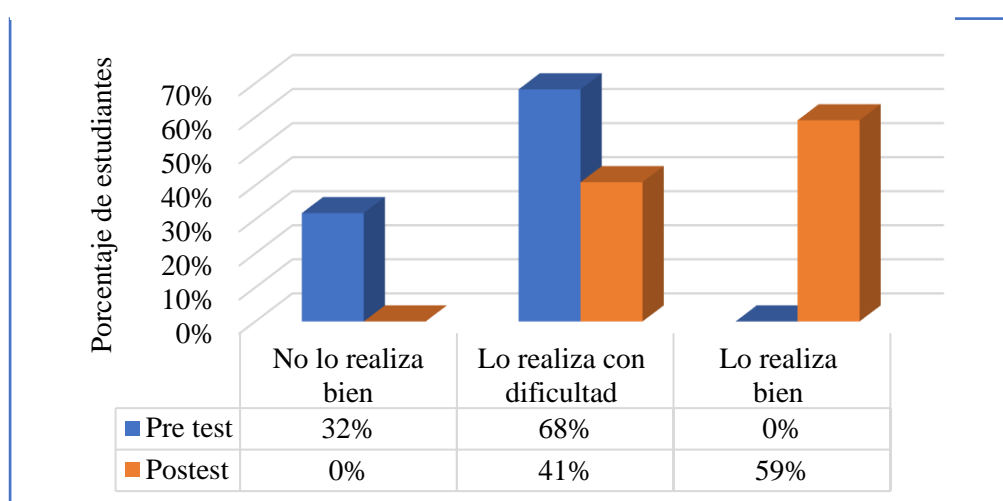
En la Tabla 3, Figura 1, se puede apreciar que, antes de la ejecución del programa experimental "Cuerpo en movimiento" basado en juegos motrices, el 59% (13) estudiantes presentaban un desarrollo inadecuado de la motricidad gruesa, y un 41% (9 estudiantes) la tenían deficientemente desarrollada. En contraste, tras la ejecución de dicho programa, se logró que el 68% (17 estudiantes) mostraron un desarrollo adecuado de su motricidad gruesa, mientras que un 32% (5 estudiantes) aún mantenía un desarrollo inadecuado.

La información proporcionada nos permite concluir que el programa experimental denominado "Cuerpo en movimiento" demostró su efectividad al fortalecer significativamente con un 68% la motricidad gruesa, que se vio reflejado en el fortalecimiento tanto del dominio corporal dinámico como del dominio corporal estático, sin embargo, aún un 32% registra tener un desarrollo inadecuado.

Tabla 4: Resultados del pre test y del postest de la dimensión dominio corporal dinámico.

Categoría	Pre test		Postest	
	Niños	Porcentaje	Niños	Porcentaje
Deficientemente desarrollada	7	32%	0	0%
Inadecuadamente desarrollada	15	68%	9	41%
Adecuadamente desarrollada	0	0%	13	59%
Total	22	100%	22	100%

Figura 2: Resultados comparativos entre el pretest y postest de la dimensión dominio corporal dinámico



De acuerdo con la tabla 4 y Figura 2 proporciona un análisis detallado de la evolución observada en el dominio corporal dinámico de los estudiantes antes y después de la

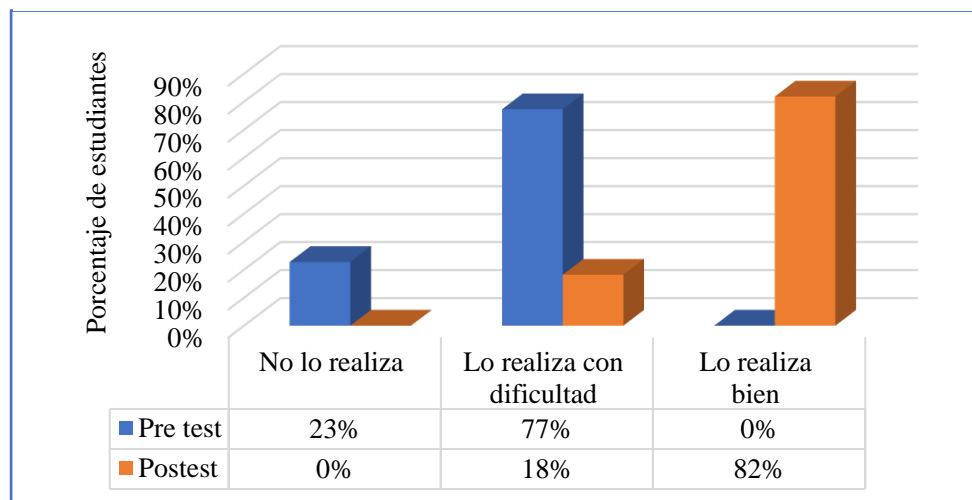
implementación del programa experimental "Cuerpo en movimiento", que se basa en juegos motrices. Antes de la ejecución del programa, se constató que el 68% (15 estudiantes) tenían un desarrollo inadecuado de este aspecto motriz, mientras que el 32% (7 estudiantes) restante lo tenían deficientemente desarrollado. En contraposición, tras la aplicación del programa, se evidenció un notable progreso, con un 59% (13 estudiantes) mostrando un desarrollo adecuado del dominio corporal dinámico, aunque un 41% (9 estudiantes) aún conservaba un desarrollo inadecuado de esta habilidad motora.

Los datos proporcionados nos permiten llegar a determinar de que el programa experimental "Cuerpo en movimiento" demostró ser significativo en el fortalecimiento del dominio corporal dinámico al lograr que el 59% de los niños adquirieron habilidades motoras gruesas, como desplazarse de formas variadas en un circuito (por ejemplo, usando una pierna, a gatas o arrastrándose), realizar saltos alternando los pies y con ambos pies juntos, llevar a cabo acciones de transporte y lanzamiento de objetos, mantener el equilibrio en diferentes posturas, y desplazarse siguiendo líneas rectas y curvas sobre las puntas de los pies y los talones. También, lograron desplazarse mientras sostenían un objeto en la cabeza con los brazos extendidos y realizar giros sobre un pie sin perder el equilibrio. Además, ejecutaron movimientos rítmicos corporales en diversas direcciones, moviendo la cabeza, las rodillas, los hombros y los pies al ritmo del sonido, coordinando los brazos y las piernas de manera efectiva. Asimismo, mejoraron sus habilidades motrices al golpear la pelota con el pie, atraparla con ambas manos y ensartar aros en un cono, considerando tiempos y distancias específicas en cada actividad. Sin embargo, el 41% sigue con un desarrollo inadecuado.

Tabla 5: Resultados del pre test y postet de la dimensión dominio corporal estático

Categoría	Pre test		Postest	
	Niños	Porcentaje	Niños	Porcentaje
Deficientemente desarrollada	5	23%	0	0%
Inadecuadamente desarrollada	17	77%	4	18%
Adecuadamente desarrollada	0	0%	18	82%
Total	22	100%	22	100%

Figura 3: Resultados comparativos entre el pretest y postest de la dimensión dominio corporal estático



Con base en la tabla 5 y figura 3 ofrece un análisis minucioso de la transformación observada en el dominio corporal estático de los estudiantes antes y después de la aplicación del programa experimental "Cuerpo en movimiento", centrado en juegos motrices. Antes de la ejecución del programa, se constató que el 77% (17 estudiantes) tenían un desarrollo inadecuado de este aspecto motriz, mientras que el 23% (5 estudiantes) restante lo tenían deficientemente desarrollado. Sin embargo, tras la implementación del programa, se notó un progreso significativo, con un 82% (18 estudiantes) exhibiendo un desarrollo adecuado del dominio corporal estático, aunque un 18% (4 estudiantes) aún conservaba un desarrollo inadecuado en esta habilidad motora.

Los datos proporcionados permiten precisar que el programa experimental "Cuerpo en movimiento" resultó efectivo en fortalecer el dominio corporal dinámico del 81%, lo que implica que los niños adquirieron habilidades motoras gruesas, como ejecutar movimientos corporales suaves de estiramiento a velocidades que van desde moderadas hasta lentas. También lograron expresar sus emociones, tanto de forma verbal como no verbal, al llevar a cabo movimientos corporales, controlaron su energía al realizar distintos movimientos y son capaces de realizar ejercicios de inspiración y espiración, tanto torácicos como abdominales, emitiendo sonidos. Además, aprendieron a mantener su cuerpo en reposo y en movimiento, alternando entre tensión y relajación, y a adoptar diversas posturas corporales de relajación. Persistiendo un 18% con un desarrollo inadecuado.

5.1.2. Análisis inferencial

En esta sección, se presentan los resultados de inferencia relativos a las pruebas de hipótesis, tanto las de carácter general como las específicas, con el fin de contrastar las hipótesis de investigación.

5.1.2.1. Prueba de normalidad

Se llevó a cabo la prueba de bondad de ajuste de Shapiro-Wilk para evaluar los resultados inferenciales, ya que la cantidad de datos analizados fue inferior a 50. Esta prueba nos ayuda a evaluar en qué medida la distribución de los datos coincide con la distribución teórica, con el objetivo de determinar si los datos provienen de una población con una distribución normal.

Paso 1. Hipótesis de normalidad

H_1 : La distribución de datos de la variable motricidad gruesa no sigue una distribución normal.

H_0 : La distribución de datos de la variable motricidad gruesa sigue una distribución normal.

Paso 2. Lectura de normalidad

Si p-valor: $< \alpha = 0,05$, se acepta H_1 , es decir, los datos no provienen de una distribución normal, aplicamos la prueba de rango de Wilcoxon. $\alpha=0,05$; se acepta H_0 , es decir, los datos provienen de una distribución normal, aplicamos la prueba t de Student

Paso 3, Prueba estadística de normalidad

Tabla 6: *Prueba de normalidad Shapiro - Wilk*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	0.926	22	0.103

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 6, se observa que el valor p obtenido a partir de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para la variable motricidad gruesa superó el nivel de significancia ($p>0,05$). Como resultado, se optó por rechazar la hipótesis alternativa y aceptar la hipótesis nula, la

cual sugiere que los datos siguen una distribución normal. En base a esta información, se decidió utilizar la prueba paramétrica T de Student para muestras emparejadas.

5.1.2.2. Prueba de hipótesis

Prueba de hipótesis general

El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jardín de Dios”.

Paso 1. Hipótesis estadísticas

H₁: El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años.

H₀: El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” no fortalece significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años.

Paso 2. Nivel de significancia: 0,05 = 5%

Paso 3. Estadístico de prueba: t de Student

Paso 4 Estadísticos descriptivos

Tabla 7: Estadísticos descriptivos de la variable motricidad gruesa

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pre test motricidad gruesa	39,14	22	5,203	1,109
	Postest motricidad gruesa	54,00	22	3,754	,800

La tabla 7 presenta los estadísticos descriptivos clave para la variable de motricidad gruesa. Destaca principalmente que, en el pretest, la media de puntuación fue de 39.14 puntos. En contraste, en el post test, la media aumentó a 54,00 puntos, lo que indica que hubo un aumento significativo en las puntuaciones después de la implementación del programa "Cuerpo en movimiento".

Paso 5. Prueba estadística

Tabla 8: Prueba T de Student ara la variable motricidad gruesa

		Prueba de muestras emparejadas								
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)	
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia							
				Inferior	Superior					
Par 1	VA Pretest VA Post test	-14,864	4,121	,879	-16,691	-13,037	-16,918	21	,000	

Paso 6. Decisión

Como se puede ver en la tabla 8, el p-valor de la prueba t de student fue inferior al nivel de significancia ($p < 0,05$), por ello, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna

Paso 7. Conclusión

En resumen, con el 95% de nivel de confianza se determina que el programa “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años.

Prueba de hipótesis específica 1.

El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años.

Paso 1. Hipótesis estadísticas

H₁: El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente dominio corporal dinámico en los niños de 5 años.

H₀: El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” no fortalece significativamente dominio corporal dinámico en los niños de 5 años.

Paso2. Nivel de significancia: $0,05 = 5\%$

Paso 3. Estadístico de prueba: t de Student

Paso4. Estadísticos descriptivos

Tabla 9: Estadísticos descriptivos de la dimensión dominio corporal dinámico

		Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pre test Dominio corporal dinámico	24,86	22	3,707	,790
	Postest Dominio corporal dinámico	33,14	22	3,427	,731

En la tabla 9, se muestran los principales estadísticos descriptivos para la dimensión de dominio corporal dinámico. Es importante resaltar que, en el pretest, la media de puntuación fue de 24.86 puntos. En contraste, en el postest, la media se incrementó a 33,14 puntos, lo que señala un incremento significativo en las puntuaciones tras la ejecución del programa "Cuerpo en movimiento".

Paso 5. Prueba estadística

Tabla 10: Prueba T de Student para la dimensión dominio corporal dinámico

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Dominio corporal dinámico – Postest Dominio corporal dinámico	-8,273	4.038	,861	-10,063	-6,483	-9,610	21	,000

Paso 6. Decisión

Como se evidencia en la tabla 10, el valor p obtenido a través de la prueba t de Student fue menor que el nivel de significancia ($p < 0.05$). Por consiguiente, se optó por descartar la hipótesis nula y en su lugar se aceptó la hipótesis alterna.

Paso 7. Conclusión

En conclusión, con el 95% de nivel de confianza se determina que el programa "Cuerpo en movimiento" efectivamente fortalece el dominio corporal dinámico de los niños de 5 años en la institución educativa inicial "Jardín de Dios" - La Joya, en el año 2022.

Prueba de hipótesis específica 2

El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente el dominio corporal estático en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jardín de Dios” - La Joya.

Paso 1. Hipótesis estadística.

H₁: El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente dominio corporal estático en los niños de 5 años.

H₀: El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” no fortalece significativamente dominio corporal estático en los niños de 5 años.

Paso 2. Nivel de significancia: 0,05 = 5%

Paso 3. Estadístico de prueba: t de Student

Paso 4 Estadísticos descriptivos

Tabla 11: *Estadísticos descriptivos de la dimensión dominio corporal estático*

		Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Dominio corporal estático	14,27	22	1,804	,385
	Post test Dominio corporal estático	20,86	22	2,100	,448

La tabla 11 presenta los estadísticos descriptivos clave para la dimensión de dominio corporal estático. Destaca que, en el pretest, la puntuación promedio fue de 14.27 puntos. En contraste, en el posttest, la media se elevó a 20.86 puntos, lo que indica un aumento significativo en las puntuaciones después de la implementación del programa "Cuerpo en movimiento".

Paso 5. Prueba estadística

Tabla 12: Prueba T de Student para la dimensión dominio corporal estático

		Prueba de muestras emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Par 1	Dominio corporal estático - Post test Dominio corporal estático	-6,591	1,919	,409	-8,694	-7,442	-16,111	21	,000

Paso 6. Decisión

Como se puede apreciar en la tabla 12, el valor p derivado de la prueba t de Student resultó ser inferior al nivel de significancia ($p < 0.05$). Por lo tanto, se optó por rechazar la hipótesis nula y, en su lugar, se aceptó la hipótesis alternativa

Paso 7. Conclusión

En síntesis, con el 95% de nivel de confianza se sustenta que el programa "Cuerpo en movimiento" efectivamente fortalece el dominio corporal estático de los niños de 5 años en la institución educativa inicial "Jardín de Dios" - La Joya, durante el año 2022.

5.1 Discusión de resultados

De acuerdo con el objetivo general establecido, se planteó que el programa denominado "Cuerpo en movimiento" que implica juegos motrices, tiene un impacto significativo en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de 5 años pertenecientes a la Institución Educativa Inicial "Jardín de Dios" en La Joya, en el año 2022. Al analizar los datos presentados en la Tabla 4 y la Figura 1, se puede notar que antes de la implementación del programa experimental "Cuerpo en Movimiento", basado en juegos motores, el 59% (13) de los niños tenía un desarrollo motriz insuficiente, mientras que el 41% (9) presentaba un desarrollo poco desarrollado. En contraste, al concluir el programa, el 68% (17) demostraba un desarrollo motriz adecuado, y el 32% (5) de los estudiantes aún mantenía un desarrollo inadecuado. Estos resultados, al compararse con los hallazgos de Quilca y Aguirre (2021) y Valles (2020) quienes en sus respectivos estudios basados en juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años, tanto en una institución educativa de Chimbote, obtuvo resultados que indican que la mayoría de los niños presentaban un bajo nivel de

motricidad antes de la aplicación de la propuesta experimental (79%), situación que se revirtió después de su aplicación (el 71% logró desarrollar habilidades motoras). Y en la institución educativa de San Martín, se evidenció que los niños se encontraban en un nivel de inicio el 73,7% en cuanto a la psicomotricidad. En esa misma línea Coloma (2020) también enfatiza que los juegos motores mejoran de manera significativa el nivel de desarrollo de la habilidad motora gruesa en niños de edad preescolar. Estos resultados indican que las estrategias y actividades centradas en los juegos motores efectivamente contribuyen al fortalecimiento de las habilidades motoras en los niños. Estos datos conducen a la conclusión de que los juegos motrices son una herramienta efectiva en el desarrollo de la motricidad gruesa, respaldando la afirmación de Gil y Navarro (2004) sobre el papel fundamental del juego motor como vehículo principal para avanzar en el desarrollo de habilidades motoras y su función en la promoción del desarrollo motor de manera lúdica.

En relación al objetivo específico 1, se plantea que el programa de juegos motrices llamado "Cuerpo en movimiento" tiene un impacto significativo en el fortalecimiento del dominio corporal dinámico en los niños de 5 años. Podemos observar en la Figura 2 un análisis detallado de cómo evoluciona esta habilidad motora dinámica antes y después de la implementación del programa experimental "Cuerpo en movimiento", basado en juegos motrices. constatándose que después de la implementación del programa, adquirieron un progreso significativo, donde el 59% de los estudiantes (13 en total) mostraron un desarrollo adecuado en esta habilidad, y el 41% (9 estudiantes). Este hallazgo pone de manifiesto la eficacia del programa "Cuerpo en movimiento". En contraste con los resultados presentados por Condo y Allauca (2021) con la aplicación de la danza el 74% lograron adquirir habilidades motrices, afirma que las danzas tienen un efecto positivo en el desarrollo psicomotor de los niños, pues precisa que les permite aprender más acerca de su cuerpo y desarrollar una mayor coordinación en las actividades físicas que realizan diariamente además les da la oportunidad de integrarse en diferentes contextos socioculturales. Además, los resultados correlacionales obtenidos por Pintado (2022) le llevaron a concluir que existe una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa con $r = 0,731$; reconociendo que este tipo de juegos poseen una gran actividad motriz. Por lo que, es evidente que la implementación de este tipo de juegos ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de estas habilidades motoras en la población estudiada. Sin embargo, en los estudios mencionados coincidimos en que un porcentaje minoritario aún necesita atención y apoyo para alcanzar un desarrollo adecuado en este aspecto. Y así poder, subrayar desde el

enfoque de Navarro, (2010), que el juego motor, a pesar de ser una actividad recreativa, se diferencia por su énfasis significativo en la motricidad. Es decir, su naturaleza lúdica se atribuye en gran medida a la importancia que se le concede a la actividad motora.

En relación al objetivo específico 2, se plantea que el programa de juegos motrices llamado "Cuerpo en movimiento" tiene un impacto significativo en el fortalecimiento del dominio corporal estático en los niños de 5 años. Los resultados evidenciaron un avance considerable, donde el 82% lograron adquirir un desarrollo adecuado, pese a que el 18% se mantuvo en desarrollo inadecuado de esta habilidad motora. Resultados concordantes con los destacados por Fuentes (2022), donde evidencia que ante un 66,7% de los niños que tenían poco desarrollada la coordinación motora gruesa, logró que entre 38.1% y el 61.9% mejoren en gran medida su nivel de desarrollo. Llevándole a concluir que el uso adecuado de los "Juegos motrices" ayudan a fortalecer significativamente la coordinación motora gruesa en los niños de edad preescolar. Otro hallazgo peculiar es el presentado por Pinargote et al., (2020), quienes a través de una encuesta a 10 docentes y la observación en clases, determinaron que los espacios físicos dentro y fuera del aula inciden en un mejor desarrollo de la motricidad de los niños. Tan es así que, plantearon una propuesta basada en actividades motrices sencillas para ser aplicadas para el desarrollo de habilidades motoras, teniendo en cuenta las características del centro en estudio. Estos resultados, han permitido, asumir que el juego motriz es efectivo en el desarrollo motor del niño, considerando lo que Pacheco (2015) refiere sobre el dominio corporal estático, que son actividades motrices que facilitan la internalización del esquema corporal, donde se incorporan tanto la respiración y la relajación, ya que estas dos actividades contribuyen a una comprensión profunda y completa de la totalidad del individuo, y para el logro de esta habilidad motora estática concordamos con lo que plantean Gil y Navarro (2004). los juegos sensoriales son de gran importancia como herramienta para el desarrollo integral, enfocándose en la estimulación de los sentidos, ya que no solo promueven la adquisición de habilidades sensoriomotoras, sino que también contribuyen al enriquecimiento de las experiencias perceptivas de los individuos.

CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. Conclusiones

Primera. La implementación del programa experimental centrado en juegos motores ha demostrado resultados competentes, con un 68% de los niños alcanzando un desarrollo adecuado de su motricidad gruesa. Sin embargo, se identificó que el 32% aún mantiene un desarrollo inadecuado. Con un nivel de confianza del 95%, se concluye de manera significativa que el programa "Cuerpo en movimiento" fortalece la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa inicial "Jardín de Dios" - La Joya en el año 2022.

Segunda. La ejecución del programa reveló un progreso notable, con un 59% de los niños demostrando un desarrollo adecuado en el dominio corporal dinámico. A pesar de ello, un 41% aún mantenía un desarrollo inadecuado en esta habilidad motora. En consecuencia, con un nivel de significancia del 95%, se confirma que el programa "Cuerpo en movimiento" efectivamente fortalece el dominio corporal dinámico de los niños de 5 años en la institución educativa inicial "Jardín de Dios" - La Joya, en el año 2022.

Tercera. La realización del programa evidenció un avance considerable, siendo un 82% de los participantes quienes demostraron un desarrollo adecuado en el dominio corporal estático. Aunque un 18% aún presentaba un desarrollo inadecuado en esta habilidad motora. En consecuencia, se respalda con un nivel de significancia del 95%, la afirmación de que el programa "Cuerpo en movimiento" fortalece eficazmente el dominio corporal estático de los niños de 5 años en la institución educativa inicial "Jardín de Dios" - La Joya, durante el año 2022.

5.2. Sugerencias

Primera. A las docentes de la institución educativa N° 269 "Jardín de Dios" - La Joya, 2022. Que hagan efectiva la propuesta de aplicar juegos motrices para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 5 años como una estrategia integral y efectiva en el ámbito educativo y de desarrollo infantil.

Segunda. A los estudiantes de FID, que desde la práctica profesional implementen este tipo de estrategias para el fortalecimiento del desarrollo motor del niño en edad preescolar.

Tercera. A los maestros de práctica e investigación que promuevan este tipo de investigación aplicada, con la finalidad de atender las necesidades de aprendizaje motor de los niños sobre todo de contextos rurales de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Álvarez, H. V., (2018). *El juego motor como estímulo en educación infantil*. Universidad de Valladolid – España. [https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31583/TFG-O-1314.pdf?sequence=1#:~:text=Seg%C3%BAn%20Rodr%C3%ADguez%20\(2013\)%20y%20Garaigordobil,la%20pr%C3%A1ctica%20en%20su%20vida](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31583/TFG-O-1314.pdf?sequence=1#:~:text=Seg%C3%BAn%20Rodr%C3%ADguez%20(2013)%20y%20Garaigordobil,la%20pr%C3%A1ctica%20en%20su%20vida)
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. 6ta. Ed. Caracas - Venezuela.: Episteme - 2012.
- Belsky., G. (s/f). *¿Qué son las habilidades motoras gruesas?* Recuperado de <https://www.understood.org/es-mx/articles/all-about-gross-motor-skills>
- Bolaños, D. F. (2010). *Desarrollo motor, movimiento e interacción* (Primera ed.). Kinesis.
- Buytendijk, F. J. J. (1935). *El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Madrid: Revista de Occidente.
- Cigarroa I, Sarqui C, Zapata-Lamana R. (2016). *Efectos del sedentarismo y obesidad en el desarrollo psicomotor en niños y niñas: Una revisión de la actualidad latinoamericana*. Univ. Salud. 2016;18(1):156-169. DOI: <http://dx.doi.org/10.22267/rus.161801.27>
- Cobos, J (2011). *El juego motor en la escuela*. Revista: Innovación y experiencias educativas. https://archivos.csif.es/a/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40
- Coloma, G.S. M., (2020) “*Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas – Piura, 2020.*”
- Condo, W.F. & Allauca, J.V. (2021) Tesis: *La danza en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Cap. Edmundo Chiriboga G – Ecuador*. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8221>.
- Congreso de la República del Perú. (31 de octubre de 2016). *Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes*.
- Equipo del Museo de la Infancia, (2020). *6 actividades de juego sensorial fáciles para los niños en casa*. Publicado en jueves 25 de junio de 2020. <https://www.cmosc.org/es/sensory-play-activities/>
- Estela Rojas, J. S. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en*

los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo. Bajo - Bambamarca. Chiclayo - Perú.

Fuentes R. C.A. (2022). *Tesis: Programa de “Juegos motrices” para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Las Palmeras” de Puerto Maldonado, 2022.* Biblioteca IESPP. NSR. Puerto Maldonado – Madre de Dios.

Gil Madrona, P., Navarro Adelantado, V. (2005). *El juego motor en educación infantil.* España: Wanceulen Editorial S.L.

George, Darren. & Mallery, Paul. (2003). *SPSS for Windows step by step: a simple guide and reference. 11.0 update (4th ed.).* Boston MA: Allyn y Bacon.

Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación.* (Quinta Edición). México D.F, México: McGraw-Hill.

IESPP. “NSR” (2022) *Reglamento de Investigación e Innovación institucional.* Puerto Maldonado – Madre de Dios.
<https://www.pedagogicomadrededios.edu.pe/documentosGestion/REGLAMENTO%20DE%20%20INVESTIGACION%20OFICIAL%20CBCII%202022.pdf>
 .

Ley N. ° 28044, *Ley General de educación, aprobado por Decreto Supremo N° 011-2012-ED. (6 de julio de 2012).* Publicado en el Diario Oficial El Peruano.
http://www.minedu.gob.pe/files/3926_201207101510.pdf

Lifeder. (14 de abril de 2021). *Motricidad gruesa.* Recuperado de:
<https://www.lifeder.com/motricidad-gruesa/>.

Lopes, V. P. (2016). *"Associations between sedentary behavior and motor coordination in children."* American Journal of Human Biology, 28(3), 354-360.

Ministerio de Educación de Perú (2016). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular.* Ministerio de Educación. Lima – Perú.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>.

Ministerio de Educación de Perú. (2017). *"Currículo Nacional de la Educación Básica."* Recuperado de: <https://www.gob.pe/9361-cneb>

Ministerio de Educación del Perú. (2018). *"Guía para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años."* www.minedu.gob.pe

- Ministerio de Educación del Perú. (2012). *Guía de Orientación del Uso del Módulo de Materiales de Psicomotricidad para Niños y Niñas de 3 a 5 Años*.
www.minedu.gob.pe
- Morán M., A. M. (2017). *Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil*. Sinergias educativas, vol. 2, núm. 2, 2017. Grupo Compás, Ecuador.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=573561679005>
- Moreno, J.A., y Rodríguez, P.L. (1996). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa Infantil. Cap. IV*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Navarro, V., (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2016). "Obesidad Infantil y Adolescente."
https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/206498/9789243510249_spa.pdf
- Pacheco Montesdeoca, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. Recuperado el 5 de December de 2022, de YouTube: <https://docplayer.es/14068283-Psicomotricidad-en-educacion-inicial.html>
- Pinargote Z. Á.H., Pinargote S. L.P., Alcivar Ch. A.C. y Rojas R. J. A. (2019). *Los espacios físicos dentro y fuera del aula y su incidencia en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de educación inicial*. TLATEMOANI. Revista Académica de Investigación. Ed. Eumed.net- No. 30, España.
<file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-LosEspaciosFisicosDentroYFueraDelAulaYSuIncidencia-7340400.pdf>
- Pintado, C. M. R. (2022). *Tesis: Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 Institución Educativa N° 15251-Palo Blanco distrito Huarmaca, Piura 2022*.
- Quilca, M.S. & Aguirre, D.M. (2021) Tesis: *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial Dr. Pío Jaramillo Alvarado ubicado en la ciudad de Loja*. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23900>
- Valles G. N. (2019). *Tesis: Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar De Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín*.

Valles G. N. (2019). *Tesis: Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar De Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín.*
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18818/JUEGO_MOTORES ESTRATEGIA VALLES GALAN NILCA.pdf?sequence=3&

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO: Programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269 “Jardín de Dios” “La Joya”, 2022.				
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables / Dimensiones	Metodología
¿De qué manera el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°269 “Jardín de Dios”- La Joya, 2022?	Determinar si el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°269 “Jardín de Dios”- La Joya, 2022	El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°269 “Jardín de Dios”- La Joya, 2022.	<p>Variable Independiente: Programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento”</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Juegos sensorio motrices ▪ Juegos de orientación corporal y estructuración espacial. ▪ Juegos de coordinación dinámica general. ▪ Juegos de coordinación óculo-manual y óculo-pédica. <p>Variable Dependiente: Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dominio corporal dinámico. ▪ Dominio corporal estático. 	<p>Tipo: Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Pre – experimental Fórmula: GE: 1---- X ----O2</p> <p>Población: Niños de 5 años de la Institución Educativa N° 269 “Jardín de Dios”, La Joya - Puerto Maldonado.</p> <p>Muestra: 22 niños de 5 años de la Institución Educativa N° 269 “Jardín de Dios”, La Joya - Puerto Maldonado.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala de estimación.</p> <p>Procesamiento de datos: Paquete estadístico SPSS versión 25 en español.</p>
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas		
¿De qué manera el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°269 “Jardín de Dios”- La Joya, 2022?	Determinar si el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°269 “Jardín de Dios”- La Joya, 2022	El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°269 “Jardín de Dios”- La Joya, 2022.		
¿De qué manera el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece el dominio corporal estático en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°269 “Jardín de Dios”- La Joya, 2022?	Determinar si el programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece el dominio corporal estático en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°269 “Jardín de Dios”- La Joya, 2022.	El programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” fortalece significativamente el dominio corporal estático en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°269 “Jardín de Dios”- La Joya, 2022.		

Anexo 2: Matriz de operacionalización de las variables

Variable independiente: Programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento”		Dimensiones	Talleres
Definición conceptual	Definición operacional		
El programa “Cuerpo en movimiento” está basado en juegos motrices, los cuales son una actividad vital y espontánea para el alumno/a, fomenta las relaciones sociales, se practican valores que más adelante se pondrán en práctica, se desarrolla la personalidad y los aspectos cognitivos y favorece el desarrollo del esquema corporal, el equilibrio, la coordinación y las capacidades motrices. (Cobos, 2015, p. 6)	Con el programa “Cuerpo en movimiento” basado en juegos motrices se trabajará para fortalecer el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático a través de motrices de equilibrio, de desplazamiento, de construcción, con pelotas y objetos. Para ello, se realizará un promedio de 25 talleres motrices.	Juegos sensorio motrices Son juegos en los que promueven experiencias visuales, auditivas, olfativas, gustativas, táctiles y cinestésicas, y que educan la motricidad elemental como es la tonicidad y el equilibrio. Son capaces de desarrollar coordinaciones dinámicas generales. (Gil y Navarro, 2004, p. 41)	Coordinación General 1. El soldado se escapa 2. El canguro saltarán 3. Salto con un pie 4. El puente 5. Cosas alborotadas Equilibrio 6. Animales en el bosque 7. Juego de las huellas 8. La cuerda 9. “El trompo” Ritmo 10. Al ritmo de la Yenka 11. Marcha Soldado Coordinación Visomotriz 12. “Tiro al arco” 13. “El gato” 14. “El Elefante trompita” 15. Encestando Tonicidad 16. Corre, corre 17. Carrera de cangrejos Autocontrol 18. El juego de las sillas 19. Los congelados 20. Lento muy lento Respiración 21. La serpiente 22. La abeja 23. El pañuelo volador Relajación 24. El autobús 25. Eduyoga
		Juegos de orientación corporal y estructuración espacial. Son juegos en los que el cuerpo se orienta en el espacio con la significación del propio cuerpo o lo que encierre la situación, lo cual produce una organización y estructuración espacial en el niño. (Gil y Navarro, 2004, p. 50)	
		Juegos de coordinación dinámica general. Implican la acción sobre el espacio, de modo, que esa acción supone desplazamiento. El grado de implicación motriz es el producto de la organización espacial, en cuanto a habilidades derivadas de los desplazamientos, los saltos y los giros. (Gil y Navarro, 2004, p. 54)	
		Juegos de coordinación óculo-manual y óculo-pédica. Aquellos que promueven coordinaciones de ajuste de manos y pies con móviles implican la coordinación de ojo y mano, y de ojo y pie, respectivamente, integrando los lanzamientos, las recepciones, y sus formas de conducciones y transportes. (Gil y Navarro, 2004, p.57)	

Variable dependiente: Motricidad gruesa		Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración	Nivel y rango
Definición conceptual	Definición operacional					
Capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc. (Pacheco, 2015 p. 17).	Esta variable se evaluará mediante la aplicación de una escala de valoración que consta de 22 ítems, la cual mide la motricidad gruesa a través de sus dos dimensiones: el dominio corporal dinámico, que contempla la coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación viso motriz y la dimensión Dominio corporal estático que contempla la tonicidad, autocontrol, respiración y relajación.	Dominio corporal dinámico. - Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada. (Pacheco, 2015 pp. 19 - 27).	Coordinación general	1. Se desplaza en un circuito de manera variada (pata coja, cuadrupedia, reptar) por 3 minutos.	1= No lo realiza. 2 = Lo realiza con dificultad. 3 = Lo realiza bien.	Deficientemente desarrollada (22-36) Inadecuadamente desarrollada (37-51) Adecuadamente desarrollada (52-66).
				2. Realiza saltos con los pies juntos en un circuito por 3 mts.		
				3. Salta 20 veces con un pie.		
				4. Salta alternando los pies hasta la meta.		
				5. Realiza acciones de transportar y lanzar un objeto.		
			Equilibrio	6. Mantiene el equilibrio en diversas posturas por 5 segundos.		
				7. Se desplaza en un circuito siguiendo líneas rectas y curvas en puntillas y sobre los talones.		
				8. Se desplaza portando un objeto en la cabeza con los brazos extendidos hacia los costados en un trayecto de 2 mts.		
				9. Realiza giros sobre un pie sin perder el equilibrio en un lapso de 10 segundos.		
			Ritmo	10. Realiza movimientos rítmicos corporales hacia la derecha - izquierda, adelante – atrás; moviendo la cabeza, rodillas - hombros – pies, de acuerdo la canción.		
				11. Marcha al ritmo del sonido alternando los brazos y piernas de manera coordinada en un recorrido de 5 mts.		

			Coordinación viso motriz	12. Golpea la pelota con el pie hacia el arco.		
				13. Recepciona la pelota con las dos manos.		
				14. Ensarta 3 veces un aro en el cono a una distancia determinada.		
		Dominio corporal estático. - Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar toda la globalidad del propio Yo. (Pacheco, 2015 pp. 28 - 31).	Tonicidad	15. Realiza movimientos corporales suaves de estiramiento.		
				16. Realiza movimientos corporales a velocidad de moderada a lenta.		
			Autocontrol	17. Expresa sus emociones (de manera verbal y no verbal) al realizar movimientos corporales.		
				18. Controla su energía al realizar diferentes movimientos corporales con respiración (exhala – inhala)		
			Respiración	19. Realiza ejercicios de inspiración y espiración en un tiempo de 3 min.		
				20. Realiza respiraciones torácica y abdominal emitiendo sonidos.		
			Relajación	21. Mantiene su cuerpo en reposo y en movimiento (tensión-relajación) por 3 min.		
				22. Realiza una postura corporal de relajación		

Anexo 3: Instrumentos de recojo de información

Escala de estimación para evaluar la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial.

(Pre test y Postest)



Objetivo: Evaluar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa N° 269 “Jardín de Dios” La Joya, 2022.

Nombre del niño: **Aula:**

Fecha de Aplicación: **Aplicador:**

DIMENSIONES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	No lo realiza.	Lo realiza con dificultad.	Lo realiza bien.
DIMENSIÓN 1: Dominio corporal dinámico	1	2	3
1. Se desplaza en un circuito de manera variada (pata coja, cuadrupedia, reptar) por 3 minutos.			
2. Realiza saltos con los pies juntos en un circuito por 3 mts.			
3. Salta 20 veces con un pie.			
4. Salta alternando los pies hasta la meta.			
5. Realiza acciones de transportar y lanzar un objeto.			
6. Mantiene el equilibrio en diversas posturas por 5 segundos.			
7. Se desplaza en un circuito siguiendo líneas rectas y curvas en puntillas y sobre los talones.			
8. Se desplaza portando un objeto en la cabeza con los brazos extendidos hacia los costados en un trayecto de 2 mts.			
9. Realiza giros sobre un pie sin perder el equilibrio en un lapso de 10 segundos.			
10. Realiza movimientos rítmicos corporales hacia la derecha - izquierda, adelante – atrás; moviendo la cabeza, rodillas - hombros – pies, de acuerdo la canción.			
11. Marcha al ritmo del sonido alternando los brazos y piernas de manera coordinada en un recorrido de 5 mts.			
12. Golpea la pelota con el pie hacia el arco.			
13. Recepciona la pelota con las dos manos.			
14. Ensarta 3 veces un aro en el cono a una distancia determinada.			
DIMENSIÓN 1: Dominio corporal dinámico	1	2	3
15. Realiza movimientos corporales suaves de estiramiento.			
16. Realiza movimientos corporales a velocidad de moderada a lenta.			
17. Expresa sus emociones (de manera verbal y no verbal) al realizar movimientos corporales.			
18. Controla su energía al realizar diferentes movimientos corporales con respiración (exhala – inhala)			
19. Realiza ejercicios de inspiración y espiración en un tiempo de 3 min.			
20. Realiza respiraciones torácica y abdominal emitiendo sonidos.			
21. Mantiene su cuerpo en reposo y en movimiento (tensión-relajación) por 3 min.			
22. Realiza una postura corporal de relajación.			

Anexo 4: Constancia de validez y confiabilidad del instrumento

	<p>INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO" – PUERTO MALDONADO D.S. N° 12.85 ED del 20 de Febrero de 1985 REVALIDADA CON R.D. N° 00087-2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID EN PROCESO DE LICENCIAMIENTO</p>	
---	---	---


CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

**ESCALA DE ESTIMACIÓN QUE MIDE LA VARIABLE DEPENDIENTE:
MOTRICIDAD GRUESA**

NOMBRE DEL EXPERTO	: Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
DNI	: 04804107
ESPECIALIDAD	: Educación Inicial
GRADO ACADÉMICO	: Licenciada
INSTITUCIÓN DONDE LABORA	: IESPP "Nuestra Señora del Rosario"

Por medio de la presente hago constar que realicé la revisión de la escala de estimación sobre la variable que mide la **"Motricidad gruesa"** elaborado por las estudiantes Nicole Yadira Castro Tello y Sarita García Barros de Bottega de la carrera de Educación Inicial del IESPP "Nuestra Señora del Rosario", quienes están realizando el trabajo de investigación titulado Programa de juegos motrices "Cuerpo en movimiento" para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269 "Jardín de Dios" –La Joya, 2022. Una vez hecha las correcciones pertinentes considero que dicho Instrumento es **Válido** para su aplicación.

Puerto Maldonado, 24 de abril de 2023.



.....
 Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
 DOCENTE
 EDUCACIÓN

Firma y Pos firma del Experto



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
 "NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO" - PUERTO MALDONADO
 D.S. N°12-85 ED del 20 de Febrero de 1985
 REVALIDADA CON R.D. N° 00087-2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID
 EN PROCESO DE LICENCIAMIENTO

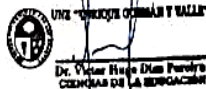


CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO
ESCALA DE ESTIMACIÓN QUE MIDE LA VARIABLE DEPENDIENTE:
MOTRICIDAD GRUESA

NOMBRE DEL EXPERTO	: Dr. Víctor Hugo Díaz Pereira
DNI	: 04802591
ESPECIALIDAD	: Educación Primaria
GRADO ACADÉMICO	: Doctor
INSTITUCIÓN DONDE LABORA	: IESPP "Nuestra Señora del Rosario"

Por medio de la presente hago constar que realicé la revisión de la escala de estimación sobre la variable que mide la "Motricidad gruesa" elaborado por las estudiantes Nicole Yadira Castro Tello y Sarita García Barros de Bottega de la carrera de Educación Inicial del IESPP "Nuestra Señora del Rosario", quienes están realizando el trabajo de investigación titulado Programa de juegos motrices "Cuerpo en movimiento" para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269 "Jardín de Dios" -La Joya, 2022. Una vez hecha las correcciones pertinentes considero que dicho Instrumento es **Válido** para su aplicación.

Puerto Maldonado, 24 de abril de 2023.



Firma y Ros firma del Experto

Anexo 5: Ficha técnica del instrumento

FICHA TÉCNICA: INSTRUMENTO DE MOTRICIDAD GRUESA	
Autor del instrumento	: Nicole Yadira, Castro Tello. Sarita, García Barros de Bottega.
Procedencia	: Puerto Maldonado – Madre de Dios – Perú.
Aplicación	: Niños de 5 años de edad de la Institución educativa N° 269 “Jardín de Dios” – La Joya, Puerto Maldonado.
Tipificación	: Escala de estimación
Uso	: Pedagógico, investigativo y educativo.
Estructura	: Conformado por 22 ítems y mide 2 dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dominio corporal dinámico. ▪ Dominio corporal estático.
Administración	: El instrumento es administrado en forma individual o colectiva. El tiempo de aplicación individual es de 5 minutos aproximadamente.
Calificación y Puntuación	: La calificación es manual y la puntuación oscila entre 22 (puntaje menor) y 66 (puntaje mayor). A mayor puntuación mejor fortalecimiento de la motricidad gruesa y a menor puntuación, poco fortalecimiento de la motricidad gruesa.
Gradiente	: 1: No lo realiza. 2: Lo realiza con dificultad. 3: Lo realiza bien.
Niveles y Escalas	: Los niveles ponderados de la escala por el autor del instrumento a través de la puntuación de lo realiza bien, lo realiza con dificultad y no lo realiza (Castro 2023) el baremo total fue: alto (52-66), medio (37-51), bajo (22-36).
Validez	: El instrumento paso por juicio de expertos especializados y como resultado se obtuvo una validez bueno.
Confiabilidad	: El estadístico Alfa de Cron Bach arrojó el valor de 0,905 obteniendo una excelente confiabilidad.

Anexo 6: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES DE FAMILIA

Título del Proyecto: Programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269 “Jardín de Dios” – La Joya, 2022.

Investigador Principal: Sarita García Barros de Bottega

Yo: MONICA INES OCHOA HUANCA
Declaro que:

- He leído la hoja de información que me han facilitado.
- He podido formular las preguntas que he considerado necesarias acerca del estudio.
- He recibido información adecuada y suficiente por el investigador abajo indicado sobre:
- Los objetivos del programa y sus procedimientos.
 - Los beneficios e inconvenientes del programa.
 - Que la participación de mi menor hijo es voluntaria.
 - El procedimiento y la finalidad con que se utilizarán los datos personales y las garantías de cumplimiento de la legalidad vigente.

CONSIENTO LA PARTICIPACIÓN DE MI MENOR HIJO EN EL PRESENTE ESTUDIO

SÍ NO

Para dejar constancia de todo ello, firmo a continuación:

Fecha 19/06/23

Firma Monica Ines Ochoa Huanca
DNI 73761289



Sarita García Barros de Bottega

Anexo 7: Sesiones desarrolladas en el plan experimental.

Taller N° 1

¡Jugamos... Soldados a prepararse!


I. Datos Generales:

- **I.E.I** : N° 269 “Jardín de Dios”
- **Participantes** : Niños de 5 años.
- **Docente** : Sayda Ugarte Mamani
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira Castro Tello

II. Propósito del Taller: Que el niño /a se desplace correctamente al realizar acciones de pata coja, cuadrupedia y aprenda a relajarse a través de su respiración.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: Aplicar los juegos motores para fortalecer el dominio corporal estático en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se desplaza en un circuito de manera variada en posición de (pata coja, cuadrupedia) por 3 minutos.

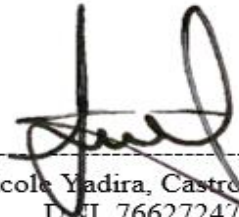
III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;">Ejercicios de activación.</p> <p>Realizamos la motivación con la canción</p> <p style="text-align: center;">“Salto con un pie” Yo soy un conejito que salto con un pie. Salto, salto, salto Salto, al revés 1,2,3 (BIS)</p>	<p>Conos</p> <p>Ula, ula</p>	10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Haciendo desplazamientos: pata coja, cuadrupedia.</p> <p>La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego ¡El soldado se escapa!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego – actividad consiste en que los niños se agrupan en dos filas de manera mixta, donde tendrán que saltar con un pie en pata coja dentro de cada ula, ula hasta llegar a la meta y de regreso lo <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ harán en cuadrupedia (gateo) y lo repetirán la 		30 min

	<p>actividad en la medida que avancen o lleguen a la meta.</p> <ul style="list-style-type: none"> La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal dinámico a través de juego el soldado se escapa dominar distintas partes del cuerpo. 		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>La estudiante investigadora al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación).</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p>		5 min



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Mariela Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACIÓN

Taller N° 2

“Saltando como canguros”


I. Datos Generales:

- **I.E.I** : N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente** : Sayda Ugarte Mamani
- **Participante** : Niños de 5 años
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.

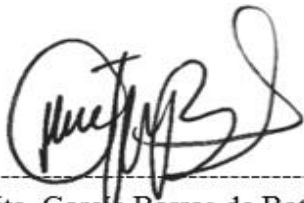
II. Propósito del Taller: Que el niño /a salte con los pies juntos sin caerse.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: aplicar los juegos motores para fortalecer el dominio corporal dinámico.
Indicador de evaluación (Ítems):
▪ Ejecuta saltos con los pies juntos en un circuito por 3 mts.

III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Nos ponemos en un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;">Ejercicios de activación.</p> <p>Realizamos la motivación con ejercicio de calentamiento, saltamos al ritmo del canguro, al sonido de la pandereta saltamos dos pasos hacia adelante, dos pasos hacia atrás dos a la derecha y a la izquierda repetir por dos veces.</p>	Pandereta	10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Haciendo saltos con los pies juntos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La estudiante investigadora explica a los niños/as que formen dos filas, uno de niñas y otra de niños, donde cada uno tendrá que saltar con los pies juntos por la escalera y las ula, ula recorriendo el circuito hasta llegar a la meta, repetirán la actividad según el avance hasta lograr el objetivo. <div style="text-align: center;">  </div> <p>Mientras los realizan en filas, los niños que van pasando van repitiendo el ejercicio de manera individual.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal dinámico, a través de juego saltamos al ritmo del canguro dominar el cuerpo especialmente las extremidades inferior 	Cono Escalera didáctica Ula ula	30 min

	(piernas, pies).		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>La estudiante investigadora invita a los niños colocarse en círculo y realizan una actividad de relajación (inhalación y exhalación).</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p> <p>Nos despedimos saltando como canguros.</p>		5 min



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACION

Taller N° 3

Jugamos saltando al ritmo del cojito 1,2, 3"


I. Datos Generales:

- **I.E.I** : N° 269 “Jardín de Dios”
- **Participantes** : Niños de 5 años
- **Docente** : Sayda Ugarte Mamani
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller: Que el niño /a salte en un pie sin apoyarse.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: Aplicar los juegos motores para fortalecer el dominio corporal dinámico.
Indicador de evaluación (Ítems):
▪ Salta 20 veces sobre un pie.

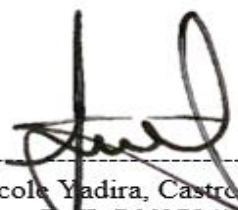
III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>Las estudiantes investigadoras preparan el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Nos ponemos en un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Realizamos la motivación con la canción</p> <p style="text-align: center;">“Salto con un pie” Yo soy un ratoncito que salto con un pie. Salto, salto, salto Salto, al revés 1,2,3 (BIS)</p>		10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><i>Saltando sobre un pie</i></p> <p>La estudiante investigadora explica en asamblea sobre el juego “Salto con un pie”</p> <ul style="list-style-type: none"> El juego consiste en que los niños se formen en una fila, donde cada uno debe saltar con un pie en cada ula - ula siguiendo los números hasta llegar a la meta. Repetirán la actividad según el avance hasta lograr el objetivo. Cada niño practica de manera continua el ejercicio y luego sigue participando del juego “Salto con un pie” La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal dinámico, a través de juego salto con un pie dominar el cuerpo especialmente las extremidades inferiores (piernas, pies). <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p>Ula, ula</p> <p>Imágenes de números</p>	30 min

Cierre	<p>Relajación:</p> <p>La estudiante investigadora realiza el proceso de relajación (inhalación y exhalación).</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p>		5 min
---------------	--	--	--------------



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACION

Taller N° 4

“Cruzando el puente”


I. Datos Generales:

- **I.E.I** : N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente** : Sayda Ugarte Mamani
- **Participantes** : Niños de 5 años
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.
- **Fecha** :

II. Propósito del Taller: Que el niño /a salte alternando sus pies de manera coordinada.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: Aplicar los juegos motores para fortalecer el dominio corporal dinámico.
Indicador de evaluación (Ítems):
▪ Salta alternando los pies por 20 segundos.

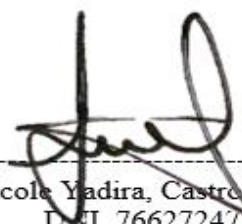
III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Recursos	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Nos ponemos en un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Motivamos a los niños con una dinámica al ritmo de la canción “Unsequi”, nos formamos en círculo; con las manos en la cintura y los pies cruzados y cantamos y a la vez saltamos.</p> <p style="text-align: center;">Unsequi, unsequi, unsequi;unsequi, unsequi Zapatito, zapatito, zapatito de charol (bis 3)</p>	<p>Ulas, ulas Conos</p>	10
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><i>Salto alternando los pies.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La estudiante investigadora explica en asamblea sobre el juego “El puente” que realizaremos, para ello, escuchan las indicaciones: ▪ Se hace la demostración del juego, alternando los pies, de manera que crucen el puente imaginario formado por ulas, ulas. ▪ Ahora formamos a los niños en dos filas de manera variada, cada uno saltará alternando los pies. <div style="text-align: center;">  </div>		30

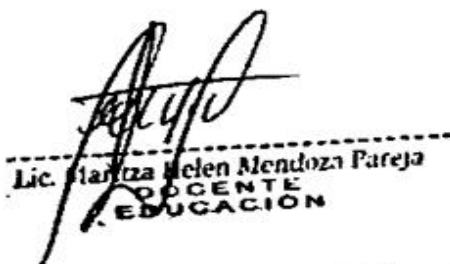
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Repetirán el juego de acuerdo al tiempo necesario y logrando el objetivo. ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal dinámico, a través de juego salto el puente dominar el cuerpo especialmente las extremidades inferiores (piernas, pies). 		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Para terminar se les invita a colocarse en semicírculo para realizan una actividad de relajación, inhalando y exhalando.</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p> <p>Nos despedimos con una canción de despedida.</p>		5



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Mariela Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACION

Taller N° 5

“Jugamos con las cosas alborotadas”


I. Datos Generales:

- **I.E.I** : N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente** : Sayda Ugarte Mamani
- **Participantes** : Niños de 5 años
- **Estudiante Investigadora:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller: Que el niño /a realice la acción de transportar y lanzar objetos de acuerdo a su edad.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: Aplicar los juegos motores para fortalecer el dominio corporal dinámico.
Indicador de evaluación (Ítems):
▪ Realiza acciones de transportar y lanzar un objeto.

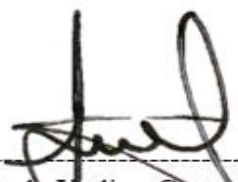
III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Recursos	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Nos ponemos en un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Se realiza con los niños / as una un breve calentamiento de estiramientos como estirar los brazos hacia arriba y abajo y hacer flexiones en las muñecas.</p>	<p>Conos</p> <p>Mini pelotas</p> <p>Conejo come pelotas</p>	10
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><i>Lanza y transporta objetos con precisión.</i></p> <p>La estudiante investigadora explica en asamblea sobre el juego de “Cosas alborotadas” para ellos, se dan las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✧ Se hace la demostración del juego teniendo en cuenta: <ul style="list-style-type: none"> ▪ La acción de lanzar objetos a cierta distancia. ▪ La acción de transportar objetos. ✧ Formamos dos grupos mixtos donde recorren el circuito de conos en forma de zig zag transportando un objeto y llegando a la meta lanzaran el objeto dentro del conejo comelón. ✧ Practican el ejercicio de manera continua hasta lograr el objetivo. ✧ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal dinámico, a través de juego cosas alborotadas dominar el cuerpo las extremidades superiores e inferior (brazos, manos, piernas, pies). 		30

<p>Cierre</p>	<p>Relajación:</p> <p>Al terminar de jugar a “Cosas alborotadas” se forman en semicírculo realizamos una actividad de relajación (inhalación y exhalación).</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p>		5
----------------------	--	--	---



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACION

Taller N° 6

“Nos convertimos en...”

I. Datos Generales:


- **I.E.I** : N° 269 “Jardín de Dios”
- **Participantes** : 22 niños de 5 años
- **Docente** : Sayda Ugarte Mamani.
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller: Que el niño /a realice diversas posturas manteniendo el equilibrio corporal.


Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: Aplicar los juegos motores para fortalecer el dominio corporal dinámico.
Indicador de evaluación (Ítems):
▪ Mantiene el equilibrio en diversas posturas por 5 segundos.

III. Desarrollo del Taller

Momentos del Taller	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Nos ponemos en un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Se realiza con los niños / as una breve activación al ritmo de la canción “Hay un cocodrilo y un orangután” https://youtu.be/GIYjnJXd15g moviéndonos con la canción. “cha, cha, cha del cocodrilo”</p> <p style="text-align: center;"><i>Hay un cocodrilo y un orangután Una picara serpiente y un águila real Un gato un topo y un elefante loco Que le patina el coco</i></p>	parlante	10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><i>Realiza ejercicios de equilibrio.</i></p> <p>La estudiante investigadora explica en asamblea sobre el juego “Animales en el bosque”</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego consiste en que los niños se formen en un círculo y escuchen las indicaciones. • La estudiante investigadora mostrara a los niños laminas con diferentes posturas de animales, donde cada niño realizara e imitara las posturas según las imágenes por un determinado tiempo cada niño practica de manera continua el ejercicio. • Repetirán la actividad según el avance hasta lograr el 	Papel bond Imágenes	30 min

	<p>objetivo.</p>  <ul style="list-style-type: none"> La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal dinámico, a través de juego animales en el bosque, donde movemos todo el cuerpo. 		
<p>Cierre</p>	<p>Relajación:</p> <p>Se les invita a colocarse en círculo y realizan una actividad de relajación (inhalación y exhalación).</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p>		<p>5 min</p>


 Sarita, García Barros de Bottega
 DNI. 44164537


 Nicole Yadira, Castro Tello
 DNI. 76627247


 Lic. Mariya Helen Mendoza Pareja
 DOCENTE
 EDUCACION

Taller N° 7**“Tras las huellas”****I. Datos Generales:**

- I.E.I** : N° 269 “Jardín de Dios”
Participantes : Niños de 5 años
Docente : Sayda Ugarte Mamani
Estudiantes Investigadoras: Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller: Que el niño /a se desplace en puntillas, sobre los talones y punta talón de manera correcta.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico.
Objetivo del programa: Aplicar los juegos motores para fortalecer el dominio corporal dinámico.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se desplace en un circuito siguiendo líneas rectas y curvas en puntillas y sobre los talones.

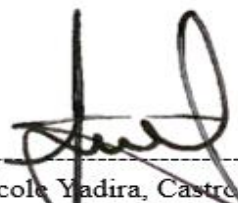
III. Desarrollo del Taller

Momentos del Taller	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo del taller</p> <p>estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Nos ponemos en un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;">Ejercicios de activación.</p> <p>Se realiza con los niños / as una dinámica con la canción “cuando un cristiano baila”.</p> <p style="text-align: center;"> Cuando un cristiano Baila, baila, baila (bis) pies, pies, pies pies, pies, pies Cuando un cristiano Baila, baila, baila (bis) Rodilla, rodilla, Rodilla, rodilla pies, pies, pies pies, pies, pies </p>	Material humano	10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Caminando por líneas rectas y curvas en puntillas y talones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La estudiante investigadora explica en asamblea sobre el “Juego de las huellas”, se dan las indicaciones con claridad: ▪ Mostramos a los niños el circuito de líneas, en lo 	Cintas conos	30 min

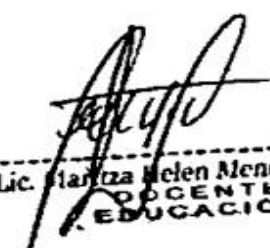
	<p>cual se formará dos filas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El primer circuito de líneas rectas consiste en que irán de puntillas y el siguiente en líneas curvas en talones. ▪ Se realiza una breve demostración del juego para que los niños, puedan hacerlo de manera individual. ▪ Empiezan hacerlo de manera individual, hasta lograr el objetivo. ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal dinámico, a través del juego de huellas dominar el cuerpo especialmente las extremidades inferiores (piernas, pies). 		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Terminado el juego, se les invita a colocarse en semicírculo y realizan una actividad de relajación.</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p> <p>Nos despedimos entonando una canción “Hasta mañana”.</p>		5 min



 Sarita, García Barros de Bottega
 DNI. 44164537



 Nicole Yadira, Castro Tello
 DNI. 76627247



 Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
 DOCENTE
 EDUCACION

Taller N° 8

“Caminando sobre la cuerda”

I. Datos Generales:

- I.E.I : N° 269 “Jardín de Dios”
- **Participantes** : Niños de 5 años
- **Docente** : Sayda Ugarte Mamani
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.

II. **Propósito del Taller:** Que el niño /a mantenga el equilibrio al desplazarse llevando un objeto en la cabeza.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: Aplicar los juegos motores para fortalecer el dominio corporal dinámico.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se desplaza portando un objeto en la cabeza con los brazos extendidos hacia los costados en un trayecto de 2 mts.

III. Desarrollo del Taller

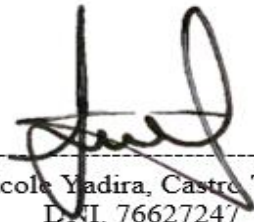
Momentos del Taller	Actividades / Estrategias		Tiempo
Motivación	<p>Las estudiantes investigadoras preparan el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Nos ponemos en un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Se realiza con los niños / as un calentamiento de trote dando cinco vueltas de manera moderada.</p>	Material humano	10
Desarrollo	<p><i>Camina transportando un objeto en la cabeza con los brazos extendidos.</i></p> <p>La estudiante investigadora explica en asamblea sobre el juego sensorio motriz “La cuerda”, para ello damos las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Van a pasar con los brazos extendidos y encima de su cabeza llevarán un libro y caminarán sobre la cuerda. ▪ Se hace una demostración de cómo lo realizarán el juego. Seguidamente caminarán por la cuerda de manera libre y cuando se sientan listos lo harán manera individual, como ejercicios de evaluación. ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal dinámico, a través del juego la cuerda, donde dominar todo el cuerpo con diferentes acciones realizadas. 	Cuerdas libros	30
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Al finalizar la actividad, se les invita a colocarse en semicírculo</p>		5



	<p>y realizan una actividad de relajación.</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p>		
--	--	--	--



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACION

Taller N° 9

“Girando como trompitos”


I. Datos Generales:

- **I.E.I** : N° 269 “Jardín de Dios”
- **Participantes** : Niños de 5 años
- **Docente** : Sayda Ugarte Mamani
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller: Que el niño /a gire (en su mismo lugar) en un pie sin caerse.

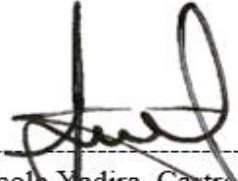
Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: Aplicar los juegos motores para fortalecer el dominio corporal dinámico.
Indicador de evaluación (Ítems):
▪ Realiza giros sobre un pie sin perder el equilibrio en un lapso de 10 segundos.

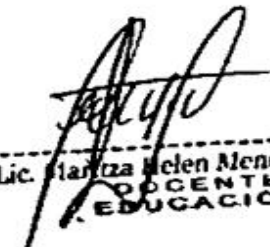
III. Desarrollo del Taller

Momentos del Taller	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Nos ponemos en un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Se realiza con los niños / as una dinámica con la canción</p> <p style="text-align: center;">“Salto con un pie” Yo soy un conejito que salto con un pie. Salto, salto, salto Salto, al revés 1,2,3 (BIS)</p>	<p>Cono</p> <p>Aros</p> <p>Parlante</p>	10
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><i>Realizar giros en un pie sin caerse.</i></p> <p>Las estudiantes investigadoras explican en asamblea sobre el juego “El trompo”, para ello, escuchan las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Indicamos a los niños que se pongan en dos filas y guarden distancia de un metro. ▪ Al sonido del silbato los niños darán un giro con un pie, luego lanzarán el aro dentro del cono. <p>◇ Repetimos la actividad hasta que se logre el objetivo.</p> <p>◇ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal</p>		30

	dinámico, a través del juego, el trompo donde dominar todo el cuerpo especialmente las extremidades inferiores (piernas, pies).		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Terminando el juego se indica que formen un círculo y sentados realicen una actividad de relajación.</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p>		5


 Sarita, García Barros de Bottega
 DNI. 44164537


 Nicole Yadira, Castro Tello
 DNI. 76627247


 Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
 DOCENTE
 EDUCACIÓN

Taller N° 10

“Nos movemos con la Yenka”

I. Datos Generales:

- **I.E.I** : N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente** : Sayda Ugarte Mamani
- **Participantes** : Niños de 5 años
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller: Que el niño /a se mueva en diferentes direcciones: derecha - izquierda, adelante – atrás coordinando sus movimientos corporales.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: Aplicar los juegos motores para fortalecer el dominio corporal dinámico.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza movimientos rítmicos corporales hacia la derecha - izquierda, adelante – atrás; moviendo la cabeza, rodillas - hombros – pies, de acuerdo la canción.

III. Desarrollo del Taller


Momentos del Taller	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Nos ponemos en un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;">Ejercicios de activación.</p> <p>Se realiza con los niños / as un breve calentamiento con ejercicios para poder activar nuestro cuerpo como: estiramientos de brazos, de piernas, moviendo la cabeza y hombros.</p>	Material humano	10
Desarrollo	<p>Realizar movimientos con su cuerpo, hacia la derecha, izquierda, adelante y atrás.</p> <p>La estudiante investigadora explica en asamblea sobre el juego “Al ritmo de la Yenka”, para ello, escuchan las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Todos en semi círculo, escuchamos la canción “Al ritmo de la Yenka” donde mencionan movimientos como a la izquierda, derecha, adelante y atrás. ▪ Luego se les indica que bailaremos, realizando los pasos que menciona la canción: ▪ Primero lo haremos todos juntos. ▪ Luego lo haremos en grupos pequeños y en 	parlante	30



	<p>pares.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Finalmente lo harán de manera individual. ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal dinámico, a través del juego, la Yenka donde movemos todo el cuerpo. 		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Terminada su participación en el juego, se sientan en círculo y hacen una actividad de relajación.</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p>		5



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACIÓN

Taller N° 11

“Al ritmo del soldado”


I. Datos generales:

- **I.E.I** : N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente** : Sayda Ugarte Mamani
- **Participantes** : Niños de 5 años
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello

II. Propósito del Taller: Que el niño /a se desplace coordinando sus brazos y piernas al realizar un recorrido

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: Aplicar los juegos sensorio motrices para fortalecer el ritmo corporal en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems): ▪ Marcha alternando los brazos y piernas de manera coordinada en un recorrido de 5 mts.

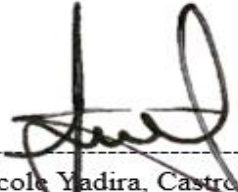
III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center; background-color: #fff9c4;">Ejercicios de activación.</p> <p>Realizamos la motivación con la canción</p> <p style="text-align: center;">“Marcha soldado” Marcha soldado Cabeza de papel Quien no marcha perfecto Va preso al cuartel.</p>	Parlante	10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center; background-color: #fff9c4;">Haciendo desplazamientos: coordinando brazos y piernas</p> <p>La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego ¡Marcha Soldado!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego – actividad consiste en que los niños se agrupan en tres filas de manera mixta, donde tendrán que marchar al ritmo de 1,2,3 con la ayuda del bastón hasta la meta. <div style="text-align: center;">  </div>	Conos Bastones	30 min

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Una vez que realizan el juego – actividad ¡Marcha Soldado! lo hacen en 3 grupos en el menor tiempo posible y repiten el juego de acuerdo al tiempo establecido. ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal dinámico, a través del juego, ¡Marcha Soldado! En lo cual se coordinará las extremidades inferior y superior. 		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación)</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p>		5 min



 Sarita, García Barros de Bottega
 DNI. 44164537



 Nicole Yadira, Castro Tello
 DNI. 76627247



 Lic. Maritza Helen Mendoza Pateja
 DOCENTE
 EDUCACION

Taller N° 12

¡Gritamos gooooo!

I. Datos generales:


- **E.I:** N° 269 “Jardín de Dios”
- **Participantes:** niños/as de 5 años.
- **Docente:** Sayda Ugarte Mamani
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega, Nicole Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller: Que el niño /a golpee con el pie y con precisión la pelota a una distancia determinada.

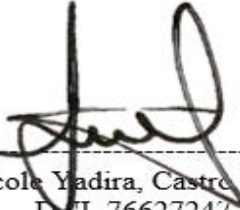
Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: Aplicar los juegos motores de coordinación óculo-manual y óculo-pédica para fortalecer la coordinación visomotriz en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems):
▪ Golpea con el pie la pelota hacia el arco a una distancia de 2 mts.

III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;">Ejercicios de activación.</p> <p>Realizamos breves estiramientos de piernas, brazos y cuerpo en general.</p>	Pelotas, conos, arco, cintas	10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Golpea la pelota con fuerza y direccionada al arco.</p> <p>La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego “Tiro al arco”</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego – actividad consiste en que los niños formados en dos filas de manera mixta, en lo cual irán en zig zag hasta la pelota, el que llega primero debe patear la pelota al arco. ▪ Esta acción la repiten una y otra vez de manera individual hasta lograrlo con precisión, cada vez que lo logran su equipo grita ¡golllllll! 		30 min

	 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Una vez que realizan el juego – actividad ¡tiro al arco! lo hacen en dos grupos en el cumpliendo el reto de realizar cuantos más tiros mejor y que se conviertan en goles para el equipo y repiten el juego de acuerdo al tiempo establecido. ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada de dominio corporal dinámico, a través del juego “Tiro al arco” para fortalecer su coordinación viso motriz. 		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación).</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p>		5 min


 Sarita, García Barros de Bottega
 DNI. 44164537


 Nicole Yadira, Castro Tello
 D.N.I. 76627247


 Lic. Mariela Helen Mendoza Pareja
 DOCENTE
 EDUCACION

Taller N° 13

“Ágil como el gato”

I. Datos generales:


- **I.E. I** : N° 269 “Jardín de Dios
- **Participantes:** niños/as de 5 años.
- **Docente:** Sayda Ugarte Mamani
- **Investigadora:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.
-

II. Propósito del Taller: Que el niño /a lanza y recepcione la pelota con precisión y seguridad.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: Aplicar los juegos de coordinación óculo-manual y óculo-pédica para fortalecer el dominio corporal estático en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems):
▪ Recepciona con las dos manos la pelota desde una distancia de 2 metros.

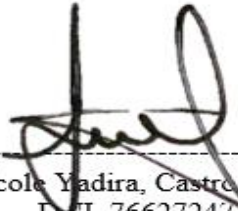
III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;">Ejercicios de activación.</p> <p>Realizamos la motivación con una dinámica llamada el gato y el ratón, en lo cual consiste en hacer un círculo y dentro de ello habrá un niño que será el ratón y los demás son los gatos en lo cual no deberán dejar salir al ratón.</p>	<p>Conos</p> <p>Pelotas</p> <p>Cuerdas</p>	10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Recepcionando la pelota con precisión.</p> <p>Las estudiantes investigadoras explican a los niños en que consiste la actividad basada en el juego ¡El gato!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego – actividad consiste en que los niños formados en dos filas mirándose frente a frente, quedando formados en parejas empiezan a lanzar y recepcionar la pelota. ▪ Seguidamente estas parejas forman equipos de tres y comienza el juego: ▪ Los niños juegan a lanzarse la pelota evitando que el compañero del centro que sería el “gato” la atrape, teniendo en cuenta que deben lanzar bien y recepcionar sin que caiga al suelo la pelota y que el “gato” debe atrapar la pelota en el aire. ▪ Luego se hace una demostración del juego, y ellos repiten el juego cambiando de roles hasta que los 3 		30 min

	<p>niños hayan convertido en el “gato” del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> Después de repetir el juego, cuentan cuántas veces el gato atrapó la pelota, y cuántas veces ellos lanzaron y recibieron bien la pelota. 		
Cierre	<p>Relajación: Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación) con el juego “Respirando al sonido de la abeja”</p>		5 min



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACION

Taller N° 14

“Ensartando aros en la trompita del elefante”

I. Datos generales:


- **I.E.I:** N° 269 “Jardín de Dios
 - **Participantes:** niños/as de 5 años.
 - **Docente:** Sayda Ugarte Mamani
 - **Investigadora:** Sarita García, Barros de Bottega, - Nicole Yadira, Castro Tello.
- Fecha :**

II. Propósito: Que el niño /a ensarte un objeto sobre otro con precisión

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal dinámico
Objetivo del programa: Aplicar los juegos de coordinación óculo-manual y óculo-pédica para fortalecer la coordinación visomotriz en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ensarta 3 veces un aro en el cono a una distancia determinada.

III. Desarrollo

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p align="center">Ejercicios de activación.</p> <p>Realizamos la motivación con la canción “El elefante dante”</p> <p>El elefante dante, camina hacia delante, el cocodrilo Blas camina hacia atrás, el pollito Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta me voy para el otro lado...</p>	<p>Conos</p> <p>Aros</p> <p>Siluetas de elefantes</p>	10 min
Desarrollo	<p align="center">Realizando lanzamientos para ensartar un objeto sobre otro.</p> <p>La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego “El Elefante trompita”</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego – actividad consiste en que los niños, formados en 3 filas de manera mixta parados frente a la silueta del elefante trompita, lanzan el aro con la finalidad de ensartarlo a la trompita del elefante. 		30 min

	<ul style="list-style-type: none"> Una vez que realizan el juego – actividad “El Elefante trompita” cada equipo por filas juegan a quién logra ensartar más aros, cada logro individual el equipo lo anima cantando una Urra. 		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación) con el juego “Respirando al sonido de la abeja”</p>		5 min



 Sarita, García Barros de Bottega
 DNI. 44164537



 Nicole Yadira, Castro Tello
 DNI. 76627247



 Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
 DOCENTE
 EDUCACIÓN

Taller N° 15**“encestando”****I. Datos generales:**

- **I. E. I:** N° 269 “Jardín de Dios”
- **Participantes:** niños/as de 5 años.
- **Docente:** Sayda Ugarte Mamani
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.

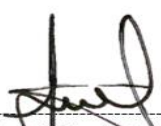
II. Propósito del Taller: Que el niño /a realice movimientos corporales suaves y precisos siguiendo el ritmo de su respiración.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal estático
Objetivo del programa: Aplicar los juegos de coordinación óculo – manual y óculo – pédica para fortalecer la coordinación visomotriz en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems):
▪ Ensarte 3 veces un aro en el cono a una distancia determinada.

III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller. Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar. Ejercicios de activación. Realizamos la motivación con previos ejercicios de calentamiento, trotes, estiramientos y movimientos suaves.	Conos Ula, ula	10 min
Desarrollo	Realizando movimientos corporales suaves La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego ¡conos alborotados! <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego - actividad consiste en que los niños de manera individual saltan dentro de cada ula ula con los pies juntos. ▪ Seguidamente tomaron 3 aros encestaron dentro del cono en un tiempo determinado. ▪ Repetirán la misma actividad hasta lograr el objetivo de la actividad. 		30 min
Cierre	Relajación: Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación)		5 min


Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537


Nicole Yadira, Castro Tello
D.N.I. 76627247


Lic. Mariela Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACIÓN

Taller N° 16

“correcaminos”

I. Datos generales:

- **I.E.B.R.I:** N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente:** Sayda Ugarte Mamani
- **Participantes:** Niños/as de 5 años.
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller:

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal estático
Objetivo del programa: Aplicar los juegos sensorio motrices para fortalecer la tonicidad en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza movimientos corporales a velocidad de moderada a lenta en un trayecto de 3 mts.

III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Realizamos previos ejercicios como, estiramientos de piernas, vueltas en círculos, estiramientos de brazos, pequeñas flexiones para poder empezar con la actividad.</p>		10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><i>Realizando movimientos corporales suaves</i></p> <p>La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego ¡Corre, Corre!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego – actividad consiste en que los niños de manera individual corren de un extremo a otro de manera rápida y saltando dentro de cada ula ula lo harán de manera lenta y pasiva. ▪ Seguidamente dividimos en dos grupos para que haya una competencia y sea más divertido el juego para ver qué equipo es el más ágil y a la vez lento. ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal estático, a través del juego. Corre, corre para fortalecer la tonicidad en los niños. 		30 min

Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación)</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué más les gusto del juego?, ¿Qué aprendimos hoy?</p>		5 min
---------------	--	--	--------------



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACIÓN

Taller N° 17**“Cangrejos a la meta”****I. Datos Generales:**


- **I.E.I** : N° 269 “Jardín de Dios”
- **Participantes** : Niños de 5 años.
- **Docente** : Sayda Ugarte Mamani
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira Castro Tello

II. Propósito del Taller: Que el niño /a aprenda a mantener su cuerpo en reposo después de realizar movimientos.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal estático.
Objetivo del programa: Aplicar los juegos motores para fortalecer el dominio corporal estático en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza ejercicios de velocidad de la musculatura en reposo y en movimiento (flacidez - resistencia/dureza) por 4 min.

III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;">Ejercicios de activación.</p> <p>Realizamos la motivación con la canción. “El cangrejito”</p> <p style="text-align: center;">Cangrejito, cangrejito donde estas, donde estas debajo de la arena debajo de la arena. Si, si, si Cangrejito, cangrejito donde estas, donde estas debajo del agua debajo del agua Si, si, si</p>		10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Realizando ejercicio: flacidez - resistencia/dureza.</p> <p>La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conos - Cuerdas - Pelotas 	30 min

	<p>“Carrera de cangrejos”</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nos organizaremos colocando a todos los niños en línea en la cual estarán de espalda a la meta. ▪ En lo cual estarán esperando, en posición de cangrejo de espalda, cuando les den la señal los niños saldrán lo más rápido que puedan de espalda en posición de cangrejo hasta un cono donde tendrán que dar la vuelta y volver a la meta. ▪ y lo repetirán la actividad en la medida que avancen o lleguen a la meta. ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal estático a través del juego “carrera de cangrejos” dominar distintas partes del cuerpo especialmente las extremidades brazos y piernas. 		
<p>Cierre</p>	<p>Relajación:</p> <p>La estudiante investigadora al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación).</p> <p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p>		<p>5 min</p>



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACIÓN

Taller N° 18

“Nos emocionamos con las sillas bailarinas”

I. Datos generales:


- **I.E.B.R.I:** N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente:** Sayda Ugarte Mamani
- **Participantes:** Niños/as de 5 años.
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.


II. Propósito del Taller: Que el niño /a al realizar movimientos corporales exprese de manera natural y libre sus emociones

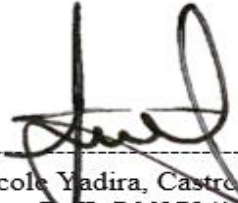
Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal estático
Objetivo del programa: Aplicar los juegos de coordinación dinámica general para fortalecer el autocontrol en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa sus emociones (de manera verbal y no verbal) al realizar movimientos corporales.

III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Realizamos la motivación con una dinámica “Al ritmo del bus” en lo cual consiste que los niños formen dos filas de manera ordenada tomen asiento y se moverán simulando como si estuvieran en un bus.</p>		10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><i>Realizando movimientos corporales suaves</i></p> <p>La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego ¡El juego de las sillas!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego – actividad consiste que con las sillas formemos un círculo, luego dividimos a los niños y niñas para empezar el juego, que al ritmo de la música se moverán y cuando pare buscaran su asiento, el niño que es más ágil y despierto ganara. 	<p>Sillas</p> <p>Parlante</p> <p>Celular</p>	30 min

	 <p>La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal estático, a través del juego para fortalecer la tonicidad en los niños.</p>		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación)</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué más les gusto del juego?, ¿Qué aprendimos hoy?</p>		5 min


 Sarita, García Barros de Bottega
 DNI. 44164537


 Nicole Yadira, Castro Tello
 DNI. 76627247


 Lic. Maritza Melen Mendoza Pareja
 DOCENTE
 EDUCACION

Taller N° 19

“Stop que nos congelamos”

I. Datos generales:


- **I.E.B.R.I:** N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente:** Sayda Ugarte Mamani
- **Participantes:** Niños/as de 5 años.
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega
Nicole Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller: Que el niño /a al realizar movimientos corporales logren controlar su cuerpo y mantenerse en equilibrio durante un tiempo determinado.


Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal estático
Objetivo del programa: Aplicar los juegos de coordinación dinámica general para fortalecer el autocontrol en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mantiene el control de su cuerpo al hacer movimientos corporales de equilibrio por 5 segundos.

III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>Las estudiantes investigadoras preparan el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;">Ejercicios de activación.</p> <p>Realizamos un ejercicio de activación, en círculo nos ponemos y hacemos previos estiramientos de brazos y piernas, realizamos pequeños trotes en el mismo lugar.</p>		10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Realizando movimientos corporales suaves</p> <p>Las estudiantes investigadoras explican a los niños en que consiste la actividad basada en el juego ¡Los congelados!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego – actividad consiste en formar dos grupos mixtos, nos ponemos en círculo y con la música empezamos a bailar y al momento de parar cada niño se pone en una postura diferente hasta 5 segundos 	Parlante Pito Pelota	30 min

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguidamente cada niño repetía la postura hasta lograr mantenerse en esa postura en un tiempo determinado. ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los  <p>niños sobre la actividad realizada sobre dominio corporal estático, a través del juego “Stop nos congelamos” para fortalecer el autocontrol en los niños.</p>		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación)</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué más les gusto del juego?, ¿Qué aprendimos hoy?</p>		5 min


 Sarita, García Barros de Bottega
 DNI. 44164537


 Nicole Yadira, Castro Tello
 D.N.I. 76627247


 Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
 DOCENTE
 EDUCACION

Taller N° 20

“Controlo mis movimientos”

I. Datos generales:


- **I.E.B.R.I:** N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente:** Sayda Ugarte Mamani
- **Participantes:** Niños/as de 5 años.
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller:

Que el niño /a al realizar movimientos corporales logren controlar su energía.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal estático
Objetivo del programa: Aplicar los juegos sensorio motrices para fortalecer el autocontrol en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Controla su energía al realizar diferentes movimientos corporales.

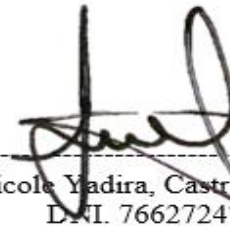
III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Realizamos la motivación con la canción</p>		10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><i>Realizando movimientos corporales suaves</i></p> <p>La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego ¡Lento muy lento!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego – actividad consiste en que los se desplazaran en zigzag por los conos, saltaran con dos pies juntos cada ula ula y al retornar caminaran de manera muy lenta como una tortuga ▪ Seguidamente se divide en dos filas a los niños para empezar con el juego y ver qué equipo ganara. 	<p>Ula ula</p> <p>Conos</p>	30 min

	<ul style="list-style-type: none"> La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada sobre dominio corporal estático, a través del juego “Lento, muy lento” para fortalecer el autocontrol en los niños. 		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación)</p>		5 min



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACIÓN

Taller N° 21

“Cómo hace la serpiente”

I. Datos generales:


- **I.E.B.R.I:** N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente:** Sayda Ugarte Mamani
- **Participantes:** Niños/as de 5 años.
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller: Que el niño /a realice ejercicios de inspiración y espiración de manera adecuada.

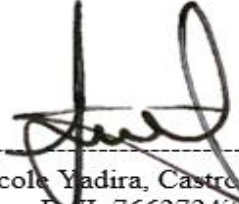
Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal estático
Objetivo del programa: Aplicar los juegos sensorio motrices para fortalecer la respiración en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza respiraciones torácica y abdominal emitiendo sonidos.

III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Realizamos una dinámica sobre “Soy una serpiente” en lo cual nos moveremos al ritmo de la música de acorde a la letra.</p>	<p>Parlante</p> <p>Música</p>	10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><i>Realizando movimientos corporales suaves</i></p> <p>La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego ¡La serpiente ¡</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sentaremos a los niños en una silla indicándoles que deben tener la espalda recta. ▪ El juego – actividad consiste en que los niños deben poner sus manitas en el abdomen y centrarse en las órdenes que vamos a darles. ▪ A continuación, deberán coger aire en profundidad por la nariz durante 4 segundos. Podemos contar el tiempo por ellos notando a su vez cómo se hinchan sus vientres. ▪ Después, deben dejar ir ese aire mientras hacen el sonido de la serpiente. Debe ser un siseo 	Sillas	30 min

	<p>sonoro que durará todo lo que ellos puedan.</p>  <ul style="list-style-type: none"> La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal estático, a través del juego La serpiente para fortalecer la respiración en los niños. Sentaremos a los niños en una silla indicándoles que deben tener la espalda recta. 		
<p>Cierre</p>	<p>Relajación: Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación) Preguntamos a los niños: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué más les gusto del juego?, ¿Qué aprendimos hoy?</p>		<p>5 min</p>


 Sarita, García Barros de Bottega
 DNI. 44164537


 Nicole Yadira, Castro Tello
 DNI. 76627247


 Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
 DOCENTE
 EDUCACIÓN

Taller N° 22

“Respirando al sonido de la abeja”

I. Datos generales:

- **I.E.B.R.I:** N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente:** Sayda Ugarte Mamani
- **Participantes:** Niños/as de 5 años.
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega- **Nicole** Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller: Que el niño /a realice respiraciones torácica y abdominal de manera adecuada

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal estático
Objetivo del programa: Aplicar los juegos de coordinación dinámica general para fortalecer la respiración en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza 20 respiraciones torácica y abdominal emitiendo sonidos.

IV. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p align="center"><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Realizamos la motivación con una dinámica “Moviéndonos como la abejita” en lo cual formamos un círculo, todos con los brazos extendidos, aleteamos dando vueltas por el círculo como una abeja.</p>		10 min
Desarrollo	<p align="center"><i>Realizando movimientos corporales suaves</i></p> <p>La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego ¡La abeja!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego – actividad consiste que los niños sentados en el suelo, en posición de una postura de yoga, respiremos como la abeja, emitiendo un zumbido 20 veces ▪ Cada niño realiza el juego de acorde a la indicación hasta lograr con el objetivo. ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, 		30 min

	dominio corporal estático, a través del juego la abeja para fortalecer la respiración en los niños.		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación)</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué más les gusto del juego?, ¿Qué aprendimos hoy?</p>		5 min



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Mariya Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACION

Taller N° 23

“El pañuelo volador”

I. Datos generales:

- **I.E.I:** N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente:** Sayda Ugarte Mamani
- **Participantes:** Niños/as de 5 años.
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega- Nicole Yadira, Castro Tello.

II. Propósito del Taller: Que el niño /a al realizar movimientos corporales logren controlar su energía.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal estático
Objetivo del programa: Aplicar los juegos sensorio motrices para fortalecer el autocontrol en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza ejercicios de inspiración y espiración en un tiempo de 3 min.

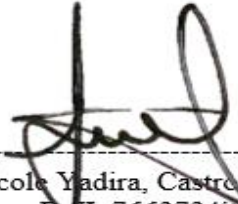
III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Realizamos la motivación con la canción: Mi globito amarillito, que tan lindo es uy uy Lo soplamos para inflarlo y luego se revienta uy uy.</p>	Globos	10 min
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><i>Realizando movimientos corporales suaves</i></p> <p>Las estudiantes investigadoras explican a los niños en que consiste la actividad basada en el juego ¡Globos al aire!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego – actividad consiste entregar globos a cada niño en diferentes lugares o posiciones debe soplar el globo hacia arriba sin hacer caer al suelo por 10 segundos o más. 		30 min

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguidamente en pareja realizaran la actividad hasta poder lograr con el objetivo ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada sobre dominio corporal estático, a través del juego “Lento, muy lento” para fortalecer el autocontrol en los niños. 		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación)</p>		5 min



 Sarita, García Barros de Bottega
 DNI. 44164537



 Nicole Yadira, Castro Tello
 DNI. 76627247



 Lic. Mariela Helen Mendoza Pareja
 DOCENTE
 EDUCACION

Taller N° 24**“Moviéndonos al ritmo del autobús”****I. Datos generales:**

- **I.E.B.R.I:** N° 269 “Jardín de Dios”
- **Docente:** Sayda Ugarte Mamani
- **Participantes:** Niños/as de 5 años.
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega- Nicole Yadira, Castro Tello.


II. Propósito del Taller: Que el niño /a aprenda a mantener su cuerpo en reposo después de realizar movimientos.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal estático
Objetivo del programa: Aplicar los juegos sensorio motrices para fortalecer la relajación en los niños de 5 años.
Indicador de evaluación (Ítems): <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mantiene su cuerpo en reposo y en movimiento (tensión-relajación) por 3 min.

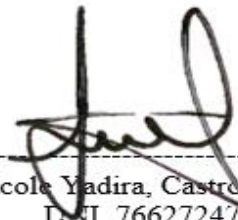
III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p>Indicamos a los niños hacer un círculo para realizar la asamblea, dando indicaciones de la actividad y los materiales que vamos a utilizar.</p> <p><i>Ejercicios de activación.</i></p> <p>Realizamos un ejercicio de activación, en círculo nos ponemos y hacemos previos estiramientos de brazos y piernas.</p>	<p>Sillas</p> <p>Círculos</p> <p>Equipo de música</p>	10 min
Desarrollo	<p><i>Realizando movimientos corporales suaves</i></p> <p>La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego ¡El autobús!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El juego – actividad consiste en formar dos grupos mixtos, todos sacan sus sillas y nos ponemos en filas, un grupo y el otro. ▪ Realizamos el juego, cada niño debe estar sentado correctamente en la silla, con la espalda pegada y los brazos pegados al cuerpo, luego todos nos movemos como el autobús de un lado a otro. ▪ Seguidamente cada niño repetirá hasta lograr mantenerse en actividad y en reposo. ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal 		30 min

	estático, a través del juego el autobús para fortalecer la relajación en los niños.		
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>Al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación)</p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué más les gusto del juego?, ¿Qué aprendimos hoy?</p>		5 min



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
D.N.I. 76627247



Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACION

Taller N° 25

“Eduyoga”


I. Datos Generales:

- **I.E.I** : N° 269 “Jardín de Dios”
- **Participantes** : Niños de 5 años.
- **Docente** : Sayda Ugarte Mamani
- **Estudiantes Investigadoras:** Sarita García, Barros de Bottega - Nicole Yadira Castro Tello

II. Propósito del Taller: Que el niño /a mantiene su cuerpo en relación al realzar postura de yoga.

Variable de estudio: Motricidad gruesa
Dimensión de la variable de estudio: Dominio corporal estático
Objetivo del programa: Aplicar los juegos motores para fortalecer el dominio corporal estático en los niños de 5 años.

III. Desarrollo del Taller

Momentos	Actividades / Estrategias	Materiales	Tiempo
Motivación	<p>La estudiante investigadora prepara el ambiente con los materiales de psicomotricidad para el desarrollo del taller.</p> <p style="text-align: center;">Ejercicios de activación.</p> <p>Realizamos unos ejercicios de calentamiento Movemos el cuello, Los brazos, pierna Luego iniciamos la actividad</p> 		10 min
Desarrollo	<p>La estudiante investigadora explica a los niños en que consiste la actividad basada en el juego.</p> <p>“El soplo del dragón”</p> <p>El juego – actividad consiste en que los niños formen un círculo, donde tendrán que sostener y controlar su respiración, se le hace referencia la respiración de un dragón, sentarse derecho respirar profundamente sacar la lengua y expirar como un dragón por un tiempo determinado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La estudiante investigadora reflexiona con los niños sobre la actividad realizada, dominio corporal estático a través de juego el soplo del dragón. 	Tapetes didácticos	30 min
Cierre	<p>Relajación:</p> <p>La estudiante investigadora al terminar la actividad, nos formamos en círculo y realizamos ejercicios de relajación (inhalación y exhalación).</p>		5 min

	<p>La estudiante investigadora pregunta:</p> <p>¿Qué juego se realizó el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego?</p> <p>¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar el juego?</p>		
--	---	--	--



Sarita, García Barros de Bottega
DNI. 44164537



Nicole Yadira, Castro Tello
DNI. 76627247



Lic. Maritza Helen Mendoza Pareja
DOCENTE
EDUCACION

Anexo 8: Evidencias fotográficas

Dimensión: Dominio corporal dinámico



Dimensión: Dominio corporal estático

Anexo 9: Constancia de Similitud del Turnitin.

Informe de tesis_ Programa de juegos motrices “Cuerpo en movimiento” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jardín de Dios” – La Joya, 2022.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	www.pedagogicomadrededios.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	www.eumed.net Fuente de Internet	2%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	1library.co Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%

9	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	vsip.info Fuente de Internet	1 %
11	docplayer.es Fuente de Internet	1 %
12	soloesciencia.com Fuente de Internet	<1 %
13	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	virtual.urbe.edu Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.pedagogicomadrededios.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

21	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	iesppmfgb.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
25	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
26	dreapurimac.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
27	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
30	portal.europeana.eu Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.ulead.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

33	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.escuelafolklore.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	Igor Cigarroa, Carla Sarqui, Rafael Zapata Lamana. "Efectos del sedentarismo y obesidad en el desarrollo psicomotor en niños y niñas: Una revisión de la actualidad latinoamericana", Universidad y Salud, 2016 Publicación	<1 %
37	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.uandina.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	archive.org Fuente de Internet	<1 %
41	www.bpaprocorp.com Fuente de Internet	<1 %
42	acacia.org.mx Fuente de Internet	<1 %

43	oa.upm.es Fuente de Internet	<1 %
44	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	slideplayer.es Fuente de Internet	<1 %
46	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
47	bdigital.uexternado.edu.co Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo