



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en
niños de cinco años del distrito de S.M.P, Lima 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Inicial**

AUTORES:

Cueva Japa, Rosmery Roxana (orcid.org/0000-0001-6009-6778)

Cueva Japa, Wendy Pilar (orcid.org/0000-0001-9257-3225)

ASESORA:

Mgtr. Villa Cordova, Gloria Maria (orcid.org/0000-0003-3038-9443)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

LIMA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

Con amor a nuestro Dios, a nuestros padres Mary Luz Japa Calderón y Jesús Gallardo Cueva Anaya, a mi hija Carol Kaomi, quienes nos han brindado su apoyo incondicional a lo largo de nuestras carreras, para que de esta manera se culmine con satisfacción nuestra investigación.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer profundamente a la Mgtr. Villa Córdova Gloria María quien contribuyó al proceso de redacción de nuestra tesis. Asimismo, durante la mayor parte de nuestro tiempo en esta Universidad, agradecemos su atención y motivación para que sus estudiantes busquen siempre la excelencia. También quiero agradecer a las autoridades de la Universidad Cesar Vallejo (UCV).

Índice de contenidos

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA.....	22
3.1. Tipo y diseño de investigación	22
3.2. Variables y operacionalización	22
3.3. Población, muestra y muestreo	24
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.5. Procedimientos	27
3.6. Método de análisis de datos.....	27
3.7. Aspectos éticos.....	28
IV. RESULTADOS.....	29
V. DISCUSIÓN.....	36
VI. CONCLUSIONES.....	41
VII. RECOMENDACIONES.....	42
REFERENCIAS	43
ANEXOS.....	48

Índice de tablas

Tabla 1 Muestra de alumnado	25
Tabla 2 Validez del instrumento de motricidad gruesa	26
Tabla 3 Fiabilidad de instrumento de motricidad gruesa en preescolares	26
Tabla 4 Nivel de motricidad gruesa.....	29
Tabla 5 Nivel de dominio corporal dinámico	30
Tabla 6 Nivel de la dimensión dominio corporal estático.....	31
Tabla 7 Prueba de normalidad por Shapiro Wilk.....	32
Tabla 8 Rangos y empates de motricidad gruesa	33
Tabla 9 Comparación de pretest y postest de la variable motricidad gruesa.....	33
Tabla 10 Rangos y empates de la dimensión dominio corporal dinámico	34
Tabla 11 Comparación de la dimensión dominio corporal dinámico.....	34
Tabla 12 Rangos y empates de la dimensión dominio corporal estático	35
Tabla 13 Comparación de la dimensión dominio corporal estático.....	35

Índice de figuras

Figura 1 Nivel de motricidad gruesa pretest y postest	29
Figura 2 Nivel de dominio corporal dinámico	30
Figura 3 Nivel de la dimensión dominio corporal estático	31

RESUMEN

Los juegos lúdicos constituyen un recurso sugerido como útil para ser empleada en la formación integral de la población discente infantil, especialmente en el nivel preescolar, dado que contribuye a incrementar su motivación, capacidad para trabajar en equipo, así como su pensamiento lógico y la creatividad. En ese sentido, el objetivo de la presente residió en determinar la influencia del uso de los juegos lúdicos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años, para lo que se utilizó el enfoque cuantitativo, diseño cuasiexperimental, de tipo aplicado, contando con una muestra de 40 preescolares de 5 años de una institución educativa de S.M.P., en quienes se aplicó una guía de observación como instrumento. Como resultado se obtuvo la existencia de diferencias significativas positivas en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa, después de desarrollar el programa “*Jugamos juntos y aprendemos*” ($sig. = .00; p < 0.005$). Se concluyó que los efectos significativos se obtuvieron gracias al desarrollo programa basado en los juegos lúdicos, que permitió vislumbrar que en la prueba de medición de pretest el 65% de los infantes se encontraron en un nivel medio, mientras que luego de la ejecución de programa y del postest, el 100% de los estudiantes mejoró en el desarrollo de su motricidad gruesa.

Palabras clave: Motricidad, movimiento, juegos, lúdica, preescolares.

ABSTRACT

Playful games constitute a resource suggested as useful to be used in the integral formation of the infantile student population, especially in the preschool level, since it contributes to increase their motivation, capacity to work in a team, as well as their logical thinking and creativity. In this sense, the objective of this study was to determine the influence of the use of playful games on the development of gross motor skills in 5-year-old children, using a quantitative approach, quasi-experimental design, applied, with a sample of 40 5-year-old preschoolers from an educational institution in S.M.P., to whom an observation guide was applied as an instrument. As a result, the existence of positive significant differences in the development of gross motor skills was obtained after developing the program "Let's play together and learn" (*sig.* = .00; $p < 0.005$). It was concluded that the significant effects were obtained thanks to the development of the program based on ludic games, which allowed to glimpse that in the pretest measurement test 65% of the infants were at an average level, while after the execution of the program and the posttest, 100% of the students improved in the development of their gross motor skills.

Keywords: Motor skills, movement, games, play, preschoolers.

I. INTRODUCCIÓN

La práctica de juegos lúdicos como estrategia pedagógica, permite la creación de un estado de ánimo que hace que cada estudiante se encuentre motivado sintiéndose liberado de la presión, eliminando la competencia, concediéndole la libertad de buscar soluciones en un ambiente tranquilo y ordenado (Vásquez & Cabrera, 2021); en ese sentido la actividad comunicativa del ser humano es posible por medio de su expresión corporal, misma que son representativas de factores sentimentales, emocionales y de pensamientos, siendo evidenciada por medio de gestos, expresiones faciales y posturas (Simbaña et al., 2022), que en su conjunto hace alusión a lo que se denomina motricidad gruesa, la cual se desarrolla en un proceso que conlleva a percibir constantes modificaciones en la capacidad interaccional del infante con su entorno a través del movimiento (Reyes et al., 2021).

De aquí que, según Mas et al. (2018), el adecuado desarrollo psicomotor en los primeros años de vida es fundamental para el buen desarrollo mental futuro, dado que en esta etapa en la que se promueve la evolución de la inteligencia, afectividad y capacidad social del ser humano. Por ello, según Cedeño y Samada (2021), es necesario implementar entornos formativos en los que prevalezca la utilización de estrategias lúdicas como recurso fundamental para la estimulación efectiva de la capacidad motriz, dado que ello hace posible que el infante logre expresar sus emociones, desarrolle su imaginación, exploren su cuerpo, su capacidad de movimiento y de interacción con su entorno más próximo.

La evidencia internacional señala una notoria incapacidad en el desarrollo de las habilidades motrices ejercidas por la población infantil de México, Ecuador y Colombia. De este modo, un estudio desarrollado en México para determinar la motricidad en niños preescolares, sostuvo que el 14.6% de la población preescolar presentaba dificultades en el desarrollo de su motricidad gruesa, como lo mencionan Arias y Benavides (2021), lo cual se asemejó a lo encontrado en Ecuador, donde se buscó evaluar las habilidades motrices en niños de 3 a 6 años, se encontró que el 34% de infantes denotaron retraso en dicha capacidad (Ornelas, 2021). En la misma línea, Gallego et al. (2019) señalaron, en su estudio teórico, que las limitaciones en el desarrollo físico e integral de preescolares de Colombia

se debieron a la baja estimulación de la capacidad motora gruesa, siendo esta última asociada a la carencia en el uso de herramientas didácticas y al difícil acceso a espacios apropiados, los que configurarían los factores causales de la mencionada falencia motriz.

En el marco nacional las limitaciones en la capacidad motriz de la población infantil son más pronunciadas, encontrando niveles bajos en Amazonas y Huancavelica, donde se tuvo el propósito de analizar el desarrollo motriz en infantes preescolares de 4 años, encontrando que en el 57% de estudiantes preescolares, quienes muestran déficit en el desarrollo de su motricidad gruesa, como se refiere en el estudio de Tiwi y Weepiu (2021), incrementándose al considerar al 73% de la población infantil de Huancavelica, donde tuvo el objetivo de analizar el desarrollo de la capacidad motora a través del uso de los juegos lúdicos, evidenciando dificultad para la ejecución de actividades de desplazamiento, como saltar o correr (Manrique Z. et al., 2021).

El problema descrito se hace extensivo a la población local, específicamente en estudiantes de 5 años del nivel inicial de una institución educativa de Lima, en quienes se ha identificado limitaciones para el desarrollo efectivo de su capacidad motora gruesa, siendo evidenciado en la dificultad para mantener el equilibrio, para saltar o correr en una sola dirección, lo cual ha repercutido de manera significativa sobre el desenvolvimiento diario de los estudiantes en el contexto escolar. Frente a ello, diversos autores sugieren la adecuación de espacios y materiales, así como el uso de juegos y estrategias lúdicas (Prieto et al., 2021; De Barbieri, 2021; Rapray et al., 2021); suponen ser recursos fundamentales que contribuyen al desarrollo favorable de la capacidad motora gruesa y, con ello, a percibir mejoras en la capacidad creativa de los infantes, generando a su vez nuevas conexiones neuronales.

Teniendo en consideración la evidencia y la falencia identificada, surge la necesidad de responder al siguiente problema general ¿Cómo influye el uso de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 5 años del distrito S.M.P, Lima 2022?; asimismo, de manera especial, se buscará responder a los problemas específicos: ¿Cuál es el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de una institución educativa del distrito S.M.P, Lima 2022,

antes y después del desarrollo de la estrategia basada en juegos lúdicos?, ¿Cómo influye el uso de los juegos lúdicos en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 5 años del distrito S.M.P, Lima 2022?, ¿Cómo influye el uso de los juegos lúdicos en el desarrollo del dominio corporal estático en los niños de 5 años del distrito S.M.P, Lima 2022?

El desarrollo de la presente propuesta investigativa se justificó en su aporte teórico, metodológico y práctico. El primero se hizo notar en la reunión de datos bibliográficos y científicos referentes a las variables de estudio, lo cual permitirá dar sustento teórico consistente y, posteriormente, desarrollar adecuadamente un contraste con los resultados finales, de modo que la base teórica pre existente se verá reforzada con información actualizada, concreta y objetiva de la variable juegos lúdicos y sus dimensiones juegos competitivos, cooperativos, heurístico; asimismo la variable motricidad gruesa y el desarrollo de las dimensiones dominio corporal dinámico, estático. El aporte metodológico se vio reflejado en la construcción, validación y uso de una ficha de observación considerada como instrumento para la recolección de datos que permitió diagnosticar la realidad de las variables en la población de interés, así como en poblaciones con características similares, asimismo la investigación presentó un diseño cuasi experimental, en la cual se realizó un pre-pos test a dos grupos de estudiantes, el primero considerado como el grupo control y el segundo como experimental, con la finalidad de recolectar los datos y comprobar si los juegos lúdicos influyen de manera positiva al desarrollo de la motricidad gruesa; asimismo se consideró como punto de referencia para la delimitación y ejecución posterior de estrategias didácticas posibilitadoras de una mejora de su estado de desarrollo, siendo esta última lo que representó al aporte práctico, por otro lado, el programa de investigación incluyó 30 actividades basadas en juegos lúdicos realizándose en un escenario educativo, donde se llevó a cabo la investigación, con el objetivo de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

En este sentido, el objetivo general se enfoca en Determinar la influencia del uso de los juegos lúdicos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de una institución educativa del distrito de S.M.P, Lima 2022. Asimismo, de manera específica, se buscará: Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad

gruesa en los niños de 5 años de una institución educativa del distrito S.M.P, Lima 2022 antes y después de aplicar la estrategia basada en juegos lúdicos; Identificar la influencia del uso de los juegos lúdicos sobre el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 5 años del distrito S.M.P, Lima 2022 e Identificar la influencia del uso de los juegos lúdicos sobre el desarrollo del dominio corporal estático en los niños de 5 años del distrito S.M.P, Lima 2022.

Por consiguiente, la hipótesis general de la investigación sostiene que El uso de los juegos lúdicos influye de manera significativa sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de una institución educativa del distrito S.M.P, Lima 2022. Asimismo, de manera específica, se supone que El nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de una institución educativa del distrito S.M.P, Lima 2022 antes de la aplicación de la estrategia basada en juegos lúdicos será bajo; y que el nivel de motricidad gruesa es alto después de la aplicación del programa de juegos lúdicos en los niños de 5 años de una institución educativa del distrito S.M.P, Lima 2022; El uso de los juegos lúdicos posee una influencia positiva sobre el desarrollo del dominio corporal dinámico de niños de 5 años del distrito S.M.P Lima 2022 y La influencia del uso de los juegos lúdicos tiene resultados significativos sobre el desarrollo del dominio corporal estático de niños de 5 años del distrito S.M.P, Lima 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Se realizó una exhaustiva revisión de diversas investigaciones precedentes relacionadas al estudio de las variables de interés en la presente: juegos lúdicos y motricidad gruesa, logrando reunir aquellas que se desarrollaron en la población infantil, las cuales se describen a continuación.

Así, entre los estudios desarrollados en el plano internacional, Asan et al. (2021) ejecutaron su pesquisa con el objetivo de evaluar el impacto del uso de la gimnasia y ballet como estrategia lúdica para el mejoramiento de la motricidad gruesa en 23 niños preescolares, en quienes se empleó la metodología cuantitativa y diseño experimental, así como la observación como técnica de investigación, misma favoreció a reconocer la existencia de una mejora significativa de la motricidad en los implicados luego de ejecutar el programa de gimnasia y ballet como estrategias lúdicas.

Bimawati et al. (2020) ejecutaron su estudio con el propósito de mejorar la motricidad de infantes de Estados Unidos tomando en consideración el juego como recurso lúdico, para lo que se empleó el enfoque cuantitativo y diseño experimental. Los principales resultados indicaron que los infantes mejoraron significativamente en el desarrollo de la capacidad motora luego de aplicarse los juegos como recurso lúdico.

Chen et al. (2022) ejecutaron su estudio para verificar el efecto del juego como recurso lúdico sobre la coordinación motriz de infantes de Malasia, en quienes se trabajó con el diseño experimental y enfoque cuantitativo, haciendo uso de la ficha de observación como instrumento para la recopilación de datos. Los principales resultados señalaron que, luego de 12 semanas de aplicación del recurso lúdico, se encontraron mejoras significativas en el desarrollo de la capacidad motora de los implicados.

Dewi y Verawati (2022) buscaron mejorar las habilidades motrices por medio del uso de los juegos lúdicos en 30 estudiantes preescolares de Indonesia, que fueron evaluados por medio de una ficha de observación, haciendo uso del enfoque cuantitativo y diseño experimental. Los principales resultados señalaron que el uso

de los juegos como recurso aporta en gran medida a una marcada evolución de las habilidades motrices en los preescolares.

Dzhiparkul et al. (2022) tuvieron el objetivo de identificar el efecto de los juegos sobre la capacidad motora de infantes de preescolar de Pakistán, en quienes se utilizó el enfoque cuantitativo y diseño experimental, además de la observación como técnica de investigación. Los resultados permitieron concluir que, el uso del juego como recursos lúdico y didáctico favorecen en gran medida al desarrollo de la capacidad motora gruesa.

EITanahi y Mohammed (2021) llevaron a cabo su estudio para verificar el efecto del uso del juego sobre el desarrollo motor grueso de una muestra conformada por 175 preescolares, en quienes se aplicó la metodología cuantitativa y diseño experimental, haciendo uso de la ficha de observación para la recolección de datos, los cuales reportaron una mejora significativa del desarrollo motor grueso luego de la aplicación del programa enfocado en el juego como recurso lúdico.

Marinkovic et al. (2022) ejecutaron su estudio para determinar la motricidad dinámica y estática mediada por la danza como estrategia lúdica en 101 infantes de Italia. Se utilizó el enfoque cuantitativo y diseño experimental, además de la ficha de observación como instrumento para la recolección de datos, mismos que refirieron una significativa luego de aplicar la estrategia lúdica sobre la motricidad estática y dinámica.

Kapodistria y Chatzopoulos (2022) tuvieron el propósito de evaluar el impacto del baile como estrategia lúdica para mejorar la capacidad motora estática y dinámica en 46 infantes preescolares, quienes se dividieron en grupo control y grupo experimental, dada la naturaleza metodológica preexperimental del estudio. Los principales resultados indicaron que el programa ejecutado dio lugar a una mejora marcada en el equilibrio estático y dinámico de los infantes involucrados.

Pramono et al. (2021) desarrollaron la pesquisa para determinar la incidencia del juego en el desarrollo de la actividad motriz en la primera infancia, para lo que se trabajó con una metodología cuantitativa y una muestra de 30 preescolares de Malasia. Los principales resultados señalaron que el uso de los

juegos como recurso didáctico y lúdico contribuyen en gran medida a mejorar el desarrollo de la capacidad motriz de los infantes.

Wang et al. (2022) en su indagación buscaron determinar el efecto del ejercicio físico como estrategia lúdica sobre la habilidad de movimiento grueso en 300 preescolares de China, por medio del enfoque cuantitativo y diseño experimental, así como de la administración de una ficha de observación para la recolección de datos, los cuales indicaron la repercusión favorable de utilizar la mencionada estrategia lúdica para mejorar la capacidad motriz de los infantes.

Wei y Zhang (2021) llevaron a cabo su estudio para la finalidad de determinar la influencia de los juego lúdicos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en escolares de China, para lo que se empleó el enfoque cuantitativo y diseño experimental, además de la observación como técnica de investigación, la cual favoreció a reconocer que el uso de los juego mencionados contribuyen significativamente al desarrollo efectivo de la capacidad motora gruesa de los involucrados.

Burbano et al. (2021) se enfocaron en identificar la influencia de un programa de juegos sobre el desarrollo de la coordinación motora en 96 infantes colombianos. Se trabajó con una metodología que respondió al enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental, utilizando la encuesta como técnica de investigación, misma que dio lugar a reconocer que el uso del juego como recurso condujeron a percibir que el 68% había mejorado en su coordinación motora, por lo que se concluyó que la aplicación de un programa enfocado en tal recurso aporta significativamente a mejorar la capacidad motora.

Elles et al. (2021) en su pesquisa tuvieron el objetivo de desarrollar la motricidad gruesa con niños del Club Deportivo Futbolero de Puerto Colombia-Atlántico, a través de un programa de juegos motores, para lo que utilizaron el tipo de investigación aplicada, de enfoque cuantitativo y diseño experimental, contando con la participación de 25 niños, en quienes se aplicó la observación como técnica de investigación. Se halló, en el pretest, que: el desarrollo de motricidad gruesa era deficiente en la mayoría de los estudiantes; mientras que, en el postest, el desarrollo de motricidad gruesa mejoró en la mayoría de los estudiantes

Landa et al. (2022) en su pesquisa tuvieron el propósito de evaluar la influencia de los juegos lúdicos sobre la motricidad gruesa de 80 discentes de preescolar de México. Se utilizó el enfoque cuantitativo que permitió utilizar la observación como técnica de estudio, misma que favoreció a identificar el que uso de las actividades lúdicas influye significativamente sobre el desarrollo motriz grueso de los niños.

Calucho (2022) arribó su estudio para determinar la incidencia de los juegos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en 38 infantes de Ecuador, para lo que se empleó el enfoque cuantitativo y diseño experimental, así como la observación como técnica de investigación, la cual permitió reconocer que luego de la aplicación del programa de juegos en los discentes, estos lograron mejorar su destreza motriz en el desarrollo de sus actividades diarias.

Campaña (2020) buscó mejorar la motricidad gruesa en la población infantil de Puerto Colombia y Valle del Guamuez, respectivamente, haciendo uso del tipo aplicado y diseño pre experimental para verificar la efectividad de un programa de estimulación basado en actividades lúdicas, así como la técnica de observación y como instrumentos, una batería de pruebas para el primer estudio y una ficha de cotejo para el segundo, además de la implementación de un programa de motricidad gruesa. Los principales resultados señalaron una deficiencia en el desarrollo motor grueso de los participantes, así como en el reconocimiento del espacio, en el equilibrio para caminar y para quedarse estáticos; sin embargo, luego de la ejecución del programa de actividades lúdicas – pedagógicas, se evidenció mejoras significativas en el desarrollo de diferentes actividades que incluían habilidades motoras gruesas.

Ortiz (2019) se centró determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la capacidad motora gruesa en una muestra conformada por 20 infantes preescolares de 4 años, en quienes se utilizó la lista de cotejo como instrumento de investigación, haciendo uso del enfoque cuantitativo y diseño preexperimental. Los principales resultados señalaron que más del 50% de los niños participantes denotaron un retraso en el desarrollo de su capacidad motora gruesa, lo cual podría deberse a diferentes factores causales como la propagación del COVID-19 y las medidas consecuentes adoptadas para su mitigación.

Prendes (2022) buscó determinar la influencia de las estrategias lúdicas en la capacidad motriz de 39 sujetos de preescolar de Santa Elena. Se tomó en cuenta el enfoque cuantitativo y la encuesta como instrumento de evaluación. Los principales resultados señalaron que los recursos pedagógicos utilizados en clase son efectivos para el desarrollo motriz de los discentes, por lo que se concluyó que la aplicación de las estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la motricidad gruesa.

Plúa (2019) tuvo el propósito de determinar la influencia de las actividades lúdicas sobre la motricidad gruesa en una muestra de 25 niños que fueron evaluados por medio de la encuesta considerada como técnica de investigación, tomando en cuenta una metodología que respondió al enfoque cuantitativo, de nivel correlacional. Los principales resultados sostuvieron que las estrategias lúdicas influyen en la motricidad gruesa de los niños; asimismo, las estrategias lúdicas influyen significativamente sobre el dominio corporal dinámico ($p = .008$) y el dominio corporal estático ($p = .028$).

Solorzano (2020) desarrolló su estudio el fin de encontrar la influencia del uso de estrategias lúdicas sobre cómo se desarrolla la motricidad gruesa en los infantes de pre escolares de Guayaquil, para lo que se consideró la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo, así como una metodología enfocada en el diseño no experimental y nivel correlacional, que condujo a identificar una influencia significativa y directa del uso de las estrategias lúdicas sobre el desarrollo de la capacidad motriz gruesa, lo que conlleva a asumir que la ejecución de actividades lúdicas permite percibir mejoras en el desarrollo de movimientos gruesos como caminar, correr o saltar.

Asimismo, en el marco nacional, Adrianzen (2017) realizó una investigación con la finalidad de validar juegos didácticos para fomentar y desarrollar 13 sesiones lúdicas para su aplicación en el aula; el esquema metodológico fue de enfoque cuantitativo, aplicado y de diseño cuasi experimental; el marco muestral estuvo constituido por 789 infantes de 5 años a los cuales se les implementó la Bateria Psicopedagógica EVALÚA. Los hallazgos exponen que en la evaluación final después de emplear los juegos educativos en las sesiones de clase aumentaron en un 15.83%, puesto que la memoria y atención en el pretest en el grupo experimental

es de nivel alto por un 25.44%, el 12.45 en ortografía visual, exactitud lectora por un 57.62% y comprensión lectora en 20.73%, sin embargo, después de desarrollado el programa ello aumento al 30.58%, 12.12%, 71.53%, 27.68% respectivamente. Por tanto, se concluye que los juegos lúdicos influyen significativamente en el logro de resultados en los infantes.

Bayas et al. (2017) tuvieron el objetivo de desarrollar e implementar un programa denominado “Aprendo Jugando”; para lo cual se empleó un esquema metodológico cuantitativo, de diseño cuasiexperimental, el marco muestral estuvo conformado por 20 infantes los cuales fueron seleccionados de manera aleatoria; se empleó una ficha de observación a modo de instrumento mediante la técnica de observación directa. Los resultados expusieron que antes de implementado el programa los infantes obtuvieron una puntuación de 6.19 en su motricidad, por otro lado, después de ejecutar el programa los 20 discentes evidenciaron un aumento de 8.59. El estudio concluye que la el juego mejora la motricidad gruesa además de a la adaptabilidad de infante ante su entorno.

Damián et al. (2018) en su pesquisa tuvieron la intención de establecer la relación entre ambas variable mencionadas; la metodología efectuada fue de enfoque cuantitativa, descriptiva, el marco muestral estuvo compuesta por 90 infantes y 9 docentes de las instituciones educativas estudiadas a los cuales se implementó unas ficha de observación, los hallazgos evidencia que el 14.44% de los infantes intenta su desarrollo motor, 36.67% lo logra y el 48.89% tiene el nivel esperado. Por tanto, el estudio concluye que el desarrollo motor en los infantes de la institución estudiada tiene un nivel adecuado.

Amaya (2019) desarrolló su estudio con la finalidad de crear un programa de basado en juegos cooperativos para potenciar la motricidad gruesa a un grupo de 11 infantes cuyo grupo etario oscila en los tres años, el programa en mención se estructuro en 12 sesiones. El esquema metodológico de la investigación fue de naturaleza cuantitativa, descriptiva y de diseño preexperimental, los hallazgos evidencian que el 27.3% de los infantes obtuvieron una valoración de C, 54.7 B y solo el 18.2% obtuvo una A, tras la implementación del programa el 100% obtuvo una A evidenciando de forma estadística una discrepancia con valor $t = -9.395 < -$

3.39813, evidenciando la eficacia del programa para potencializar la motricidad gruesa.

Mendieta (2019) en su artículo de investigación tuvo por objetivo determinar la incidencia del juego mencionado en infantes cuyo grupo etario oscila entre los 4 a 5 años, para lo cual se hizo uso de una metodología cuantitativa, cuasiexperimental, la muestra del estudio estuvo determinado por 24 infantes, 12 para el grupo control y 12 para el experimental, el juego estudiado tuvo un periodo de 12 semanas, los hallazgos evidencian que el 66.7% del grupo control obtuvo el nivel adquirido en el pretest y 75% en el postest, por otro lado, los infantes pertenecientes al grupo experimental el 66.7% y 100% obtuvo un nivel adquirido en el pre y post test respectivamente. Por tanto se concluye que el juego incide en psicomotricidad de los infantes.

Phillips y Cashú (2019) desarrollaron su pesquisa con la finalidad de establecer la relación en ambas variables, para ello el esquema metodológico fue de naturaleza cuantitativa, descriptiva, exploratorio, el marco muestral fue de 108 infantes a los cuales se implementó el test TEPSI basándose en la técnica de encuesta; los hallazgos evidencia que el 30% de niños tiene un nivel alto de coordinación motora gruesa, 39% medio y solo el 31% está en un nivel bajo. El estudio concluye que es imprescindible implementar un programa a fin de lograr un buen nivel de coordinación motora en los escolares.

Valenzuela -Saldías et al. (2019) en su pesquisa se desarrolló el análisis de la mediación entre las variables mencionados, para ello se efectuó un esquema metodológico descriptivo, los sujetos de estudio fueron 67 infantes cuyo grupo etario fluctúan entre 7 a 10.9 años, para medir la motricidad gruesa se hizo uso del test transposición lateral y se evaluó el salto horizontal. Los hallazgos indican que el 5% presenta una mínima coordinación motora, el 9% es promedio y solo el 14% estuvo en un nivel máximo; en ese sentido, el estudio concluye que el exceso de masa muscular influye negativamente al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los infantes estudiados.

López et al. (2020) en su tuvieron el objetivo de demostrar los efectos del juego lúdico sobre la motricidad en 40 niños que conformaron el grupo experimental

y grupo control del estudio, por lo que se empleó el diseño experimental y el enfoque cuantitativo, además de aplicar la ficha de observación como instrumento de investigación. Los principales resultados señalaron que los juegos lúdicos son una herramienta favorable para el desarrollo efectivo de la motricidad en los infantes, específicamente en la coordinación viso manual de estos.

Manrique et al. (2021) en su pesquisa tuvo la finalidad la evaluación de la influencia ejercida por los juegos lúdicos en el desarrollo motor, la metodología fue de naturaleza cuantitativa, aplicada, cuasi experimental, para el desarrollo del estudio se tomó en cuenta a 15 cuyas edades oscilan entre los 3 a 4 años a los cuales se les implemento el Test de Desarrollo Motor Grueso, los hallazgos indican que el 27% de las niñas presentan un bajo nivel de del desarrollo motor, sin embargo, tras implementar el programa solo el 6% mantiene es nivel, aunado a la significancia de 0.05 por el estadístico *t-student* se *concluye que los juegos mejoran de forma significativa el desarrollo motor.*

Ochoa et al. (2021) elaboró su artículo con el objetivo de determinar el nivel de influencia de las actividades lúdicas en la motricidad en la población mencionada, para ello se elaboró una metodología hipotético-deductivo, preexperimental, con un marco muestral de 30 infantes con el grupo etario oscilante entre los 3 a 4 años, a los cuales se le implemento una ficha de observación basándose en la técnica de la encuesta. Los hallazgos deducen que el 66.7% de los infantes estudiados antes de la ejecución del programa evidenciaron un nivel de inicio, suceso que se modificó después de la implementación por el 93.3% lograron progresar al nivel de logro. Por tanto, se concluye que las actividades lúdicas optimizan la motricidad fina, sobre todo en la dimensión viso manual.

Tiwi y Weepiu (2021) buscó determinar el grado de la motricidad gruesa a 23 infantes de 4 años los cuales cursan el nivel inicial, para ello se ciñó a un estudio de naturaleza cuantitativa, descriptivo; cuyo instrumento empleado fue la Escala motriz de Ozer basándose en la técnica de encuesta. Los hallazgos exponen que el nivel de equilibrio es malo para el 48% y regular para el 52%, para la distribución el 57% está en un nivel malo, regular para el 39% y solo el 4% es buena. Concluyéndose de esa manera que el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa es menor a la proporción los infantes sujetos a estudio.

Rapray et al. (2021) desarrollaron su pesquisa con la finalidad de dar resolución a la problemática en cuanto a la motricidad gruesa partiendo del método lúdico; el esquema metodológico fue de naturaleza cuantitativa, aplicado y de diseño preexperimental; el programa lúdico estuvo dirigido a 20 infantes de 4 años mismos que estuvieron en observación por medio una lista de cotejo; asimismo, el juego se desarrolló en 14 semanas. Los hallazgos indican que el 85% de los infantes están en el nivel inicio de su desarrollo psicomotor en el pretest y tras la implementación del programa se evidenció que el 85% progresaron al nivel logrado; observando una mejora sustancial en los niños investigados, aunado a ello se halló una significancia de 0.00, se concluye entonces que el método lúdico tuvo un efecto favorable en la motricidad infantil.

Del Socorro et al. (2022) desarrolló su artículo con el fin de determinar de qué manera la psicomotricidad puede ser una estrategia en el proceso de aprendizaje, el artículo se ciñó a una metodología de enfoque cuantitativa, descriptivo y de diseño no experimental, en tanto la muestra estuvo constituido por 65 discentes de la institución previamente citada. Los hallazgos exponen que el 71% de los infantes se encuentra en la fase de proceso, pese a ello el 12 y 3% se encuentra en la fase satisfactorio y destacado respectivamente. Por otro lado, el estudio concluye que la psicomotricidad contribuye a los procedimientos cognitivos.

Mamani y Huanca-Arohuanca (2022) realizaron su estudio con la intención de determinar la influencia del PIP en infantes NEE pertenecientes al nivel educativo inicial ubicadas en la ciudad de Puno, para ello se empleó una metodología cuantitativa, aplicada, preexperimental, el marco muestral estuvo constituido por un total de 16 infantes en distintos grados y necesidades especiales. El instrumento usado fue el Test de Desarrollo Psicomotriz (TEPSI), los hallazgos evidencian que el 56% de infantes demuestra un retraso en su desarrollo psicomotriz y el 44% está en riesgo ello antes de implementar el PIP, por otro lado, después de ejecutar el programa el 44% está en retraso, el 50% en riesgo y solo el 6% tiene un normal desarrollo psicomotriz. Por tanto, se concluye que el PIP tiene un significativo impacto en infantes NEE.

Acuña (2022) en su estudio tuvo el propósito de determinar la influencia de los juegos sobre la motricidad gruesa de 26 discentes preescolares de Huaraz,

teniendo en consideración la metodología cuantitativa y nivel preexperimental, haciendo uso de la ficha de observación como instrumento de evaluación. Los principales hallazgos permitieron concluir que los juegos empleados como recurso

Gonzales (2021) en su estudio tuvo en consideración el enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental para determinar el efecto de la aplicación de juegos tradicionales sobre las habilidades motoras gruesas de niños preescolares de Huánuco. Para ello, tuvieron en cuenta la observación como técnica y la lista de cotejo como instrumento de medición. Los hallazgos más resaltantes sostuvieron, en el pretest, que más del 60% de los participantes no desarrollaban favorablemente su motricidad gruesa, percibiéndose mejoras significativas en el 95.2% y 71.97%, respectivamente, tras la aplicación de la propuesta didáctica basada en juegos lúdicos como estrategias, lo cual permitió concluir que el uso de estrategias lúdicas permite mejorar el desarrollo de los movimientos gruesos.

Romero y Llican (2021) desarrollaron su pesquisa con el objetivo de identificar la incidencia de los juegos lúdicos sobre la motricidad gruesa en una muestra de 30 estudiantes preescolares de Trujillo, en quienes se aplicó la observación como técnica de investigación, misma que coadyuvó a reconocer que la aplicación de los talleres enfocados en los juegos lúdicos mejoraron en gran medida el desarrollo de la motricidad gruesa de los discentes.

Aguedo y Hurtado (2019) desarrollaron su estudio con el objetivo de identificar la influencia de las estrategias lúdicas sobre la capacidad motriz de 21 preescolares de Arequipa. Se utilizó el enfoque cuantitativo y diseño experimental, además de la observación como técnica para la recopilación de datos, mismos que demostraron una mejora significativa en los resultados respecto a la capacidad motora gruesa luego de utilizar los juegos lúdicos como herramienta pedagógica.

López y Choquipata (2019) en su estudio buscaron determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños preescolares de Arequipa, respectivamente. Para alcanzar dicho fin emplearon un diseño de investigación preexperimental y enfoque cuantitativo, por lo que se empleó la observación como técnica y como instrumento la lista de cotejo para la recopilación de datos. Los principales resultados obtenidos en el pretest indicaron índices bajos

en el desarrollo motor grueso de la mayor parte de los niños que participaron; empero, luego de la aplicación del programa centrada en actividades lúdicas, los resultados del postest evidenciaron mejoras significativas en el ejercicio motriz grueso de los participantes. Se concluyó que el desarrollo de actividades lúdicas contribuye a la mejora de la práctica motora en los involucrados.

Por último, en el contexto local, Canchihuaman (2018) utilizó la metodología de enfoque cuantitativo para describir la motricidad gruesa en el desarrollo infantil de niños preescolares del distrito de Comas (Lima), para lo que se empleó la técnica y la ficha de observación como instrumento para la recolección de datos, mismos que expusieron una deficiencia en el desarrollo motor grueso en más del 50% de los participantes; es decir, la mayor parte de los estudiantes involucrados cuentan con un desarrollo favorable en su capacidad motora gruesa, siendo evidenciado en el ejercicio de movimientos en actividades como caminar, correr o saltar.

Si bien las investigaciones descritas respaldan el desarrollo de la presente investigación, es importante sustentar teóricamente cada variable de estudio; en línea con lo anterior los juegos lúdicos se definen como aquellas estrategias que contemplan juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, entre otras, las cuales son empleadas por profesionales en docencia con la finalidad de afianzar los conocimientos y competencias de los discentes (Chi-Cauich, 2018).

De aquí que, el juego es sugerido como una herramienta útil para ser utilizada en diferentes propuestas educativas, en las que se le atribuye cualidades en su aporte al rendimiento académico de la población estudiantil, tales como la promoción de la motivación, fortalecimiento del trabajo en equipo, lo que les permite desarrollar el pensamiento lógico y la creatividad (Posso, 2018b, como se citó en Cajahuaman et al., 2021).

La consideración del juego contribuye a la promoción de la conciencia sobre la corporeidad a través del desarrollo de actividades lúdicas, corporales y expresivas, mismas que contribuyen a mejorar la calidad de vida evidente en el goce individual y establecimiento de relaciones interpersonales con el grupo de pares (Posso, 2018a, como se citó en Cajahuaman et al., 2021). Asimismo, para

Bermejo y Blázquez (2020), el juego lúdico es el conjunto de actividades que tienen como propósito la consecución del aprendizaje significativo en los infantes. De manera que, según Kuhn y Dean (2004, como se citó en Guarrella et al., 2022), la utilización de los juegos lúdicos por el profesional docente es de suma ayuda al desarrollo metacognitivo de los involucrados, dado que coadyuva a la transferencia y aplicación de habilidades y destrezas en diferentes temas y aspectos de interés. Aunado a ello, Maturana (2003, como se citó en Piedra, 2018) indica que los juegos lúdicos posibilitan que la persona reconozca la propia legitimidad y la del prójimo para llevar a cabo una adecuada convivencia.

En esa línea, Bermejo y Blázquez (2020) señala que los juegos lúdicos se pueden explicar mejor tomando en cuenta sus dimensiones: juego competitivo, cooperativo y heurístico.

El juego competitivo es aquel que se caracteriza por dar lugar a la competencia entre jugadores o entre equipos (Bermejo y Blázquez, 2020). Descrito de otro modo, se trata de aquellas actividades que se desarrollan con la finalidad de generar algún grado de competitividad entre dos o más sujetos (Londoño & Rojas, 2020). De manera que, según García et al. (2020), el desarrollo de estos juegos favorece en gran medida a la individualización de los involucrados, haciéndose evidente en el planeamiento de actividades para conseguir un objetivo específico; no obstante, de acuerdo con lo mencionado por Araya (2021), estos juegos son empleados en menor medida por las mujeres, quienes prefieren desarrollar actividades de menor complejidad, competitividad y con reglamentos sencillos.

El juego cooperativo es aquel que se caracteriza por ser fundamentalmente social, donde en parejas o grupos más grandes se esfuerzan para conseguir un mismo objetivo (Bermejo y Blázquez, 2020). Es decir, estos juegos contemplan aquellas actividades en las que la persona solo puede conseguir un objetivo si es que otra persona lo ayuda, por lo que existe una relación directa entre los objetivos y la probabilidad de éxito de los involucrados (Omenaca, 2008, como se citó en Gago et al., 2018).

Para Araya (2021), el desarrollo de los juegos cooperativos tiene como objetivo principal el planteamiento de una situación crítica que requiere del

involucramiento de un conjunto de sujetos para hallar una solución en función a un trabajo mancomunado, lo que permite la potencialización de habilidades como el liderazgo, el trabajo en equipo, la creatividad y la comunicación asertiva, además de la capacidad motora gruesa. En tanto, Sánchez (2017) reconoce estos juegos como aquellos que favorecen a la construcción del conocimiento a partir del trabajo conjunto de personas: discentes guiados por el docente.

Por último, el juego heurístico es aquel que se basa en el descubrimiento de objetos por medio de la manipulación y experimentación de estos (Bermejo y Blázquez, 2020). Desde la perspectiva de Balderas (1999, como se citó en Boscán y Klever, 2012), se trata de aquella actividad en la que los estudiantes deben buscar de manera independiente posibles soluciones a un problema propuesto, para lo que emplean el movimiento de su estructura corporal. Es decir, es toda actividad sistematizada y didáctica que busca potencializar la capacidad creativa y espontánea de los infantes (Edo, 2012).

Por otro lado, la motricidad es entendida como la agrupación de procesos relacionados con la práctica que conduce a modificaciones relativamente permanentes en la capacidad de movimiento. De aquí que, se le reconoce como fundamentales para el aprendizaje inicial del ser humano, siendo necesario instaurarse en el nivel escolar primario, considerando que serán necesarias para el desarrollo de la postura corporal en la adolescencia y adultez (Schmidt y Lee, 2011, como se citó en Melvin et al., 2021).

Según Mendieta et al. (2017), el desarrollo de la capacidad motriz depende en gran medida de la maduración global física, neuronal y física intrauterina en el neonato, dado que aporta a la adquisición del control corporal en el entorno circundante, lo cual influye significativamente en el desarrollo de las relaciones sociales y de la autonomía respecto a los padres y conocidos.

En este sentido, Pinru et al. (2021) sostienen que las habilidades motrices pueden entenderse a partir de su clasificación en dos tipos: la motricidad fina se asocia a la utilización de los músculos pequeños y no requiere de elevado esfuerzo para ejercer movimientos como escribir, dibujar, cortar, colorear, etcétera; y la

motricidad gruesa se relaciona al uso de músculos grandes para ejercer mayor esfuerzo en movimientos como correr, caminar, saltar, lanzar, patear, entre otros.

Así, la motricidad gruesa configura una capacidad inherente al ser humano de crucial importancia para la ejecución de movimientos que posibilitan su desenvolvimiento favorable en el día a día, desarrollando actividades básicas como caminar, correr o saltar, mismas que son necesarias para el desarrollo de actividades más complejas (Simbaña et al., 2022), aunado, para entender la variable motricidad gruesa es preciso definir las habilidades motrices, que son entendidas por Batalla (2021) como la competencia individual para emitir respuestas motoras, a fin de alcanzar un objetivo y, por tanto, para evitar que los niños en edad preescolar adopten estilos de vida obesogénicos, por lo que se vincula a un estilo de vida activo (Melvin et al., 2021).

La motricidad gruesa hace referencia al conjunto de acciones emprendidas por los grandes grupos musculares que hacen posible mantener el equilibrio, trepar o jugar a atrapar a alguien o algo (Escolano-Pérez et al., 2020), de manera que, tal y como lo refieren Hamilton y Liu (2018), incide en el grado de actividad física ejercida por el hombre y, a su vez, en la salud física, , mental, social (Piek et al., 2010, como se citó en Katagiri et al., 2021) y cognitiva del mismo (Piek et al., 2008, como se citó en Katagiri et al., 2021). Esta última afirmación se aúna a lo referido por Rehtik (2018), quien reconoce la motricidad gruesa como un factor clave para el desarrollo de las competencias sociales y físicas, así como de la autoestima en la infancia.

Desde la postura de Veldman et al. (2019), las habilidades motrices gruesas se configuran como aquellos componentes básicos para el movimiento que comprenden las habilidades de locomoción, control de objetos y estabilidad, mismas que son consideradas por Lubans et al. (2010, como se citó en Bolger et al., 2021) como categorías: las habilidades locomotoras se vinculan al movimiento del cuerpo de un lugar a otro, como correr y saltar; las habilidades de control de objetos se refieren a la manipulación de cosas u objetos materiales, ejerciendo actividades como lanzar o patear; y las habilidades de estabilidad que incluye la adquisición y capacidad de mantener el equilibrio, tanto estático como dinámico, en una situación determinada.

Mocha et al. (2018) define la motricidad como aquella capacidad y habilidad para llevar a cabo diversos movimientos elaborados, organizados y planificados de modo adecuado. Esto se unirá a lo concebido por Lestari y Ratnaningsih (2016), quienes asocian la motricidad gruesa al mantenimiento de la estabilidad y la coordinación en movimientos amplios, por lo que se hace necesario entrenarla con juegos y actividades acordes a las etapas del desarrollo evolutivo de los aprendices.

De acuerdo con Simbaña et al. (2022), la motricidad gruesa se puede entender a partir de sus dos dimensiones o factores principales: dominio corporal dinámico y estático.

El dominio corporal dinámico es entendido como aquella capacidad para dominar las diversas partes del cuerpo, tanto superiores como inferiores, con la finalidad de movilizar y desplazar objetos considerando una sincronización entre los movimientos ejercidos. Es decir, es la capacidad del hombre para moverse conscientemente, logrando ejecutar movimientos precisos por voluntad propia (Simbaña et al., 2022).

Esta dimensión, es definida como una serie de elementos, tales como la coordinación general, el equilibrio dinámico y la coordinación viso motriz (Simbaña et al., 2022). La primera alude al conjunto de habilidades motoras básicas que presentan un involucramiento neurológico y físico, así como el control corporal y de locomoción (Enríquez et al., 2020). El equilibrio dinámico se ve reflejado en la capacidad para unificar las fuerzas para mantener el cuerpo en una postura derecha y estable mientras se encuentra en movimiento (Villalobos et al., 2020). Y la coordinación visomotriz que se encuentra constituida por aquellas actividades en las que se requiere de precisión para llevarlas a cabo (Villalobos et al., 2020).

El dominio corporal estático es conceptualizado como el conjunto de actividades motoras que hacen posible la asimilación e internalización del esquema corporal, por lo que se relaciona con la respiración y relajación, dado que coadyuvan al profundizar la globalidad del self (Simbaña et al., 2022).

Así, entre los aspectos a considerar dentro de esta dimensión se encuentra el equilibrio estático, la respiración y la relajación. El primero es definido como aquella habilidad para mantener una postura concreta por un tiempo determinado

(Villalobos et al., 2020). La respiración se vincula a una actividad llevada a cabo en dos tiempos: inspiración que permite la toma de aire y la expiración que se refiere a la expulsión del aire. Y la relajación que consiste en la reducción voluntaria de la tensión muscular (Berruezo, 200, como se citó en Simbaña et al., 2022).

Así también, diversas posturas o enfoques teóricos han sido desarrolladas con el propósito de dar respaldo o sustento al aprendizaje y evolución de la habilidad motora gruesa, entre ellas se tiene la teoría psicogenética de Jean Piaget, el cual busca responder a interrogantes como ¿Qué conocemos?, ¿Cómo conocemos? y ¿Cómo se construye el conocimiento?, logrando identificar aspectos elementales entre las múltiples respuestas, tales como: el equilibrio, desequilibrio y reequilibrio además de la asimilación y acomodación (Bálsamo, 2022). Asimismo, destaca las emociones como influyentes en el pensamiento, considerándose como un factor energético-motivacional de la inteligencia (Ginsburg y Opper, 1977, como se citó en Bálsamo, 2022). Dicho de otro modo, Piaget centró su atención en el estudio del conocimiento, identificando las etapas más representativas de su construcción, por ello se le considera constructivista, dada la consideración del origen y transformación del conocimiento como objetivo de estudio; es decir, se enfoca en el reconocimiento del desarrollo cognoscitivo del niño, en el que este último cumple un rol activo, dado que dicho proceso evolutivo del conocimiento surge a partir de la experiencia adquirida (Bálsamo, 2022).

Además, también se tiene la teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio propuesta por Karl Groos en 1898, con el propósito de dar a conocer el rol fundamental que asume el juego en la evolución de las capacidades y las destrezas del infante, mismas que posibilitarán desarrollar su autonomía en su vida adulta (Gallardo & Gallardo, 2018b). Según esta teoría, el juego es constituye un ejercicio de preparación que estimula las funciones mentales de la persona, permitiéndole ejercer un desenvolvimiento más adecuado e independiente en la vida futura (Caballero, 2021).

De acuerdo con Piaget (1956, como se citó en Pitluk et al., 2019), el juego es de suma importancia, dado que concuerda con las etapas del pensamiento, por lo que forma parte de la capacidad intelectual del infante, ya que simboliza la

asimilación funcional de la realidad en conexión con cada fase de la evolución del ser humano.

En ese sentido, la teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento fue sustentada por Jean Piaget en el año 1945, quien reconoce las diferentes formas del juego en la etapa de la infancia son producto de las transformaciones dadas en la capacidad intelectual. Esta teoría, según señalan Gallardo y Gallardo (2018a), sostiene que en el juego prevalece la asimilación sobre la adaptación, siendo esta última la que refiere una estabilidad entre el medio y el juego mismo.

Piaget, en conjunto con Inhelder (2007, como se citó en Gallardo y Gallardo, 2018) sustenta cuatro estructuras fundamentales del juego en las etapas de la evolución del pensamiento humano, tales como: el juego es simple ejercicio, el juego simbólico, el juego de reglas y el juego de construcción, los cuales son esenciales para alcanzar el desarrollo integral del niño en su formación educativa inicial, ya que le permite desarrollar habilidades motrices, coordinación óculo-manual y su capacidad de análisis y síntesis, como lo indican Gallardo y Gallardo (2018a).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La ejecución del presente acto investigativo tomó en consideración el tipo aplicada, ya que buscó dar una solución a un problema identificado en el contexto sociocultural subyacente (Ñaupas et al., 2018). De tal manera que, se pretendió mejorar las falencias identificadas en la motricidad gruesa de los discentes preescolares del centro educativo de S.M.P, ubicada en Lima.

Asimismo, se trabajó con el enfoque cuantitativo, puesto que se buscó estimar magnitudes respecto a motricidad gruesa, con la finalidad de poner a prueba una posible respuesta a la pregunta de investigación o, también denominada, hipótesis de investigación (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

3.1.2. Diseño de investigación

Se siguió el diseño experimental (cuasi experimental), puesto que se ejerció manipulación intencionada de la variable independiente sobre la dependiente, donde los sujetos encuentran agrupados de manera preestablecida, dando lugar a un grupo experimental y control, como lo señalan Hernández-Sampieri y Mendoza (2018).

3.2. Variables y operacionalización

- **Definición conceptual**

Variable independiente: Juegos lúdicos

El juego lúdico es el conjunto de actividades que persigue un objetivo específico enfocado en conseguir el aprendizaje significativo de los infantes (Bermejo y Blázquez, 2020).

Variable dependiente: Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es el control de una gran capacidad motriz, lo que conduce a una mayor armonía en los movimientos, lo que permite un mejor desempeño diario, social y específico (Simbaña et al., 2022).

- **Definición operacional**

En el presente acto investigativo se desarrolló un programa de juegos lúdicos teniendo en consideración sus dimensiones: juego competitivo, juego cooperativo y juego heurístico.

- **Juego competitivo.**

El juego competitivo es aquel que se caracteriza por dar lugar a la competencia entre jugadores o entre equipos (Bermejo y Blázquez, 2020).

- **Juego cooperativo.**

El juego cooperativo es aquel que se caracteriza por ser fundamentalmente social, donde en parejas o grupos más grandes se esfuerzan para conseguir un mismo objetivo (Bermejo y Blázquez, 2020).

- **Juego Heurístico.**

El juego heurístico es aquel que se basa en el descubrimiento de objetos por medio de la manipulación y experimentación de los mismos (Bermejo y Blázquez, 2020).

Asimismo, la presente investigación midió la motricidad gruesa tomando en consideración sus dimensiones: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, para lo que se hizo uso de la ficha de observación.

- **Dominio corporal dinámico.**

El dominio corporal dinámico es entendido como aquella capacidad para dominar las diversas partes del cuerpo, tanto superiores como inferiores, con la finalidad de movilizar y desplazar objetos considerando una sincronización entre los movimientos ejercidos. Es decir, es la capacidad del hombre para movilizarse conscientemente, logrando ejecutar movimientos precisos por voluntad propia (Simbaña et al., 2022).

- **Dominio corporal estático.**

El dominio corporal estático, es conceptualizado como el conjunto de actividades motoras que hacen posible la asimilación e internalización del esquema corporal, guardando estrecha relación con la respiración y relajación, dado que coadyuvan al profundizar la globalidad del self (Simbaña et al., 2022).

- **Indicadores**

Dominio corporal dinámico.

- Coordinación general
- Equilibrio dinámico
- Coordinación viso motriz

Dominio corporal estático.

- Equilibrio estático
- Respiración
- Relajación

- **Escala de medición:**

Se trabajó con una escala de calificación nominal dicotómica (Reguant-Álvarez et al., 2018).

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

La población es entendida como la agrupación de sujetos o personas que presentan características o cualidades específicas en común (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). En esa línea, se tuvo en cuenta a 20 preescolares de 5 años de un centro educativo de S.M.P.

Criterios de inclusión:

- Estudiantes preescolares de 5 años.
- Estudiantes preescolares de ambos de ambos sexos.
- Niños preescolares residentes en el distrito S.M.P.

- Niños que cuenten con un consentimiento informado por parte del padre de familia o apoderado.

Criterios de exclusión:

- Niños preescolares que cursen su etapa preescolar en otra institución educativa.
- Niños preescolares que presenten alguna complicación o deficiencia física que limite su movilización.
- Niños preescolares que presenten NEE.

3.3.2. Muestra

La muestra es aquel subconjunto que es extraído de la población total, con la finalidad de trabajar en la recolección de datos, presentando cualidades como la de ser representativa y significativa (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Así, se consideró la participación de 40 estudiantes preescolares de 5 años de un centro educativo de S.M.P.

Tabla 1

Muestra de alumnado

Grupo metodológico	Género		Edad promedio
	Masculino	Femenino	
Experimental	7	13	5
Control	15	5	
Total	22	18	

Nota: Elaboración propia

3.3.3. Muestreo

Se trabajó con el muestreo no probabilístico censal, ya que la recolección de datos se llevará a cabo con la totalidad de la población de interés (Arias, 2020).

3.3.4. Unidad de análisis

Se tuvo como referente de unidad de estudio o análisis a 1 estudiante preescolar de 5 años de una institución educativa del distrito S.M.P.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El presente acto investigativo fue desarrollado utilizando la técnica observacional, la cual favoreció al registro objetivo y concreto sobre la conducta manifiesta por medio de la vista (Gallardo, 2017). Para ello se empleó la lista de cotejo o ficha de observación como instrumento, en el que se anotarán los datos observados (Paniagua y Condori, 2018).

En ese sentido, se construyó una ficha de observación para evaluar la motricidad gruesa en la población de estudio por medio de sus dimensiones: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, los cuales están distribuidos en 20 ítems, calificados por medio de una escala nominal dicotómica (0: no; 1: sí). Asimismo, fue validado por juicio de 5 expertos en la materia y se determinó su confiabilidad por Alfa de Cronbach, para lo que se aplicó una prueba piloto al 10% de la muestra de estudio, obteniéndose un coeficiente superior al 0.05 ($Kr20 = 0.76$).

Tabla 2

Validez del instrumento de motricidad gruesa

Juez Experto	Porcentaje de aprobación
1	100%
2	100%
3	100%
4	100%
5	100%

Nota: Elaboración propia

Tabla 3

Fiabilidad de instrumento de motricidad gruesa en preescolares

Kr20	N de elementos
0.76	20

Nota: Elaboración propia

Asimismo, el tratamiento de juegos lúdicos fue diseñado para ser implementado en la población de interés, estuvo constituido por un total de 30 sesiones de clase basadas en el juego competitivo, juego cooperativo y juego heurístico.

3.5. Procedimientos

En primer lugar, se llevó a cabo las gestiones correspondientes con la institución mediante una carta de presentación, para lo que se requirió de un documento avalado por la Universidad César Vallejo, con el propósito de conseguir la firma de aceptación por parte de los directivos de la I.E.P LICEO SAN AGUSTIN del distrito de San Martín de Porres para la ejecución del programa “Jugamos juntos y aprendemos”. En seguida, se coordinó con la docente responsable de los estudiantes de 5 años, para establecer el horario en que se desarrolló la administración del instrumento. Posteriormente, se facilitó el consentimiento a los padres de familia o apoderado, en el que se les brindó la información requerida sobre la aplicación de dicho programa. Por último, se procedió a aplicar el instrumento y, luego, el programa de juegos lúdicos para luego medir su efecto mediante una nueva aplicación del instrumento. Dicho programa estuvo constituido por 30 sesiones de aprendizaje que tuvieron una duración de 45 minutos cada una, en las que se contempló aspectos relacionados a los juegos lúdicos, como el juego competitivo, cooperativo y heurístico.

La aplicación del programa “Jugamos juntos y aprendemos” se fundamentó en la teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento, propuesta por Jean Piaget en 1945, en la que se reconoce las diferentes formas del juego en la infancia como el resultado de las transformaciones de la capacidad intelectual. Según esta teoría, en el juego prevalece la asimilación sobre la adaptación, la que refiere una estabilidad entre el medio y el juego mismo (Gallardo & Gallardo, 2018a).

Para el desarrollo del mencionado programa se utilizó recursos materiales y tecnológicos como proyector multimedia, laptop y parlantes, además de otros recursos específicos para cada una de las sesiones, en las que se abordará actividades en las que se exhorta a los estudiantes a realizar movimientos amplios como correr, caminar o saltar, con el propósito de estimular y fortalecer su motricidad gruesa, lo que favorece a la percepción de una mejora significativa en su desenvolvimiento diario.

3.6. Método de análisis de datos

Primero, se procedió a organizar los datos recolectados en una base de datos en Microsoft Excel 2019. Acto seguido, se procedió a procesar la base de datos en el software estadístico SPSS-25, en el que se extrajeron tablas y gráficos para dar respuesta a los objetivos de investigación, según correspondió. Se utilizó Shapiro Wilk para identificar la normalidad en la distribución de los datos, la cual condujo a escoger entre una prueba de comparación de medias, paramétrica (T de Students) o no paramétrica (Wilcoxon), para verificar el efecto de la aplicación del programa “Jugamos juntos y aprendemos” en los infantes preescolares de 5 años.

3.7. Aspectos éticos

El desarrollo de la presente indagación tuvo se respaldó en el cumplimiento de diferentes principios éticos que velaron por la integridad de los participantes, tales como la autonomía, beneficencia, no maleficencia y la justicia. El primero se sustentó en la libertad de los involucrados para tomar una decisión respecto a su participación en el estudio, el segundo se reflejó en intención de favorecer a los participantes con la mejora de la motricidad gruesa, el tercero se evidenció en la práctica del respeto a la integridad de los participantes, y el cuarto principio se vio señalaron en el trato de igualdad brindado a los estudiantes involucrados en la investigación (Vicerrectorado de Investigación, 2020).

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 4

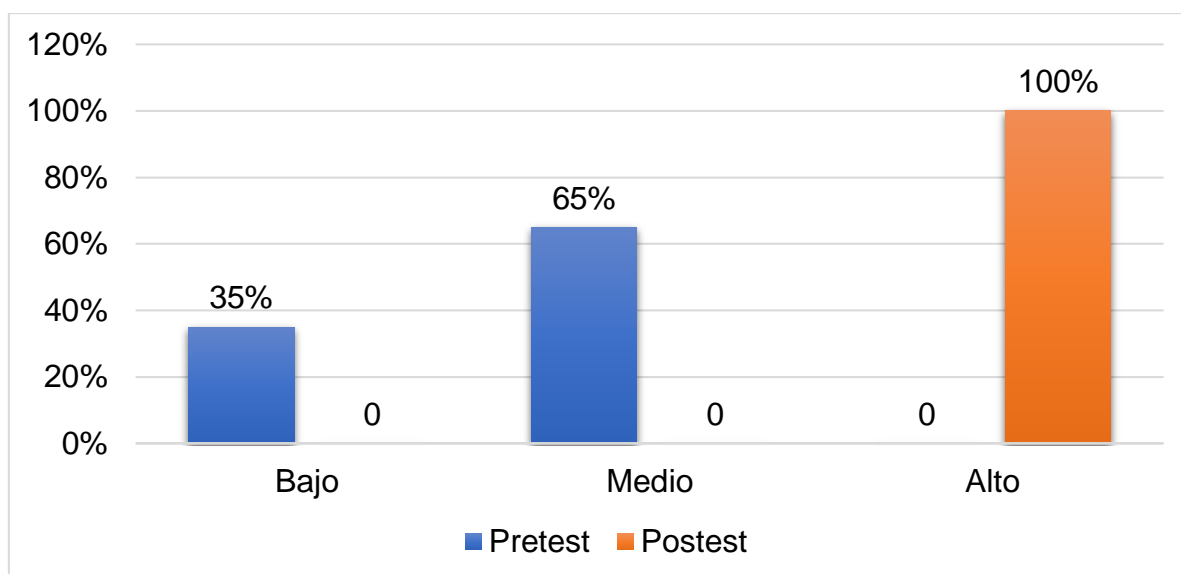
Nivel de motricidad gruesa

Nivel	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
Bajo	14	35,0	0	0
Medio	26	65,0	0	0
Alto	0	0	20	100,0%

La tabla 2 indica que al inicio de la investigación (pretest), los estudiantes pertenecientes al grupo experimental en mayoría presentan un nivel medio. Siendo más del 50% el que representa a este grupo y una cantidad cercana al nivel bajo. Respecto a la evaluación posterior a la aplicación del programa experimental “*Jugamos juntos y aprendemos*” (posttest) se encuentra casi que la totalidad de los estudiantes llegó a nivel alto indicado en el 100% de estudiantes de este grupo. Esto quiere decir que después de la aplicación del programa se logró mejoras en el grupo experimental respecto al desarrollo de la motricidad gruesa.

Figura 1

Nivel de motricidad gruesa pretest y posttest



Dimensión: Dominio corporal dinámico

Tabla 5

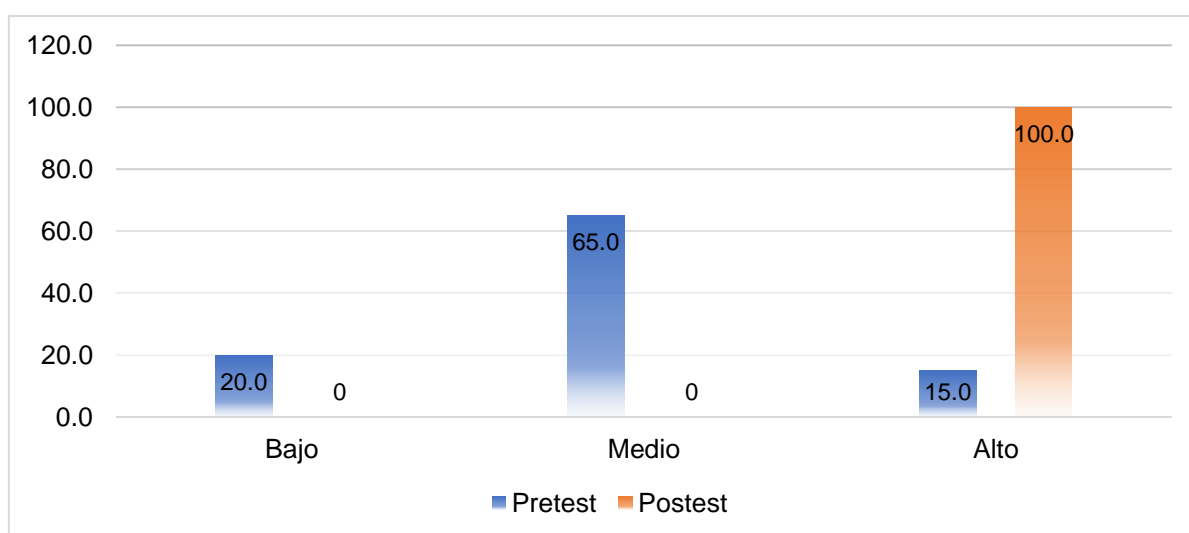
Nivel de dominio corporal dinámico

Nivel	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Bajo	8	20,0	0	0
Medio	26	65,0	0	0
Alto	6	15,0	20	100,0

La tabla 3 indica que en la parte inicial del estudio (pretest), los estudiantes pertenecientes al grupo experimental en mayoría presentan un nivel medio. Siendo 65% el que representa a este grupo, mientras que el 20% representa al nivel bajo. Respecto al postest, se encontró que la totalidad de estudiantes alcanzó un nivel alto (100%). Esto quiere decir que después de la aplicación del programa “*Jugamos juntos y aprendemos*” se logró conseguir mejorar en el grupo experimental respecto, de manera que se asume que, estos alumnos presentan adecuado dominio de diferentes partes de su cuerpo, pudiendo movilizar y desplazar objetos tomando en consideración la ejecución de movimientos precisos por voluntad propia.

Figura 2

Nivel de dominio corporal dinámico



Dimensión: Dominio corporal estático

Tabla 6

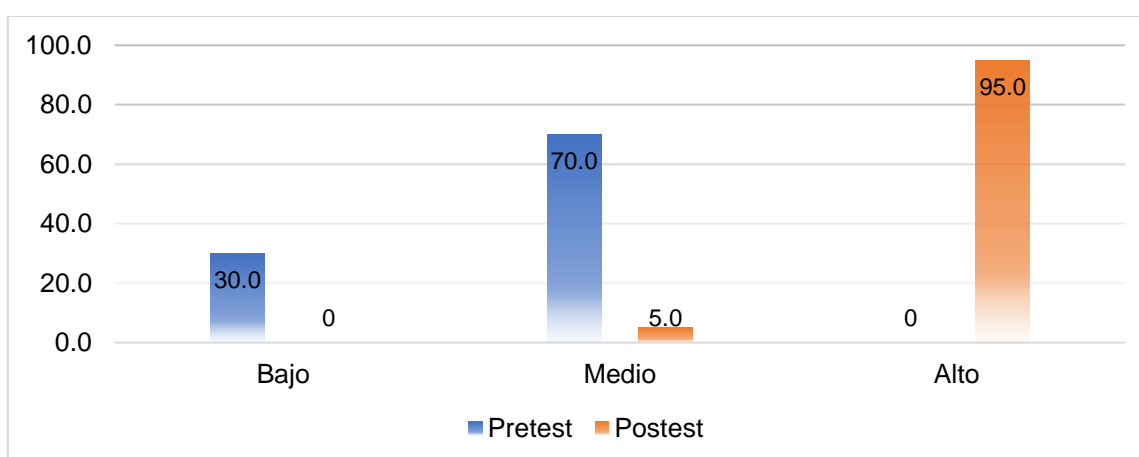
Nivel de la dimensión dominio corporal estático

Nivel	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
Bajo	12	30,0	0	0
Medio	28	70,0	1	5,0
Alto	0	0	19	95,0
Total	40	100,0	20	100,0

La Tabla 4 señala que, según el pretest, los estudiantes del grupo experimental presentan con mayor incidencia un nivel medio, siendo representado por el 70%, seguido por el nivel bajo reflejado por el 30%. En tanto, sobre el posttest aplicado luego del programa “*Jugamos juntos y aprendemos*”, se encontró que el 95% los estudiantes llegaron a un nivel alto, seguido por el nivel medio representado por el 5% de los mismos. Esto quiere decir que después de la aplicación del programa se consiguió mejoras en el grupo experimental, es decir, los alumnos cuentan con la capacidad para desarrollar actividades motrices que favorecen a la asimilación e internalización de la estructura corporal, tales como respiración y relajación.

Figura 3

Nivel de la dimensión dominio corporal estático



4.2. Resultados inferenciales

Tabla 7

Prueba de normalidad por Shapiro Wilk

	N	Shapiro-Wilk
Pretest: Grupo Experimental	20	0.222
Postest: Grupo experimental	20	0.006
Pretest: Grupo control	20	0.095
Postest: Grupo control	20	0.605
Pretest: Dominio corporal dinámico	20	0.169
Postest: Dominio corporal dinámico	20	< .001
Pretest: Dominio corporal estático	20	0.079
Postest: Dominio corporal estático	20	< .001

En la tabla 5 se muestran los resultados que hacen referencia a la normalidad de la distribución de los datos de la motricidad gruesa y sus dimensiones, misma que fue evaluada por medio de un pretest y postest, encontrándose que una distribución normal de la variable en el grupo control, por lo que se usó la prueba de comparación paramétrica T de Student; sin embargo, para el grupo experimental, tanto a escala total como en dimensiones, se determinó que no se sigue una distribución normal, teniendo que emplear la prueba de comparación no paramétrica Wilcoxon.

Contraste de hipótesis general

Hipótesis

Hi: El uso de los juegos lúdicos influye de manera significativa sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de una institución educativa del distrito S.M.P, Lima 2022.

Ho: El uso de los juegos lúdicos no influye de manera significativa sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de una institución educativa del distrito S.M.P, Lima 2022.

Regla de decisión

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

***p* – valor** < 0.05 = se acepta la hipótesis alterna (hi).

$p - valor > 0.05 =$ se acepta la hipótesis nula (h_0).

Tabla 8

Rangos y empates de la comparación pretest y posttest de motricidad gruesa

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest: Grupo experimental	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

Tabla 9

Comparación de pretest y posttest de la variable motricidad gruesa

		Postest - Pretest: Grupo experimental
Z		-3,929 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		0,000

Interpretación:

En la tabla 6 se presenta que existe mayor puntuación de rango promedio en los estudiantes de 5 años. A su vez, se determinó la inexistencia de empates. Además, según la tabla 7, la significancia obtuvo un coeficiente inferior a 0.05 ($p < 0.000$), por lo cual se acepta la hipótesis alterna de investigación.

Contraste de hipótesis específica 1

Hipótesis

H_i: El uso de los juegos lúdicos posee una influencia positiva sobre el desarrollo del dominio corporal dinámico de niños de 5 años del distrito S.M.P Lima 2022.

H₀: El uso de los juegos lúdicos no posee una influencia positiva sobre el desarrollo del dominio corporal dinámico de niños de 5 años del distrito S.M.P Lima 2022.

Regla de decisión

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

$p - valor < 0.05 =$ se acepta la hipótesis alterna (h_i).

$p - valor > 0.05 =$ se acepta la hipótesis nula (h_0).

Tabla 10*Rangos y empates de la dimensión dominio corporal dinámico*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest: Dominio corporal dinámico	Rangos negativos	0	0,00	0,00
	Rangos positivos	20	10,50	210,00
	Empates	0		
	Total	20		

Tabla 11*Comparación de pretest y postest de la dimensión dominio corporal dinámico*

Pretest - Postest: Dominio corporal dinámico	
Z	-3,929
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

Interpretación:

En la tabla 8 refiere la prevalencia de mayor puntuación de un rango promedio en los estudiantes de 5 años. A su vez, se mostró que ni existe empates. Además, según la tabla 9, se obtuvo un coeficiente cuyo coeficiente fue menor a 0.05 ($p < 0.000$), por lo cual se acepta la hipótesis alterna de investigación.

Contraste de hipótesis específica 2**Hipótesis**

Hi: La influencia del uso de los juegos lúdicos tiene resultados significativos sobre el desarrollo del dominio corporal estático de niños de 5 años del distrito S.M.P, Lima 2022.

Ho: La influencia del uso de los juegos lúdicos no tiene resultados significativos sobre el desarrollo del dominio corporal estático de niños de 5 años del distrito S.M.P, Lima 2022.

Regla de decisión

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

***p* – valor** < 0.05 = se acepta la hipótesis alterna (hi).

$p - \text{valor} > 0.05 = \text{se acepta la hipótesis nula (ho)}$.

Tabla 12

Rangos y empates de la dimensión dominio corporal estático

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest: Dominio corporal estático	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

Tabla 13

Comparación de pretest y postest de la dimensión dominio corporal estático

		Postest - Pretest: Dominio corporal estático
Z		-3,945 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		0,000

Interpretación:

En la tabla 10 se muestra una mayor puntuación de rango promedio en los estudiantes preescolares de 5 años. Asimismo, se encontró que no existe empates. Además, según la tabla 11, la significancia indicó un coeficiente inferior a 0.05 ($p < 0.000$), por lo que se acepta la hipótesis alterna de investigación.

V. DISCUSIÓN

La hipótesis general hizo referencia a la existencia de una influencia significativa de los juegos lúdicos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de una muestra conformada por estudiantes prescolares de 5 años de una institución educativa del distrito S.M.P., se determinó que el uso de los juegos lúdicos como herramienta pedagógica aportó a la mejoría del desarrollo de la motricidad gruesa en la población de estudio, esto se vio reflejado en los resultados inferenciales que indicaron la inexistencia de diferencias negativas, así como la existencia de diferencia positivas en el 100% de los estudiantes, por lo que se acepta la hipótesis alterna ($sig = .000, p < 0.05$). En tanto, los resultados descriptivos indicaron que, inicialmente (pretest), el 65% de los estudiantes presentaron un nivel prevalentemente medio; mientras que, en el postest aplicado luego del desarrollo se encontró que el 100% de la misma población denotó un nivel alto.

Diversos estudios antecedentes han revelado hallazgos semejantes, en los que se pone de manifiesto la incidencia positiva de los juegos lúdicos sobre la capacidad de movimiento grueso. En ese sentido, los estudios desarrollados por Asan et al. (2021), Chen et al. (2022), Dewi y Verawati (2022), Dzhiparkul et al. (2022), EITanahi y Mohammed (2021), Wang et al. (2022), Landa et al. (2022), Calucho (2022), en los que se señaló que el uso de los juegos lúdicos como herramienta de trabajo, contribuye en gran medida a la evolución del desarrollo motor grueso en la población discente infantil o preescolar. Asimismo, los efectos de los juegos lúdicos tomados como base para el diseño e implementación del programa “*Jugamos juntos y aprendemos*” coadyuvó a desarrollar significativa la competencia motora gruesa, por medio de la ejecución de actividades enfocadas en el juego competitivo, cooperativo y heurístico.

En cuanto al sustento teórico, la teoría de la interpretación del juego de Jean Piaget indica que las diferentes formas del juego durante la infancia constituyen una consecuencia de los cambios dados en la capacidad intelectual; asimismo, reconoce que en el juego prevalece la asimilación sobre la adaptación, siendo esta última la que refiere una estabilidad entre el medio y el juego mismo (Gallardo & Gallardo, 2018a). De aquí que, según Inhelder (2007, como se citó en Gallardo y Gallardo, 2018), el desarrollo del juego es fundamental para garantizar el desarrollo

integral de los infantes, puesto que favorece a la evolución de habilidades motoras, coordinación óculo-manual y su capacidad de análisis y síntesis, como lo indican Gallardo y Gallardo (2018b).

La hipótesis específica se alineó a la existencia de un nivel bajo en el pretest y de un nivel alto en el postest aplicado en los estudiantes prescolares de 5 años de una institución educativa del distrito S.M.P., logrando determinar que en la primera aplicación del instrumento (pretest) se encontró un nivel prevalentemente medio, seguido del nivel bajo, y en la segunda aplicación se encontró un nivel notoriamente alto en la totalidad de la población de estudio, por lo que se acepta la hipótesis alterna de investigación.

Estos resultados guardan estrecha similitud con lo encontrado por otros autores en sus estudios experimentales desarrollados por Marinkovic et al. (2022), Kapodistria y Chatzopoulos (2022), Mamani y Huanca-Arohuanca (2022), en los que se refirió la existencia de niveles bajo de motricidad gruesa en el pretest y nivel alto en el postest, con lo se acepta la hipótesis alterna y se asume que los juegos lúdicos ayudar significativamente al desarrollo de la motricidad gruesa.

Así, teóricamente, se encuentra un sustento en lo propuesto por Schmidt y Lee (2011, como se citó en Melvin et al., 2021), quienes señalan que la motricidad es entendida como la agrupación de procesos relacionados con la práctica que conduce a modificaciones relativamente permanentes en la capacidad de movimiento; descrito de otro modo, se trata de aquella destreza de movimiento que depende en gran medida de la maduración global física, neuronal y física intrauterina en el neonato, dado que aporta a la adquisición del control corporal en el entorno circundante, lo cual influye significativamente en el desarrollo de las relaciones sociales y de la autonomía respecto a los padres y conocidos (Mendieta et al., 2017). Es así que, se reconoce la motricidad gruesa como una capacidad propia del ser humano fundamental para el desarrollo de movimientos que posibilitan su desenvolvimiento favorable en el día a día, ejecutando actividades básicas como caminar, correr o saltar, mismas que son útiles para llevar a cabo actividades de mayor complejidad (Simbaña et al., 2022). Aunado a ello, la teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio de Karl Groos, expone el rol principal del

juego en el desarrollo de destrezas del infante, mismas que facilitarán desarrollar su autonomía en su vida adulta (Gallardo & Gallardo, 2018b).

En tanto, la segunda hipótesis específica se enfocó en la existencia de un efecto favorable del juego lúdico sobre el desarrollo del dominio corporal dinámico en los estudiantes prescolares de 5 años de una institución educativa del distrito S.M.P., encontrando que los juegos lúdicos considerados dentro de la práctica pedagógica contribuyen significativamente a una mejora en el desarrollo de la motricidad gruesa en la población de estudio, lo cual se vio respaldado por los resultados inferenciales que señalaron la inexistencia de diferencias negativa y la existencia de diferencias positivas en el 100% de los estudiantes considerados en la muestra de estudio, por lo que se acepta la hipótesis alterna ($sig = .000, p < 0.05$). Por otro lado, los datos descriptivos encontrados señalaron que, inicialmente (pretest), el 65% de los discentes se ubicaron en un nivel prevalentemente medio; mientras que, para el postest administrado luego de la implementación del programa se encontró que el 100% de la misma población denotó un nivel alto.

Los resultados se asemejan a lo hallado en investigaciones anteriores, como las desarrolladas por Plúa (2019), Asan et al. (2021) y Marinkovic et al. (2022), en las que se develó que el uso de los juegos lúdicos sirve como una herramienta pedagógica y didáctica para potenciar el desarrollo de la competencia de movimiento grueso en la población discente preescolar. Así también, la incidencia del uso de los juegos lúdicos considerados como base para el diseño y ejecución del programa “*Jugamos juntos y aprendemos*” aportó significativamente al desarrollo de la motricidad gruesa, específicamente en su dominio corporal dinámico.

Por lo que respecta al sustento teórico, se tiene lo concebido por Simbaña et al. (2022), quienes definen el dominio corporal dinámico como aquella competencia personal que coadyuva a la dominación las diversas partes del cuerpo, tanto superiores como inferiores, con la finalidad de movilizar y desplazar objetos considerando una sincronización entre los movimientos ejercidos, lo que quiere decir que alude a la capacidad del hombre para movilizarse conscientemente, logrando ejecutar movimientos precisos por voluntad propia. Asimismo, la teoría de psicogenética de Jean Piaget destaca las emociones como

influyentes en el pensamiento, considerándose como un factor energético-motivacional de la inteligencia (Ginsburg y Oppen, 1977, como se citó en Bálamo, 2022). Dicho de otro modo, Piaget centró su atención en el estudio del conocimiento, identificando las etapas más representativas de su construcción, por ello se le considera constructivista, dada la consideración del origen y transformación del conocimiento como objetivo de estudio; es decir, se enfoca en el reconocimiento del desarrollo cognoscitivo del niño, en el que este último cumple un rol activo, dado que dicho proceso evolutivo del conocimiento surge a partir de la experiencia adquirida (Bálamo, 2022).

En tanto, la tercera hipótesis específica se enfocó en la existencia de una influencia positiva del juego lúdico sobre el desarrollo del dominio corporal estático en los estudiantes prescolares de 5 años de una institución educativa del distrito S.M.P., encontrando que los juegos lúdicos considerados dentro de la práctica pedagógica contribuyen significativamente a una mejora en el desarrollo de la motricidad gruesa a nivel corporal estático en la población de estudio, lo cual se vio respaldado por los resultados inferenciales que señalaron la inexistencia de diferencias negativa y la existencia de diferencias positivas en el 100% de los estudiantes considerados en la muestra de estudio, por lo que se acepta la hipótesis alterna ($sig = .000, p < 0.05$). Por otro lado, los datos descriptivos encontrados señalaron que, inicialmente (pretest), el 70% de los discentes se ubicaron en un nivel prevalentemente medio, seguido del nivel bajo en el 30%; mientras que, para el postest se determinó que el 95% de la misma población denotó un nivel alto.

Estos datos encontrados se vinculan a lo determinado por estudios antecedentes, tal es el caso de Plúa (2019), Marinkovic et al. (2022) y Kapodistria y Chatzopoulos (2022), en los que se sustentó el impacto positivo del uso de los juegos lúdicos sobre el dominio corporal estático ejercido por la población estudiantil de preescolar. De este modo, en la presente investigación se evidenció la incidencia del uso de los juegos lúdicos considerados como base para el diseño y ejecución del programa “*Jugamos juntos y aprendemos*” contribuyó de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa, específicamente en su dominio corporal estático.

Teóricamente, se sustentan en lo señalado por Simbaña et al. (2022), quienes reconocen el dominio corporal estático como el conjunto de actividades de movimiento que posibilitan que la persona asimile e internalice su propio esquema corporal, por lo que se vincula a la respiración y relajación, dado que coadyuvan al profundizar la globalidad del self. En esa línea, la teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento, postulada por Jean Piaget, identifica las diversas formas del juego infantil como el resultado de las transformaciones percibidas en la capacidad intelectual; de aquí que, se tiene que en el juego se resalta la asimilación respecto a la adaptación, misma que se relaciona con el equilibrio entre el medio y el juego mismo (Gallardo & Gallardo, 2018a).

VI. CONCLUSIONES

1. Para la hipótesis general sobre la motricidad gruesa, se concluyó que existe una diferencia significativa entre el pretest y posttest aplicado ($p=.000$; $p<.05$), demostrando una mejora a un nivel alto en el 100% de los estudiantes preescolares involucrados. lo cual se comprobó el cambio positivo de las dimensiones: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, por lo que se aceptó la hipótesis alterna que aprobó la mejora del aprendizaje de las matemáticas después de aplicar el programa “*Jugamos juntos y aprendemos*”.
2. Por lo que respecta a la hipótesis específica sobre las frecuencias prevalentes antes y después de la aplicación del programa “*Jugamos juntos y aprendemos*”, se determinó que el pretest encontró una prevalencia del nivel medio en el 65%, mientras que el posttest arrojó un nivel alto prevalente en el 100% de los estudiantes involucrados, por lo que se acepta la hipótesis alterna que alude a la presencia de un nivel alto en el desarrollo de la capacidad motora gruesa por parte de los niños preescolar de 5 años de S.M.P.
3. En cuanto a la hipótesis específica de dominio corporal dinámico, se determinó que las diferencias importantes obtenidas en la medición del pretest y posttest fueron positivas ($M = -9,2$; $D.E 2.463$; $Z = -3.929$; $sig. = .000$, $p < 0,05$), demostrando así los resultados descriptivos al nivel de logro, que incremento a un 100% de los participantes, de esta forma se comprueba la hipótesis alterna que reafirmaba la mejora de la dimensión de la motricidad gruesa después de aplicar el programa “*Jugamos juntos y aprendemos*”.
4. En función a la segunda hipótesis específica sobre el dominio corporal estático, se precisó la existencia de diferencias significativas en la medición de pretest y posttest ($sig = ,000$, $p < 0.05$), quedando claro que se percibió un incremento a un 100% de totalidad de los educandos, lo que permite corroborar la hipótesis alterna que señalaba la mejora de la dimensión dominio corporal estático posterior a la ejecución del programa “*Jugamos juntos y aprendemos*”.

VII. RECOMENDACIONES

1. En cuanto al marco metodológico, se recomienda orientar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje motriz por medio de la utilización de los juegos lúdicos, con el objetivo lograr movimientos precisos para desarrollar efectivamente sus actividades diarias y académicas.
2. Respecto a la investigación se recomienda extender la investigación experimental, en la que se ponga a prueba recursos diferentes a los juegos lúdicos para potenciar la destreza motora en sí misma.
3. En relación a la pedagogía, se recomienda que los profesionales docentes pongan en práctica diferentes recursos didácticos que coadyuven al desarrollo de la capacidad de movimiento en sí misma y, por tanto, contribuyan a la formación integral de la población discente preescolar.
4. En razón a los instrumentos y el plan de tratamiento sea diseñado en función a las características particulares de la población a la que se dirige, con el propósito de conseguir resultados confiables y objetivos.

REFERENCIAS

- Acuña, J. (2022). *Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia - Huaraz, 2020*. [Tesis de licenciatura, Univerisdad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional de la ULADECH. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26359/ES TRATEGIA_JUEGOS_ACUNA_CAMONES_JHOVANA_FIORELLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Adrianzen, S. (2017). Validación de juegos educativos adaptados al diseño curricular nacional, para niveles de inicial y primaria, de zonas urbanas y rurales de lima, Arequipa e Iquitos. *Educa UMCH*, 1(9), 105-118. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7145926>
- Aguedo, A., & Hurtado, J. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre Arequipa. 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional de la UNSA. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9607>
- Amaya, T. (2019). Juegos cooperativos para mejor motricidad gruesa en niños de 3 años I.E.P Kids Zone - Quintanas. *Repositorio Institucional ULADECH*, 1(1), 1-15. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13437>
- Araya, S. (2021). Preferencias y actitud discente hacia los juegos de mesa. Análisis multivariante. *Páginas de Educación*, 13(1), 1-21. <https://doi.org/10.22235/pe.v14i1.2433>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de Tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú. <https://bit.ly/3HdrURL>
- Arias, V., & Benavides, E. (2021). Evaluación de la psicomotricidad en niños menores de 3 años durante la teleeducación en tiempos de confinamiento. *Ciencia Latina*, 5(6), 1-13. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1266

- Asam, S., Altuğ, T., & Çingöz, Y. (2021). An Investigation of the Effect of 12-Week Gymnastics and Ballet Training on Balance and Flexibility Skills in Preschool Children. *Education Quarterly Reviews*, 4(1). <https://ssrn.com/abstract=3836293>
- Bálsamo, M. (2022). *Teoría psicogenética de Jean Piaget. Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana*. Centro de Investigación Interdisciplinar en Valores, Integración y Desarrollo Social. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teor%C3%ADa-psicogen%C3%A9tica-jean-piaget.pdf>
- Batalla, A. (2021). *Habilidades motrices*. INDE.
- Bayas, R., Chicaiza, D., Ponce, H., & Bayas, J. (2017). Actividades Lúdicas “Aprendo Jugando” Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas Del Primer Año De Educación Básica. *European Scientific Journal* September, 13(26), 180-195. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19044/esj.2017.v13n26p180>
- Bermejo, R., & Blázquez, T. (2020). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Síntesis. <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Bimawati, I., Amirullah, H., Festiawan, R., Rilastiyo, D., Asnaldi, A., & Syampurma, H. (2020). The Game Model To Develop Motor Skills For Kindergarten Students. *Annals of Tropical*, 24(3). <https://doi.org/10.36295/ASRO.2021.24315>
- Bolger, L., Bolger, L., O'Neill, C., Coughlan, E., O'Brien, W., Lacey, S., Burns, C., & Bardid, F. (2021). Global levels of fundamental motor skills in children: A systematic review. *Journal of Sports Sciences*, 39(7), 717-753. <https://doi.org/10.1080/02640414.2020.1841405>
- Boscán, M., & Klever, K. (2012). Based methodology in Polya's Heuristic method for the learning of solving mathematical problems. *Escenarios*, 10(2), 7-19. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4496526.pdf>

- Burbano, V., Cárdenas, M., & Valdivieso, M. (2021). Influencia de un programa de juegos pueriles sobre la coordinación motriz en estudiantes de educación básica. *Retos*, 42, 851-860. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87421>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cajahuaman, G., Lindo, R., & Huayta, Y. (2021). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática. *Rev. Igobernanza*, 4(15), 33-53. <https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.126>
- Calucho, D. (2022). *Juegos de persecución en la motricidad gruesa en escolares de Educación Inicial*. [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica de Ambato]. Repositorio Institucional de la UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35728>
- Campaña, M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del CDI "Bosque Encantado Dos" en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo*. [Tesis de licenciatura; Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional de la UST. <http://hdl.handle.net/11634/29350>
- Canchihuaman, E. (2018). *Motricidad gruesa en el desarrollo de los niños de 4 años en la I.E.I. N° 2097 del distrito de Comas - Lima*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional de la UNH. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2112>
- Cedeño, M., & Samada, Y. (2021). El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 3-5 años. *Revista Cognosis*, 6(4), 143-158. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3630/4230>
- Chen, Y., Kamaruzaman, S., & Hutkemri, S. (2022). Effect of sport game on Coordination performance among 3-6 aged children-a pilot study. *Journal of Positive School Psychology*, 6(5), 1170–1172. <https://journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/5966/3943>

- Chi-Cauich, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del CECYTE POMUCH, Hecelchakán, Campeche, México. *IC INVESTIG@CCIÓN*(14), 70-80. https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Comellas, J., & Perpinyá, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil*. CEAC Editorial. <https://books.google.com.pe/books?id=gSmAKk4yfCoC&lpg=PP1&dq=psicomotricidad&pg=PA3#v=onepage&q&f=false>
- Damián, E., Merino, Z., Reyes, N., & Damián, N. (2018). Desarrollo psicomotriz en la infancia y desempeño docente. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 6(1), 33-38. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26423/rcpi.v6i1.222>
- De Barbieri, M. (15 de diciembre de 2021). *Navidad: la importancia del juego y los juguetes para el desarrollo infantil*. EL Comercio: <https://elcomercio.pe/viu/actitud-viu/navidad-desarrollo-infantil-ninos-juguetes-la-importancia-del-juego-y-los-juguetes-para-el-desarrollo-infantil-noticia/>
- Dewi, R., & Verawati, I. (2022). The effect of manipulative games to improve fundamental motor skills in elementary school students. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)*, 10(1), 24-37. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2163>
- Dzhiparkul, A., Bakyt, T., & Kanat, D. (2022). Methodological Recommendations on the use of Ethnic Kyrgyz Games to Strengthen the Health of Preschool Children (5-6 Years Old). *Pakistan Journal of Medical & Health Sciences*, 16(02). <https://doi.org/10.53350/pjmhs22162669>
- Edo, M. (2012). Ahí empieza todo. Las matemáticas de cero a tres años. *Números. Revista de Didáctica de las Matemáticas*, 80, 71-84. https://www.researchgate.net/publication/277265835_Ahi_empieza_todo_Las_matematicas_de_cero_a_tres_anos

- Elles, E., García, A., Hernández, D., Mallarino, J., & Álvarez, L. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas: Educación Física Y Deportes*, 26(277), 47-59. <https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>
- EITanahi, N., & Mohammed, A. (2021). The Effect of Objective Games on Motor fitness and some behavioral Problems for Preschool Children. *Systematic Reviews in Pharmacy*, 12(02), 613-624. <https://www.sysrevpharm.org/articles/the-effect-of-objective-games-on-motor-fitness-and-some-behavioral-problems-for-preschool-children.pdf>
- Enríquez, J., María, A., & Sandoval, M. (2020). Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: Alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, 1(1), 1-8. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/01/articulacion-juegos-tradicionales.html>
- Escolano-Pérez, E., Herrero-Nivela, M., & Losada, J. (2020). Association between preschoolers' specific fine (but not gross) motor skills and later academic competencies: Educational implications. *Frontiers in Psychology*, 11, 1044. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01044>
- Gago, L., Periale, M., & Elgier, A. (2018). Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía. *Horizonte de la Ciencia*, 8(14), 77-86. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/290/306>
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo*. Universidad Continental.
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018a). Theories about the game and its importance as an educational resource for the integral development of children. *Revista Educativa Hekademos*(24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018b). *Teorías del juego como recurso educativo*. Conference: IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica

y Praxis Educativa.
https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

- Gallego, C., Gallego, F., & González, E. (2019). Abordaje de la educación motriz en los preescolares del municipio de Bello - Colombia. *Revista de Educación Física*, 8(2), 65-82. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7889933>
- García, N., Piassa, A., & Ribeiro, M. (2020). Juegos cooperativos con jóvenes en situación de vulnerabilidad social: la sistematización de una experiencia. *Estudios Pedagógicos*, 46(3), 151-166. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000300151>
- Gonzales, D. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis - 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional de la UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2921>
- Guarrella, C., Cohrsen, C., & Van, J. (2022). The Quality of Teacher-Child Interactions during the Enactment of Playful Science Games in Preschool. *Early Education and Development*, 33(4), 634-654. <https://doi.org/10.1080/10409289.2021.1900993>
- Hamilton, M., & Liu, T. (2018). The Effects of an Intervention on the Gross and Fine Motor Skills of Hispanic Pre-K Children from Low SES Backgrounds. *Early Childhood Education Journal*, 46, 223-230. <https://doi.org/10.1007/s10643-017-0845-y>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES. <https://bit.ly/3rOWzjG>
- Kapodistria, L., & Chatzopoulos, D. (2022). A Greek traditional dance program for improving balance of young children. *Research in Dance Education*, 22(3), 360-372. <https://doi.org/10.1080/14647893.2021.1980525>

- Katagiri, M., Ito, H., Murayama, Y., Hamada, M., Nakajima, S., Takayanagi, N., Uemiya, A., Myogan, M., Nakai, A., & Tsujii, M. (2021). Fine and gross motor skills predict later psychosocial maladaptation and academic achievement. *Brain and Development*, 43, 605-615. <https://doi.org/10.1016/j.braindev.2021.01.003>
- Landa, D., Chiliquinga, G., Arroba, G., & Ballesteros, T. (2022). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Conciencia Digital*, 5(1), 489-505. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i1.1.2010>
- Lestari, I., & Ratnaningsih, T. (2016). The Effects of Modified Games on the Development of Gross Motor Skill in Preschoolers. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 5(3), 216-220. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1115408.pdf>
- Londoño, L., & Rojas, M. (2020). Determinación y análisis de las taxonomías más relevantes de juegos serios en la literatura. En M. Serna, *Revolución en la formación y la capacitación para el siglo XXI* (Vol. 2, págs. 253-263). Instituto Antioqueño de Investigación IAI. https://www.researchgate.net/profile/Yaqueline-Urena-Prado/publication/354947614_Aplicacion_de_la_escalad_Aquisicion_Codificacion_Recuperacion_y_Apoyo_ACRA_en_la_adquisicion_de_estrategias_de_aprendizaje_en_estudiantes_de_pregrado/links/615567a44d9f0f1617
- López, V., & Choquipata, B. (2019). *Aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la institución educativa particular "Kinder Blessed", del distrito de Cerro Colorado, Arequipa - 2019*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional de la UNSA. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10610/EDSlocovj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, V., Quevedo, V., Solier, D., & Huamán, A. (2020). Juegos lúdicos y coordinación viso-manual institución educativa inicial "Gotitas de Amor", distrito Manantay. *Investigación Universitaria UNU*, 9(2), 199-208. <http://revistas.unu.edu.pe/index.php/iu/article/view/49>

- Mamani, D., & Huanca-Arohuanca, J. (2022). Programa de Intervención Psicomotriz en niños especiales del nivel inicial en el sur del Perú. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 7(2), 16-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6522797>
- Manrique, Z., Flores, A., Ecos, A., Aguilar, R., Manrique, R., & Carbajal, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina*, 5(4), 1-14. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668
- Manrique, Z., Flores, A., Ecos, A., Aguilar, R., Manrique, R., & Carbajal, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Revista Multidisciplinar*, 5(4), 4937-4950. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668
- Marinkovic, D., Belic, A., Marijanac, A., Martin, E., Madic, D., & Obradovic, B. (2022). Static and dynamic postural stability of children girls engaged in modern dance. *European Journal of Sport Science*, 22(3), 354-359. <https://doi.org/10.1080/17461391.2021.1922503>
- Mas, M., Jiménez, L., & Riera, C. (2018). Systematization of the Psychomotor Activity and Cognitive Development. *Psicología Educativa*, 24(1), 38-41. <https://doi.org/10.5093/psed2018a5>
- Melvin, H., Chea, W., & Hazmi, H. (2021). Fundamental motor skill among preschool children in rural of Kuching, Sarawak. *Early Child Development and Care*, 191(10), 1526-1538. <https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1658088>
- Mendieta, L., Calderón, J., Valverde, M., & Vargas, J. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. *Ciencia y Desarrollo. Universidad Alas Peruanas*, 22(1), 47-67. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21503/cyd.v22i1.1738>
- Mendieta, L., Mendieta, R., & Vargas, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil*. Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador. <http://192.99.145.142:8080/xmlui/handle/123456789/54>

- Mocha, J., Ortiz, P., Zapata, E., & Cárdenas, A. (2018). Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años. *Ciencia Digital*, 2(2), 64-78. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v2i2.73>
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Aljibe.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la Investigación: Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis* (5° ed.). Bogotá: Ediciones de la U.
- Ochoa, M., Ocha, W., & Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Mendive. Revista de Educación*, 19(2), 600-608. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7981202>
- Ornelas, M. (2021). Motor skills in preschoolers, gender comparison. *Revista de Ciencias del Ejercicio*, 16(1), 44-50. <https://revistafod.uanl.mx/index.php/rce/article/view/50/18>
- Ortiz, F. (2019). *Actividades lúdicas para Desarrollar la Motricidad Gruesa en niñas y niños de 3 a 4 años de edad en la Unidad Educativa Particular "San Maximiliano Kolbe" provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, cantón Santo Domingo de los Colorados, parroquia El Bombol*. [Tesis de licenciatura, Instituto Tecnológico Superior JApón]. Repositorio Institucional de ITSJ. <http://190.57.147.202:90/xmlui/handle/123456789/575>
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial. Algunas consideraciones conceptuales* (Primera Edición ed.). Quito. https://www.academia.edu/36192882/Desarrollo_psicomotor
- Paniagua, F., & Condori, P. (2018). *Investigación científica en educación*. Industria Gráfica Maxcolor. <https://bit.ly/3pnrBh4>
- Phillipps, C., & Cashú, M. (2019). La actividad física y su relación con la coordinación motora gruesa en los estudiantes del quinto ciclo del nivel primaria de la I.E. 1149 Sagrado Corazón de Jesús Cercado Lima - UGEL Lima Metropolitana- 2016. *Revista Médica Carriónica*, 1(2), 16-25. <http://cuerpomedico.hdosdemayo.gob.pe/files/journals/1/articles/301/public/301-887-1-PB.pdf>

- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 93-108. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211/1403>
- Pinru, D., Burhaein, E., & Pavlovic, R. (2021). Gross Motor Skills Levels in Children with Autism Spectrum Disorder during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4), 738-745. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090418>
- Pitluk, L., Fente, L., Weinstein, E., González, A., Brounstein, S., Kirianovicz, C., Mori, R., Calafato, A., & Roldán, M. (2019). *La centralidad del juego en la Educación Inicial. Diferentes modalidad lúdicas*. Homo Sapiens Ediciones.
- Plúa, E. (2019). *Estrategias lúdicas y motricidad gruesa en niños, niñas del nivel inicial de la Escuela "Dr. Alfredo Pareja Diezcanseco"*. Guayaquil. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/42574/PI%c3%baa_MEP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pramono, A., Sutama, I., Gunadi, L., & Binti, H. (2021). Development of Early Childhood Game Model to Increase Movement Activities for Kindergarten and Preschool Student. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 1(1). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211210.032>
- Prendes, G. (2022). *Estrategias lúdicas y motricidad gruesa en niños del subnivel inicial 2*. [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Institucional de la UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6774>
- Prieto, J., Galán, N., Barrero, D., & Cerro, D. (2021). Psychomotricity room for physical education work in early childhood education: an exploratory study. *Retos*(39), 106-111. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/78398/50074>
- Rapray, C., Ferrer, C., & López, C. (2021). Effect of the playful method on the development of gross motor skills in children from an initial educational

- institution in Oxapampa - Perú. *Revista Kolpa*, 2(1), 11-25. <https://doi.org/10.47258/rceke.v2i1.25>
- Rechtik, Z. (2018). Assesment of Gross Motor Skills as a Part of Child's Physical Readiness for Compulsory School Attenadance. *Journal of Education and Training Studies*, 6(11), 127-132. <https://doi.org/10.11114/jets.v6i11a.3809>
- Reguant-Álvarez, M., Vilà-Baños, R., & Torrado-Fonseca, M. (2018). La relación entre dos variables según la escala de medición con SPSS. *REIRE*, 11(2), 45-60. <https://doi.org/10.1344/reire2018.11.221733>
- Reyes, F., Palomino, C., & Meza, G. (2021). Análisis del perfil psicomotro en infantes colombianos de 4-9 años. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 19(2), 1-17. <https://doi.org/10.11600/ricsnj.19.2.4193>
- Romero, J., & Llican, D. (2021). *Taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa buen pastor Pacanga 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Trujillo]. Repositorio Institucional de la UCT. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/1422>
- Sánchez, G. (2017). El debate competitivo en el aula como técnica de aprendizaje cooperativo en la enseñanza de la asignatura de recursos humanos. *Aula*(23), 303-318.
- Simbaña, M., Gonzalez, M., & Merino, C. S. (2022). La expresión corporal y el desarrollo motor de niños de 3 años. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 6(12), 1-16. <https://www.retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/385>
- Solorzano, L. (2020). *Actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños preescolares del proyecto de "Atención a la Primera Infancia" Guayaquil, 2020*. [Tesis de maestría; Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65849/Solorzano_OLJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Tiwi, M., & Weepiu, E. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, Comunidad Awajún de Yamayakat, Imaza, Amazonas, Perú, 2019. *Revista Científica UNTRM*, 4(2), 9-13. <http://revistas.untrm.edu.pe/index.php/CSH/article/view/706>
- Valenzuela-Saldias, V., Cruz-Flores, I., & Cossio-Bolaños, M. (2019). Medicación de la relación entre adiposidad corporal con la fuerza muscular de miembros inferiores y la coordinación motora gruesa en niños. *Revista Peruana de Ciencia de la Actividad Física y del Deporte*, 6(3), 789-795. <https://doi.org/https://doi.org/10.53820/rpcafd.v6i3.62>
- Vásquez, L., & Cabrera, V. (2021). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista UNIMAR*, 40(1), 54-75. <https://doi.org/https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar40-1-art3>
- Vegas, E., Sandoval, M., Sandoval, J., & Sandoval, J. (2022). La psicomotricidad como estrategia para el aprendizaje en la Institución Educativa José Andrés Rázuri - Piura. *Ciencia y Educación*, 3(9), 20-40. <http://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/156/277>
- Veldman, S., Santos, R., Jones, R., Sousa, E., & Okely, A. (2019). Associations between gross motor skills and cognitive development in toddlers. *Early Human Development*, 132, 39-44. <https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2019.04.005>
- Vicerrectorado de Investigación. (2020). *Código de Ética en Investigación*. Universidad César Vallejo.
- Villalobos, C., Rivera, J., Ramos, A., Cervantes, M., Lopez, S., & Hernández, R. (2020). Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años. *Retos*, 1(37), 793-801. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7243351>
- Wang, G., Zi, Y., Li, B., Su, S., Sun, L., Wang, F., Ren, C., & Liu, Y. (2022). The Effect of Physical Exercise on Fundamental Movement Skills and Physical Fitness among Preschool Children: Study Protocol for a Cluster-Randomized

Controlled Trial. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 19(10), 6331.
<https://doi.org/10.3390/ijerph19106331>

Wei, X., & Zhang, K. (2021). An empirical study of interactive somatosensory education games on gross motor skill development of preschool. *International Technology, Education and Development Conference*, 1(1).
<https://doi.org/10.21125/inted.2021.1626>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Actividades
<i>Juegos Lúdicos</i>	El juego lúdico es el conjunto de actividades que persigue un objetivo específico enfocado en conseguir el aprendizaje significativo de los infantes (Bermejo & Blázquez, 2020)	Los juegos lúdicos se operacionalizan a partir de la evaluación de las actividades referentes al juego competitivo, cooperativo y heurístico.	<i>Juego Competitivo</i> El juego competitivo es aquel que se caracteriza por dar lugar a la competencia entre jugadores o entre equipos (Bermejo & Blázquez, 2020).	“Corre y gana”
				“Corriendo formamos figuras”
				“La gallinita ciega”
				“Simón dice...”
				“El trencito”
				“Carrera de sacos”
				“Limbo”
				“Juego de la cuerda”
				“La rueda de los amigos”
			“La comba”	
			<i>Juego Cooperativo</i> El juego cooperativo es aquel que se caracteriza por ser fundamentalmente social, donde en parejas o grupos más grandes se esfuerzan para conseguir un mismo objetivo (Bermejo & Blázquez, 2020)..	“Formamos figuras con nuestro cuerpo”
				“El barco de diversión”
				“Piedra, papel o tijera”
				“Rayuela”
				“Me muevo libremente”
“Me desplazo saltando”				
<i>Juego Heurístico</i>	“Atrápala si puedes”			
	“Mantengo el equilibrio”			
	“Saltando como sapitos”			
	“Jugando con la pelotita”			
“Jugamos libremente”				
“Encesta y gana”				

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Actividades
			El juego heurístico es aquel que se basa en el descubrimiento de objetos por medio de la manipulación y experimentación de los mismos (Bermejo & Blázquez, 2020).	“Edificamos en equipo” “Juego del pañuelo” “Encestamos” “Preguntas divertidas” “Armando figuras” “Caja sorpresa” “Armando torres mágicas” “Salto y me divierto”

Nota: Las dimensiones de *Juegos Lúdicos* han sido tomadas de Bermejo & Blázquez (2020).

Operacionalización de la variable: *Motricidad Gruesa*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<i>Motricidad Gruesa</i>	La motricidad gruesa es el control de una gran capacidad motriz, lo que conduce a una mayor armonía en los movimientos, lo que permite un mejor desempeño diario, social y específico (Simbaña et al., 2022)	La motricidad gruesa se operacionaliza a partir de la medición de sus dimensiones: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático.	<i>Dominio Corporal Dinámico.</i> Es la facultad de manipular diferentes partes del cuerpo, tanto superiores como inferiores, para maniobrar y mover objetos teniendo en cuenta la sincronización entre los movimientos realizados (Simbaña et al., 2022).	Coordinación general	1-5	Nominal SI (1) NO (0)
			Equilibrio dinámico	6-7		
			Coordinación viso motriz	8-11		
			Equilibrio estático	12-15		
			Respiración	16-18		
			Relajación	19-20		

Nota: Las dimensiones e indicadores de *Motricidad Gruesa* han sido tomadas de Simbaña et al. (2022).

Anexo 2. Instrumento de investigación

Ficha de observación para medir el desarrollo de la motricidad gruesa

Nombre del estudiante: Fecha:

Instrucciones: Esta ficha de observación tiene como objetivo recoger información acerca del desarrollo de la motricidad gruesa en sus dos dimensiones: Dominio corporal dinámico y Dominio corporal estático. Para registrar la evidencia se marcará con una X en los recuadros correspondientes.

N°	DIMENSIÓN 1: DOMINIO CORPORAL DINÁMICO	SI	NO	OBSERVACIONES
	COORDINACIÓN GENERAL			
1	Se sienta siguiendo la postura correcta.			
2	Salta la cuerda de manera correcta, con ambos pies.			
3	Sigue las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo.			
4	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura			
5	Realiza acciones motrices como correr y caminar adecuadamente.			
	EQUILIBRIO DINÁMICO			
6	Salta con los dos pies dentro de un saco, desplazándose hasta llegar a la meta.			
7	Salta intercalando sus pies hasta llegar a la meta jugando la rayuela.			
	COORDINACIÓN VISO MOTRIZ			
8	Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros.			
9	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro en el brazo.			
10	Al jugar la rayuela, lanza la piedra en el dibujo teniendo precaución de no salirse del contorno.			
11	En el juego de la goma, se fija de no chocar el elástico y hacer los saltos correctamente.			
	DIMENSIÓN 2: DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO			
	EQUILIBRIO ESTÁTICO			

12	Se apoya en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos.			
13	Adopta la posición recta con las piernas separadas.			
14	Realiza la postura de una estatua			
15	Se mantiene parado con los talones de los pies por unos segundos.			
	RESPIRACIÓN			
16	Inhala y exhala pausadamente para relajarse.			
17	Realiza el ejercicio de soplar las velas de la torta.			
18	Practica la respiración abdominal.			
	RELAJACIÓN			
19	Normaliza su respiración después de la experiencia de movimiento corporal vivida.			
20	Escucha atentamente las indicaciones que le brinda el docente			

	Leyenda			
Total	Sí	(12-20)	No	(0-12)

Anexo 3. Validación por juicio de expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN: DOMINIO CORPORAL DINÁMICO								
01	Se sienta siguiendo la postura correcta.	X		X		X		
02	Salta la cuerda de manera correcta, con ambos pies.	X		X		X		
03	Sigue las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo.	X		X		X		
04	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura.	X		X		X		
05	Realiza acciones motrices como correr y caminar adecuadamente.	X		X		X		
06	Salta con los dos pies dentro de un saco, desplazándose hasta llegar a la meta.	X		X		X		
07	Salta intercalando sus pies hasta llegar a la meta jugando la rayuela.	X		X		X		
08	Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros.	X		X		X		
09	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro en el brazo.	X		X		X		
10	Al jugar la rayuela, lanza la piedra en el dibujo teniendo precaución de no salirse del contorno.	X		X		X		
11	En el juego de la goma, se fija de no chocar el elástico y hacer los saltos correctamente.	X		X		X		
DIMENSION: DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO		Si	No	Si	No	Si	No	
12	Se apoya en el piso con un solo pie y brazos estirados por unos segundos.	X		X		X		
13	Adopta la posición recta con las piernas separadas.	X		X		X		
14	Realiza la postura de una estatua.	X		X		X		
15	Se mantiene parado con los talones de los pies por unos segundos.	X		X		X		
16	Inhala y exhala pausadamente para relajarse.	X		X		X		
17	Realiza el ejercicio de soplar las velas de la torta.	X		X		X		
18	Practica la respiración abdominal.	X		X		X		
19	Normaliza su respiración después de la experiencia de movimiento corporal vivida.	X		X		X		
20	Escucha atentamente las indicaciones que le brinda el docente.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento muestra suficiencia para medir las variables que se investigan.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable [] Lima, 29 de Septiembre del 2022

Apellidos y nombres del juez evaluador: Mag. Céspedes Suárez Anny Paola. DNI: 10624802

Especialidad del evaluador: Mag. Psicopedagogía.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento muestra suficiencia para medir las variables que se investigan.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable [] Lima, 29 de Septiembre del 2022

Apellidos y nombres del juez evaluador: Mgtr. Baras Luna Maria Del Carmen. DNI: 40847194

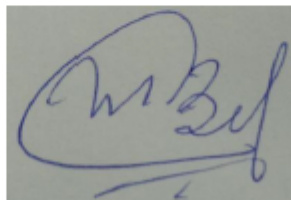
Especialidad del evaluador: Magister en Docencia Universitaria-Licenciado en educación.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'M. Baras', is centered on a light gray rectangular background.

Firma

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento muestra suficiencia para medir las variables que se investigan.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable [] Lima, 29 de Septiembre del 2022

Apellidos y nombres del juez evaluador: Mgtr. Dora Julia Tamariz Jaime.

DNI: 09624020

Especialidad del evaluador: Licenciada en Educación Inicial - Magister en Psicología Educativa.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento muestra suficiencia para medir las variables que se investigan.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Lima, 29 de Septiembre del 2022

Apellidos y nombres del juez evaluador: Mgtr. Karla Fiorela Gamboa Rosas.

DNI: 42958721

Especialidad del evaluador: Dificultades en el aprendizaje.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

The image shows a handwritten signature in blue ink, which appears to read 'Karla Fiorela Gamboa Rosas'. To the right of the signature is a circular blue ink fingerprint.

Firma

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento muestra suficiencia para medir las variables que se investigan.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable [] Lima, 17 de octubre del 2022

Apellidos y nombres del juez evaluador: Dra. Cucho Leyva Maria Patricia.

DNI: 43560138

Especialidad del evaluador: Dra. En educación y Lic. Educación Inicial.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

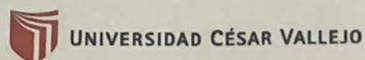
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma

Anexo 5. Autorización de la institución educativa



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

29 de septiembre de 2022

Señor (a)
José A. Guevara Limay
Director de la I.E.P LICEO SAN AGUSTIN

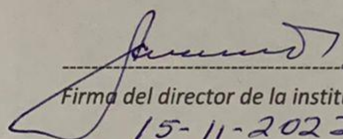
Presente. -

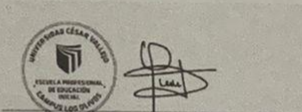
De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en representación de la Universidad César Vallejo - filial Lima y a la vez presentar a las estudiantes **Cueva Japa Rosmery Roxana**, con código de matrícula N.º 7001217524 y **Cueva Japa Wendy Pilar** con código de matrícula N.º 7001136326 de la escuela profesional de educación Inicial X ciclo, quienes están desarrollando el trabajo de investigación de fin de carrera titulado **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**. Por lo que recurrimos a su digna institución para solicitarle a usted tenga bien autorizar el ingreso a nuestro estudiante desde el 3 de octubre del presente para aplicar el instrumento y programa; cuya información será de suma importancia para elaborar el informe y sustentación de la respectiva investigación(tesis) para la obtención del su título profesional.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,


Firma del director de la institución
15-11-2022.


Dra. Renée Rosales Llontop
Directora de la EP de Educación Inicial
Universidad César Vallejo

Autorizado para 5 años A y B.
facilitar el ingreso al aula.
9.00 am.

Anexo 6. Constancia de ejecución



"Año de Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN

**DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LICEO SAN AGUSTIN
SMP HACE CONSTAR:**

Señor
José A. Guevara Limay

Es grato dirigirme a usted para dar a conocer que las estudiantes CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA con código de matrícula N° 7001217524 CUEVA JAPA WENDY PILAR con código de matrícula N° 7001136326 de la escuela profesional de educación Inicial X ciclo de la Universidad Cesar Vallejo - Lima Norte, aplicaron el instrumento necesario para el recojo de datos y su programa "Jugamos juntos y aprendemos", el cual constó de 30 actividades a su tesis de pregrado denominado "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022".

Por lo expuesto en mi calidad de director de la institución se confirma que la ejecución se ha realizado de forma pertinente, en respuesta al cronograma y coordinaciones realizada para las actividades aceptadas antes de iniciar el estudio, las cuales se desarrollaron con total normalidad y eficiencia el estudio.

Atentamente.

Firma del director de la institución

San Martín de Porres, diciembre del 2022

Anexo 7. Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**
- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres **Rosmery Lizeth**

Apellidos **Cueva Anaya**

DNI: **70058669**

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**
- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

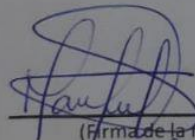
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Maryling

Apellidos: Spataro Ramirez

DNI: CE: 002995255

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**
- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

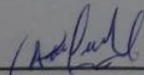
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.


.....
(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres **ALEX MANDEL**

Apellidos: **LAZARO PINAYA**

DNI: **44227119**

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**
- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	
------------	-------------------------------------	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Yorgelys Dailysbeth

Apellidos: Hernández López

DNI: 27.013.767

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Rosa Aurora Cobenas Popucha

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022", y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la MOTRICIDAD GRUESA. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION "Ficha de observación"
- PROGRAMA "Jugamos juntos y aprendemos"

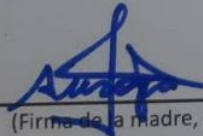
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres: Rosa Aurora

Apellidos: Cobenas Popucha

DNI: 76728548

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**
- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

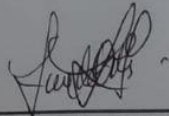
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	X	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres **DAYDA**

Apellidos: **ORAZ GARCIA**

DNI: **09949789**

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**
- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Gloria

Apellidos: Flores Voz

DNI: 4452027-5

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**
- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Karen

Apellidos: Ronda Timana

DNI: 46770032

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**
- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo

X

En desacuerdo

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres

Mario Ayala Al

Apellidos:

Ayala Alvaín

DNI:

45257126

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P. Lima 2022"** y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**
- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**


El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.


(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Mary S.

Apellidos: Sánchez

DNI: 001789698

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022", y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la MOTRICIDAD GRUESA. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "Jugamos juntos y aprendemos"
- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION "Ficha de observación"

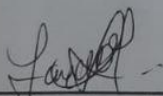
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres ZAYDA ORTIZ

Apellidos: ORTIZ GARCIA

DNI: 09949789

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022", y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "Jugamos juntos y aprendemos"
- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION "Ficha de observación"

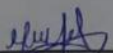
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Mario Luis

Apellidos: Muñoz Ramirez

DNI: 4486670

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**
- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Betsabe

Apellidos: Ticone Calle

DNI: 44424012

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**
- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**


El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)
Nombres Paola Maria
Apellidos Quito Vega
DNI: 74891648

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**
- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**

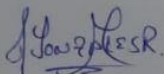
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	
------------	-------------------------------------	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres JACKELINE MELISA

Apellidos: CAWPALES RIVAS

DNI: 10766601

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022", y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la MOTRICIDAD GRUESA. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION "Ficha de observación"
- PROGRAMA "Jugamos juntos y aprendemos"

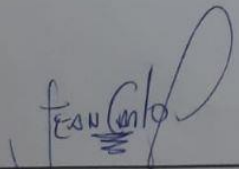
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)
Nombres: Juan Carlos Louena Livias
Apellidos: Louena Livias
DNI: 43122068

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022", y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "Jugamos juntos y aprendemos"
- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION "Ficha de observación"

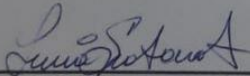
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	--------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Luzmila Cavallero

Apellidos: Santoro Luis

DNI: 201430082

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Carolina Mora Fernandez

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P. Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**
- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Carolina M.F.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Jaina Carolina

Apellidos: Mora Fernandez

DNI: C.E. 004745931

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA **"Jugamos juntos y aprendemos"**
- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

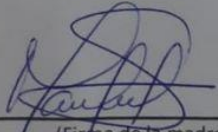
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	
------------	-------------------------------------	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Marylina

Apellidos: Spataro. Ramirez.

DNI: 002995255.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022", y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la MOTRICIDAD GRUESA. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "Jugamos juntos y aprendemos"
- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION "Ficha de observación"

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres JENIFFER YAÑIZA

Apellidos: SALDAÑA MONTES

DNI: 95328521

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022", y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION "Ficha de observación"

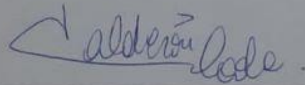
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres PAOLA

Apellidos: CALDERÓN GAMEROS

DNI: 41587469

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Diana Mator Helgarejo Puertoza

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Kelly Yaneth

Apellidos: Puertoza Sacchi

DNI: 43203096

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022" y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION "Ficha de observación"

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Florencia

Apellidos: Slataype Carhuapoma

DNI: 48028505

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: TAFUR Bocanegra Freije

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P. Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**


El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres: Freidy

Apellidos: TAFUR B.

DNI: 00857904

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Katherine Huapaya Guerrero.....

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022", y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la MOTRICIDAD GRUESA. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION "Ficha de observación"

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Katherine L. Cathy.....

Apellidos: Huapaya Guerrero.....

DNI: 76940273.....

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

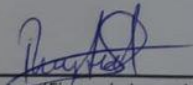
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres: Rosel

Apellidos: Reyes Angeles

DNI: 47346490

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Edi Isabel Moreno Cordova

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Edi Moreno Cordova

Apellidos: Moreno Cordova

DNI: 41680078

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Epino Peña Cristian Iz

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**


El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Cristian Iz

Apellidos: Epino Peña

DNI: 43094077

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Marilyn Rios Irazabal

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

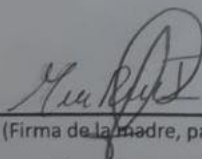
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Marilyn

Apellidos: Rios Irazabal

DNI: 47624081

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: FIORELLA HERY UCHUYA OCAÑA

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P. Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

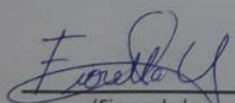
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.


(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres: FIORELLA HERY

Apellidos: UCHUYA OCAÑA

DNI: 700.53491

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	X	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Rina Lizeth

Apellidos: Rodriguez Soldano

DNI: 44536826

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P. Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

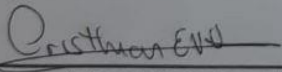
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Cristhian

Apellidos: Vargas Vega

DNI: 71276652

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Nemirubia Loaiza Alvan

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**, le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Nemirubia
(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Nemirubia

Apellidos: Loaiza Alvan

DNI: 73190580

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: EDGAR V. RAMOS FERMIN

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022" y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION "Ficha de observación"

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres EDGAR V. RAMOS FERMIN

Apellidos: RAMOS FERMIN

DNI: 40 72 84 27

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

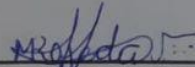
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres **MARY ROSE**.....

Apellidos: **Orjeda Valdiviezo**.....

DNI: **72201009**.....

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Suzilda Giuspe Huasco

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"** y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

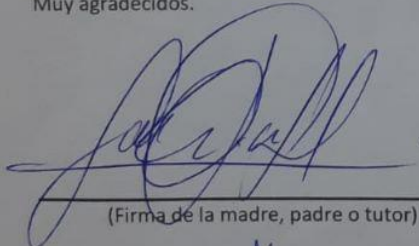
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Suzilda

Apellidos: Giuspe Huasco

DNI: 40419113

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Luz Mercedes

Apellidos Révillo Zamudio

DNI: 48438250

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: DIAZ

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"**, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Mary Rose
(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres MARY ROSE

Apellidos: Ojeda Valdiviezo

DNI: 72201069

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor:

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022", y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION "Ficha de observación"

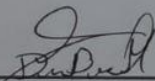
El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.



(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Delia

Apellidos: Barca Mendoza

DNI: 45876712

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Ruby Serpa Gómez

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: **CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA Y CUEVA JAPA WENDY PILAR**; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: **"Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años en el distrito de S.M.P, Lima 2022"** y con el fin de mejorar o investigar en el tema de la **MOTRICIDAD GRUESA**. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION **"Ficha de observación"**

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

Marque con una "X" en el recuadro:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

(Firma de la madre, padre o tutor)

Nombres Ruby Serpa

Apellidos: Serpa Gómez

DNI: 48162773

Universidad César Vallejo

Anexo 8. Programa educativo

PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA “Jugamos juntos y aprendemos”

A continuación, se precisan y describen cada una de las actividades a realizar en esta propuesta:

TALLER N° 01: JUEGO COMPETITIVO		
SESIÓN N° 01: “Corre y gana”		
DURACIÓN: 40 min		
RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Imágenes Recursos musicales
OBJETIVO ESPECÍFICO		
Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego competitivo.		
DESCRIPCIÓN		
<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ El docente empezará dándoles la bienvenida con la canción “<i>Hola, para ti y para mí</i>”◆ Se les indica que las actividades serán desarrolladas tomando en consideración las reglas que se establezcan.◆ Se procede a declarar el propósito de la actividad: Hoy día vamos a desplazarnos de diferentes formas.	
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se les organizará en círculo.◆ Se les indica que la actividad a desarrollar deberá ser respetando el orden en que los compañeros levanten la mano para solicitar su participación.◆ Se les muestra diversas imágenes preguntándoles <i>¿qué observan?</i>◆ <i>Consigna:</i> Deben organizar las imágenes observadas previamente según la categoría a la que pertenezcan (alimentos, animales, figuras geométricas), para lo que deberán formar una fila y seguir un camino trazado por la docente (el cual debe tener diferentes formas, revisar anexos). <i>*Nota:</i> los caminos deben ser seguidos, primero, caminando; segundo, en puntillas; y tercero, saltando en un pie.◆ Al terminar con la actividad, se les hace énfasis en la importancia de trabajar siguiendo un orden.	
<i>Cierre</i>	Finalmente, se plantean las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">- ¿Cómo se sintieron con el desarrollo de las actividades?- ¿Qué aprendieron hoy?	

MATERIALES

- ◆ Imágenes
- ◆ Recursos musicales

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/snt4TOyJlo8>

Canción para desarrollo de actividad:

- ◆ <https://youtu.be/SE1yT2Y-1VA>

ANEXOS

Formas del camino:



Cuadro de organización:

Alimentos	Animales	Figuras Geométricas

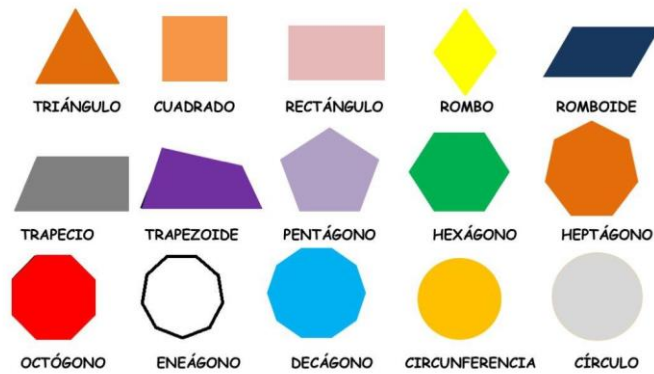
Imágenes:



LOS ANIMALES



www.arche-ele.com



TALLER N° 01: JUEGO COMPETITIVO**SESIÓN N° 02: “Corriendo formamos figuras”****DURACIÓN: 40 min**

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Recurso auditivo Palitos bajalengua

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego competitivo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción “<i>buenos días</i>”◆ Se les pregunta: ¿a qué juegan cuando salen al recreo?, ¿para estos juegos se necesita correr?◆ Luego, se procede a declarar el propósito de la sesión: <i>el día de hoy nos vamos a divertir corriendo para formar una figura geométrica.</i>
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se les mostrará 5 figuras geométricas, a fin de que las reconozcan y se familiaricen con la misma.◆ Se formarán 4 grupos de 5 integrantes cada uno.◆ Se les mostrará los materiales a utilizar (palitos bajalengua) y se les indicará que los utilizarán para formar las figuras antes visualizadas. Para ello, tendrán que formar una fila tomando distancia y a manera de postas, deberán correr hasta donde se les indique para tomar la brocheta e ir dando forma a la figura.◆ Se les indicará que el equipo que lo haga más rápido será el ganador.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se finalizará planteando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron desarrollando la actividad?▪ ¿Qué aprendieron hoy?

MATERIALES

- ◆ Recurso auditivo
- ◆ Palitos bajalengua

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

◆ <https://youtu.be/hQMPol3QC-k>

Canción para desarrollo de actividad:

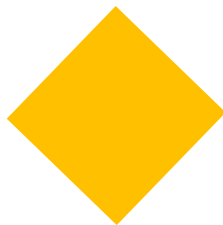
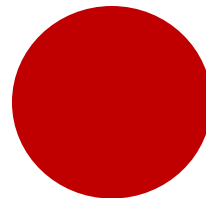
◆ <https://youtu.be/8m-lQbbZB88>

ANEXOS

Palitos bajalengua:



Imágenes:



TALLER N° 01: JUEGO COMPETITIVO

SESIÓN N° 03: "La gallinita ciega"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Vendas

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego competitivo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción "buenos días"◆ Luego, se procede a declarar el propósito de la sesión: <i>el día de hoy nos vamos a divertir dirigiendo a nuestros compañeros.</i>
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se formarán 4 grupos de 5 integrantes cada uno.◆ Se les mostrará una meta específica seleccionada por la facilitadora.◆ <i>Consigna:</i> Un integrante de cada equipo deberá vendarse los ojos. Acto seguido, el resto de integrantes deberá guiarlo para que llegue hacia la meta preestablecida. Se deberá realizar el mismo procedimiento con todos los integrantes del equipo. El equipo que primero logre que todos sus integrantes lleguen a la meta, gana.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se finalizará planteando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron desarrollando la actividad?▪ ¿Qué aprendieron hoy?

MATERIALES

- ◆ Vendas

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/hQMPol3QC-k>

Canción para desarrollo de actividad:

- ◆ <https://youtu.be/8m-lQbbZB88>

ANEXOS

TALLER N° 01: JUEGO COMPETITIVO

SESIÓN N° 04: "Simón dice ..."

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Libre.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego competitivo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción "buenos días"◆ Se les pregunta: ¿a qué juegan cuando salen al recreo?, ¿para estos juegos se necesita correr?◆ Luego, se procede a declarar el propósito de la sesión: <i>el día de hoy nos vamos a divertir corriendo y buscando objetos.</i>
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ <i>Consigna:</i> Yo iré solicitando que vayan a buscar un objeto y me lo traigan, o que realicen alguna actividad. Iniciaré diciendo "Simón dice que ...", solo deberán obedecer a aquellas premisas que inician con "Simón dice que ...".
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se finalizará planteando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron desarrollando la actividad?

MATERIALES

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/hQMPol3QC-k>

Canción para desarrollo de actividad:

- ◆ <https://youtu.be/8m-lQbbZB88>

ANEXOS

TALLER N° 01: JUEGO COMPETITIVO**SESIÓN N° 05: “El trencito”****DURACIÓN: 40 min**

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Libre.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego competitivo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción “<i>buenos días</i>”◆ Se les pregunta: ¿a qué juegan cuando salen al recreo?, ¿para estos juegos se necesita correr?◆ Luego, se procede a declarar el propósito de la sesión: <i>el día de hoy nos vamos a divertir corriendo y coordinando en equipo.</i>
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se les reunirá en 4 grupos de 5 integrantes.◆ <i>Consigna:</i> Se ubicarán por grupos y en columnas. A la voz de la docente deberán salir corriendo los primeros de cada grupo hasta la meta preestablecida, luego deberán regresar y tomar de la mano al compañero siguiente y así sucesivamente con el resto de compañeros. Ganará el equipo que llegue a su lugar con todos sus integrantes tomados de la mano.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se finalizará planteando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron desarrollando la actividad?

MATERIALES**ENLACES DE REFERENCIA**

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/hQMPol3QC-k>

ANEXOS

TALLER N° 01: JUEGO COMPETITIVO**SESIÓN N° 06: "Carrera de sacos"****DURACIÓN: 40 min**

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Sacos.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego competitivo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción "Canción de bienvenida"◆ Se les pregunta: ¿Les gusta correr?, ¿Quiénes son los más veloces?◆ Luego, se procede a declarar el propósito de la sesión: <i>el día de hoy vamos a divertir corriendo.</i>
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se les reunirá en grupos de 5 integrantes.◆ <i>Consigna:</i> El docente ubicará a los niños por grupos y en columnas, donde el primero de cada grupo deberá meter los pies dentro de los sacos y esperar la voz que indique el inicio de la carrera. Al otro lado de la columna habrá un cono que señalará el punto de llegada. El primero que llegue deberá sacarse el saco y correr hasta el punto de inicio para entregarle el saco a su compañero, y así sucesivamente hasta que todos hayan participado. El primero grupo en terminar es el ganador.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se finalizará planteando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron desarrollando la actividad?¿Les gustó?

MATERIALES

- ◆ Sacos
- ◆ Recursos auditivos

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=I06TFmZiIJ0>

ANEXOS

TALLER N° 01: JUEGO COMPETITIVO**SESIÓN N° 07: "Limbo"****DURACIÓN: 40 min**

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Barra o palo.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego competitivo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción "buenos días"◆ Se les pregunta: ¿a qué juegan cuando salen al recreo?, ¿para estos juegos se necesita correr?◆ Luego, se procede a declarar el propósito de la sesión: <i>el día de hoy nos vamos a divertir superando obstáculos.</i>
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se forman grupos de 5 integrantes cada uno.◆ Se sostiene la barra entre sillas, entre dos adultos o compañeros.◆ La docente indica a los niños que deberán pasar por debajo de la barra. A medida que todos lo consigan, la altura de la barra bajará. Por ello, el primer nivel o la primera ronda será con la barra alta y luego ir bajando progresivamente.◆ Si se choca contra la barra se pierde y se queda descalificado. El juego termina cuando solo queda un niño o niña porque los demás han sido descalificados al tocar la barra y este/a ha conseguido superar todos los niveles.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se finalizará planteando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron desarrollando la actividad?

MATERIALES

Barra o palo.

ENLACES DE REFERENCIA*Canción de inicio:*

- ◆ <https://youtu.be/hQMPol3QC-k>

ANEXOS

TALLER N° 01: JUEGO COMPETITIVO**SESIÓN N° 08: "Juego de la cuerda"****DURACIÓN: 40 min**

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Libre.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego competitivo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción "buenos días"◆ Se les pregunta: ¿a qué juegan cuando salen al recreo?, ¿para estos juegos se necesita correr?◆ Luego, se procede a declarar el propósito de la sesión: <i>el día de hoy nos vamos a divertir coordinando en equipo.</i>
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se forman 4 grupos de 5 integrantes cada uno y se le da un orden numérico a cada grupo, indicándoles que primero jugarán dos grupos y luego los dos restantes.◆ Cada equipo se colocará a lados opuestos de la cuerda.◆ En la mitad se coloca un pañuelo que coincida con el dibujo de una línea marcada en el suelo previamente. Acto seguido, a la voz de la docente, ambos grupos deberán empezar a jalar la cuerda a su favor.◆ Se les indica que, el equipo que consiga tirar más de la cuerda y haga cruzar la línea al primer jugador del otro equipo, será el equipo ganador.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se finalizará planteando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron desarrollando la actividad?

MATERIALES**ENLACES DE REFERENCIA**

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/hQMPoI3QC-k>

ANEXOS

TALLER N° 01: JUEGO COMPETITIVO**SESIÓN N° 09: “La rueda de los amigos”****DURACIÓN: 40 min**

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Pelota pequeña.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego competitivo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción “<i>buenos días</i>”◆ Se les pregunta: ¿a qué juegan cuando salen al recreo?, ¿para estos juegos se necesita correr?◆ Luego, se procede a declarar el propósito de la sesión: <i>el día de hoy nos vamos a divertir corriendo.</i>
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se ubica a los estudiantes en círculo y se les da un número sin seguir un orden.◆ Se les muestra una pelota pequeña, indicándoles que deberán pasarla siguiendo el orden numérico correcto, para lo que deberán tomar el objetivo y correr hacia el compañero correspondiente.◆ Asimismo, se menciona que se dará un tiempo preestablecido por la docente y el niño que se quede con el balón cuando acabe el tiempo, quedará fuera del juego.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se finalizará planteando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron desarrollando la actividad?

MATERIALES

Pelota pequeña.

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/hQMPol3QC-k>

ANEXOS

TALLER N° 01: JUEGO COMPETITIVO**SESIÓN N° 10: "La comba"****DURACIÓN: 40 min**

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Cuerda.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego competitivo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción "buenos días"◆ Se les pregunta: ¿a qué juegan cuando salen al recreo?, ¿para estos juegos se necesita correr?◆ Luego, se procede a declarar el propósito de la sesión: <i>el día de hoy nos vamos a divertir corriendo y coordinando en equipo.</i>
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se formarán grupos de 5 integrantes, dándoles la consigna de que deben asignar un nombre grupal.◆ Luego se les muestra la cuerda y se les indica que deberán saltar cuando ésta se encuentre en movimiento, buscando no tocarla. Quien toque la cuerda tendrá que salir del juego.◆ Cada grupo tendrá un lapso de 20 segundos para saltar. El equipo que se quede con más integrantes, gana.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se finalizará planteando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron desarrollando la actividad?

MATERIALES**ENLACES DE REFERENCIA**

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/hQMPol3QC-k>

ANEXOS

TALLER N°2: JUEGO COOPERATIVOS

SESIÓN N° 11: "Formamos figuras con nuestro cuerpo"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Imágenes Recursos auditivos

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego cooperativo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ La docente empezará dándoles la bienvenida con la canción "Hola, para ti y para mí".◆ A continuación, se les explica que las actividades serán desarrolladas por medio del trabajo en conjunto con sus compañeros.◆ Se procede a plantear el propósito de la sesión: Hoy nos divertiremos formando figuras con nuestro cuerpo.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se les indica formarse en grupos de 5 integrantes.◆ Se les mostrará diferentes imágenes de figuras geométricas.◆ Se les indicará que luego de ver las figuras geométricas, a la voz de la docente, todos los integrantes del grupo deberán formar con su cuerpo la imagen mencionada, para lo que tendrán un tiempo predeterminado (30 segundos).
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Finalmente, se plantean las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron con el desarrollo de las actividades?

MATERIALES

- ◆ Imágenes
- ◆ Recursos auditivos

ENLACES DE REFERENCIA

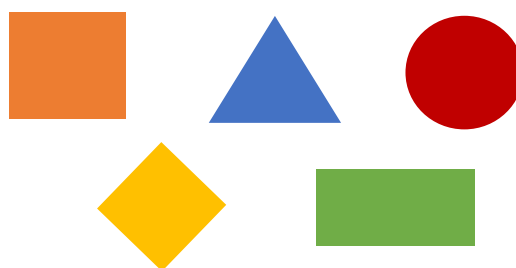
Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/snt4TOyJlo8>

Canción para desarrollo de actividad:

- ◆ <https://youtu.be/SE1yT2Y-1VA>

ANEXOS



TALLER N°2: JUEGO COOPERATIVO

SESIÓN N° 12: "El barco de la diversión"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Hojas bond o papelógrafos. Recursos musicales

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego cooperativo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ La docente empezará dándoles la bienvenida con la canción "Hola, para ti y para mí".◆ A continuación, se les explica que las actividades serán desarrolladas por medio del trabajo en conjunto con sus compañeros.◆ Se procede a plantear el propósito de la sesión: El día de hoy nos divertiremos jugando en equipo.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se formarán cuadrados en el suelo, ya sea utilizando hojas bond o papelógrafos.◆ A continuación, se les reunirá en grupos de 5.◆ <i>Consigna:</i> A la voz de la docente, cada grupo debe trabajar en equipo para que la totalidad de sus integrantes ingrese dentro del cuadrado formado previamente, el cual se irá reduciendo. El equipo que no logre ingresar a todos sus miembros, va perdiendo a quien se quede fuera.<ul style="list-style-type: none">▪ <i>Nota:</i> Se contabilizarán 30 segundos para que los equipos puedan ingresar a sus miembros dentro del cuadrado.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se finalizará planteando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron desarrollando la actividad?▪ ¿Qué aprendieron hoy?

MATERIALES

- ◆ Hojas bond o papelógrafos
- ◆ Recursos musicales

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/snt4TOyJlo8>

Canción para desarrollo de actividad:

- ◆ <https://youtu.be/SE1yT2Y-1VA>

ANEXOS

TALLER N°2: JUEGO COOPERATIVOS

SESIÓN N° 13: "Piedra, papel o tijera"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Recursos musicales

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego cooperativo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción "buenos días".◆ A continuación, se les explica que las actividades serán desarrolladas por medio del trabajo en conjunto con sus compañeros.◆ Se procede a plantear el propósito de la sesión: El día de hoy nos divertiremos jugando en equipo.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se procede a formar equipos de juego de 5 integrantes cada uno.◆ Luego, se les pregunta: ¿conocen el juego "piedra, papel o tijera"? ¿cómo se juega?◆ <i>Consigna:</i> El día de hoy jugaremos "piedra, papel o tijera" utilizando nuestro cuerpo, indicándoles que deberán trabajar en equipo para hacer la misma forma con el cuerpo haciendo referencia a "piedra, papel o tijera".
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se finalizará planteando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron desarrollando la actividad?▪ ¿Fue difícil desarrollarla?

MATERIALES

- ◆ Recursos musicales

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/hQMPoI3QC-k>

Video de referencia de actividad:

- ◆ <https://youtu.be/5fO3ju98EoQ>

ANEXOS

TALLER N°2: JUEGO COOPERATIVOS

SESIÓN N° 14: "Rayuela"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Tiza Recursos musicales

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego cooperativo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción "buenos días".◆ A continuación, se les explica que las actividades serán desarrolladas por medio del trabajo en conjunto con sus compañeros.◆ Se procede a plantear el propósito de la sesión: El día de hoy nos divertiremos saltando y jugando en equipo.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Primero, se realizará el dibujo de rayuela en el suelo.◆ Se formarán equipos de 5 integrantes y se les indicará que deberán pasar la rayuela uno por uno (ida y vuelta) lo más rápido posible. Se tomará el tiempo que demoren por equipo, resultando ganador el que menor tiempo ocupe.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se finalizará planteando las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Cómo se sintieron desarrollando la actividad?▪ ¿Fue difícil desarrollarla?

MATERIALES

- ◆ Recursos musicales

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/hQMPol3QC-k>

ANEXOS

TALLER N°2: JUEGO COOPERATIVOS

SESIÓN N° 15: "Me muevo libremente"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Imágenes Recursos musicales

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego cooperativo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ El docente dará inicio a la sesión dándoles la bienvenida con la canción "Hola hola, ¿cómo estás?"◆ Se les muestra una serie de imágenes en las que se muestra a un conjunto de personas bailando y se les pregunta: ¿Qué observan?, ¿Qué están haciendo estos personajes? ¿Qué canción te gusta bailar? ¿Ustedes creen que podrán bailar sin música? ¿Cómo lo harían?
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se les explicará que la sesión será llevada a cabo sin reglas o normas que restrinjan sus movimientos.◆ Se procede a reproducir las canciones "El baile del sapito", "El baile del cuerpo", "Soy Una Taza", indicándoles que el niño que se mueva más, obtendrá un premio.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se les pregunta: ¿tuvieron dificultad para moverse al ritmo de la música? ¿Qué canción les gustó bailar más?

MATERIALES

- ◆ Imágenes
- ◆ Recursos musicales

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

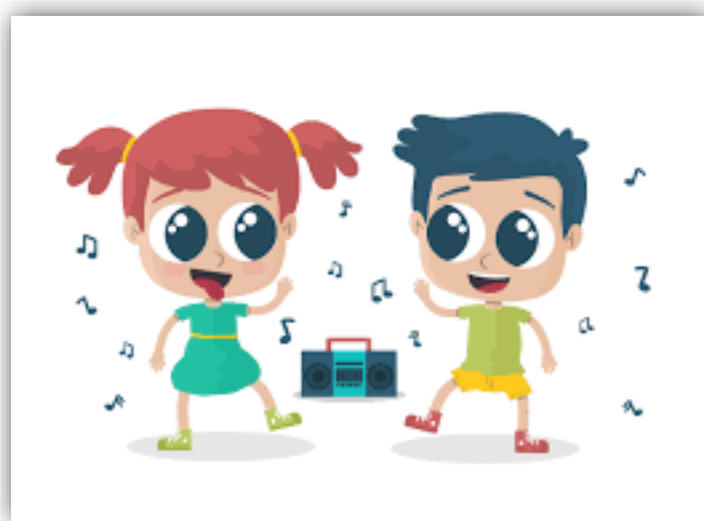
- ◆ https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k&ab_channel=ElShowDePelin_a

Canciones de desarrollo:

- ◆ <https://youtu.be/mrxTQZW9b08>
- ◆ <https://youtu.be/z6DoPp-LkTA>
- ◆ <https://youtu.be/cgEnBkmcpuQ>

ANEXOS

Imágenes:



TALLER N°2: JUEGO COOPERATIVOS

SESIÓN N° 16: "Me desplazo saltando"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Imágenes Recursos auditivos

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego cooperativo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se inicia la sesión cantando la canción "¿Cómo están, mis niños, cómo están?"◆ Se presentan dos imágenes de niños saltando en un pie y se pregunta ¿Qué vemos en estas imágenes?◆ Se les pregunta: ¿saben saltar en un pie?, ¿cómo se hace?◆ Acto seguido, se procede a enunciar el propósito de la sesión: Hoy nos divertiremos saltando de un lado a otro en un solo pie.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se formarán equipos de trabajo y se les dividirá en dos sub grupos, ubicándolos frente a frente.◆ A cada equipo se le entregará un globo.◆ <i>Consigna:</i> El primero de cada grupo (quien tenga el globo en mano) deberá salir saltando en un pie hasta donde se encuentran sus demás compañeros de equipo y entregarle el globo al primero que se encuentre.▪ <i>Nota:</i> No debe seguir una dirección predeterminada o recta, sino que debe seguir una dirección libre. / Se coloca música de fondo.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se plantea las siguientes interrogantes:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Qué les pareció la actividad?▪ ¿Fue difícil realizarla?

MATERIALES

- ◆ Imágenes
- ◆ Recursos auditivos

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/JyIqE1MnZTA>

Canción para desarrollo de actividad:

- ◆ <https://youtu.be/LNzrq9pHI0w> (seg. 20)

ANEXOS

Imágenes:



TALLER N°2: JUEGO COOPERATIVOS

SESIÓN N° 17: **"Atrápala si puedes"**

DURACIÓN: 40 min


RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Patio de recreación.	Pelotas Recursos auditivos

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego cooperativo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se inicia la sesión cantando la canción "buenos días".◆ Se presentan dos imágenes de niños jugando con una pelota.◆ Se les pregunta: <i>¿Sabes lanzar un balón?, ¿cómo se hace?</i>◆ Acto seguido, se procede a enunciar el propósito de la sesión: Hoy nos divertiremos jugando con las pelotas.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se formarán equipos de trabajo y se les dividirá en dos sub grupos, ubicándolos frente a frente.◆ A cada equipo se le entregará un balón.◆ <i>Consigna:</i> El primero de cada grupo (quien tenga el balón en su poder) deberá lanzárselo a su compañero y este deberá recepcionarlo de forma correcta, evitando que se caiga. Al siguiente ejercicio se le agregará un nivel de dificultad, ya que, el niño lanzará el balón a su compañero con una sola mano y este lo deberá recibir con una mano también, evitando que se

	<p>caiga. Este ejercicio se realiza con la finalidad de que el niño practique la coordinación entre ojos-manos-cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Nota:</i> Se colocará música de fondo.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Se plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué les pareció la actividad? ▪ ¿Fue difícil realizarla? ▪ ¿Les gustaría volver a practicarla en otra sesión?
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Imágenes ◆ Recursos auditivos 	
ENLACES DE REFERENCIA	
<p><i>Canción de inicio:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ https://www.youtube.com/watch?v=hQMFol3QC-k 	<p><i>Canción para desarrollo de actividad:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA
ANEXOS	
<p><i>Imágenes:</i></p> <div style="text-align: center;">  </div>	

TALLER N°2: JUEGO COOPERATIVOS

SESIÓN N° 18: **"Mantengo el equilibrio"**

DURACIÓN: 40 min

	ESPACIALES	MATERIALES
RECURSOS	Patio de recreación.	Conos Caja Pelota pequeña Recursos auditivos

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego cooperativo.

DESCRIPCIÓN

<p><i>Inicio</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Se inicia la sesión cantando la canción “¿Cómo están, mis niños?, ¿Cómo están?” ◆ Se les pregunta: ¿saben saltar en un pie?, ¿cómo se hace? ◆ Acto seguido, se procede a enunciar el propósito de la sesión: Hoy nos divertiremos saltando de un lado a otro en un solo pie.
<p><i>Desarrollo</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Se formarán 2 equipos de trabajo, a uno se le nombrará como el “equipo rojo” y al otro “equipo azul”. ◆ A cada equipo se le entregará una pelota pequeña. ◆ <i>Consigna:</i> Hacen un reconocimiento del espacio recorriendo al ritmo de una canción y exploran el material. La docente da las pautas del juego que van a realizar, se colocan en el piso los conos en forma de zig-zag. En columna de dos grupos (azul y rojo) se entrega una pelota a cada uno y a la orden del silbato saltan tratando de no chocar los conos hasta llegar a dejar la pelota en la caja que está ubicada al final. El grupo que deja más rápido las pelotas es el que recibe los aplausos del grupo.
<p><i>Cierre</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Se plantea las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué les pareció la actividad? ▪ ¿Fue difícil realizarla?
<p>MATERIALES</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Caja ◆ Conos ◆ Recursos auditivos 	
<p>ENLACES DE REFERENCIA</p>	
<p><i>Canción de inicio:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ https://youtu.be/JylqE1MnZTA 	<p><i>Canción para desarrollo de actividad:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ https://www.youtube.com/watch?v=JceyC3ptH
<p>ANEXOS</p>	

TALLER N°2: JUEGO COOPERATIVOS

SESIÓN N° 19: "Saltando como los sapitos"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Patio de recreación.	Tiza Recursos auditivos

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego cooperativo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se inicia la sesión cantando la canción "A saludarnos"◆ Se les pregunta: <i>¿saben cómo saltan los sapitos? ¿Les gustaría practicarlo?</i>◆ Acto seguido, se procede a enunciar el propósito de la sesión: Hoy nos divertiremos saltando como lo hacen los sapitos.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se formarán 2 equipos de trabajo, a uno se le nombrará como "los sapitos alegres" y al otro "los sapitos risueños"◆ <i>Consigna:</i> Previo a iniciar la actividad, la docente deberá dibujar en el piso del patio dos círculos grandes. Acto seguido, los niños se formarán por grupos en columnas y a la orden de la docente deberán ir saltando como sapitos siguiendo las formas dibujadas en el piso, al culminar de rodearla deberán ubicarse al otro lado del punto de partida. Ganará el grupo de niños que termine más rápido y haya tenido menos caídas.<ul style="list-style-type: none">▪ <i>Nota:</i> No debe seguir una dirección predeterminada o recta, sino que debe seguir una dirección libre. / Se coloca música de fondo.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se plantea las siguientes interrogantes:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Les gustó realizar la actividad?▪ ¿Cómo se sintieron?

MATERIALES

- ◆ Tiza
- ◆ Recursos auditivos

ENLACES DE REFERENCIA

<i>Canción de inicio:</i> <ul style="list-style-type: none">◆ https://www.youtube.com/watch?v=3aFvYn4iWSI	<i>Canción para desarrollo de actividad:</i> <ul style="list-style-type: none">◆ https://www.youtube.com/watch?v=mrX7QZW9b08
---	--

ANEXOS

TALLER N°2: JUEGO COOPERATIVOS

SESIÓN N° 20: "Jugando con la pelotita"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Patio de recreación.	Pelota de trapo Recursos auditivos

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego cooperativo.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se inicia la sesión cantando la canción "Si estás feliz"◆ Se les pregunta: ¿Han jugado alguna vez con una pelota de trapo? ¿Les gustaría?◆ Acto seguido, se procede a enunciar el propósito de la sesión: Hoy nos divertiremos saltando como lo hacen los conejos.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Los niños se agruparán en parejas.◆ <i>Consigna:</i> La docente los ubica en columnas por parejas y les explica que deben transportar la pelota pateándola con un solo pie hasta llegar al punto de la meta. La pareja que logre realizar la actividad más rápido y sin perder la pelota de trapo, ganará.▪ <i>Nota:</i> Se debe seguir una dirección predeterminada o recta/ Se coloca música de fondo.
<i>Cierre</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se plantea las siguientes interrogantes:<ul style="list-style-type: none">▪ ¿Qué les pareció la actividad?▪ ¿Se divirtieron?

MATERIALES

- ◆ Pelota de trapo
- ◆ Recursos auditivos

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M>

Canción para desarrollo de actividad:

- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=mrXTGZW9b08>

ANEXOS

TALLER N°3: JUEGO HEURÍSTICO**SESIÓN N° 21: “Jugamos libremente”****DURACIÓN: 40 min**

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Recurso auditivo

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego heurístico.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción “<i>Hola hola, ¿cómo estás?</i>”.◆ Se les indica que deben reunirse en un círculo para proceder a organizar los grupos de juego, dejándoles a libre elección, aunque garantizando que la distribución de los grupos sea equitativa.◆ Se procede a manifestar el propósito de la sesión: El día de hoy nos divertiremos jugando libremente.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se les indica que se reúnan con el grupo de juego elegido y escojan un juego de interés común para llevar a cabo.
<i>Cierre</i>	Finalmente, se plantean las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">◆ ¿Cómo se sintieron con el desarrollo de las actividades?

MATERIALES

- ◆ Recurso auditivo

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/7wTkHmpDE9k>

ANEXOS

TALLER N°3: JUEGO HEURÍSTICO

SESIÓN N° 22: "Encesta y gana"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Pelotas Cestas Recurso auditivo

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego heurístico.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción "Bienvenido".◆ Se procede a manifestar el propósito de la sesión: El día de hoy nos divertiremos jugando en equipos.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se les reúne en grupos de 5, formándolos en fila e indicándoles que deberán hacer un trabajo en equipo.◆ Luego, se le entregará una pelota pequeña a cada niño y frente a ellos se coloca un objeto en el que se pueda encestar.◆ <i>Consigna:</i> Deben lanzar la pelota que se les ha entregado hacia la cesta, así deben hacerlo todos, el equipo que logre encestar todas las pelotitas gana.
<i>Cierre</i>	Finalmente, se plantean las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">◆ ¿Cómo se sintieron con el desarrollo de las actividades?

MATERIALES

- ◆ Pelotas
- ◆ Cestas
- ◆ Recurso auditivo

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/NSaE6dWyWyA> (3ra canción)

ANEXOS

TALLER N°3: JUEGO HEURÍSTICO

SESIÓN N° 23: **“Edificamos en equipo”**

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Vasos descartables y postas Recurso auditivo

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego heurístico.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción <i>“Bienvenido”</i>.◆ Se procede a manifestar el propósito de la sesión: El día de hoy nos divertiremos jugando en quipos.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se les reúne en grupos de 5, formándolos en fila e indicándoles que deberán hacer un trabajo en equipo.◆ Luego, se les ubicará de acuerdo a las agrupaciones preestablecidas y frente a ellos se presentarán los materiales a utilizar (vasos descartables y postas).◆ <i>Consigna:</i> El primero de cada equipo deberá correr hacia los vasos descartables con la posta en mano, ubicar 1 vaso y regresar saltando en un pie hacia su equipo, en seguida deberá entregar la posta al compañero para que pueda salir corriendo a repetir el procedimiento (ubicar otro vaso al costado), y así sucesivamente hasta lograr construir una torre. El primero equipo que logre construir la torre, gana.
<i>Cierre</i>	Finalmente, se plantean las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">◆ ¿Cómo se sintieron con el desarrollo de las actividades?

MATERIALES

- ◆ Vasos descartables y postas
- ◆ Recurso auditivo

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/NSaE6dWyWyA> (3ra canción)

ANEXOS

TALLER N°3: JUEGO HEURÍSTICO

SESIÓN N° 24: "Juego del pañuelo"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Pañuelos

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego heurístico.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción "Hola para ti y para mí".◆ Se procede a manifestar el propósito de la sesión: El día de hoy nos divertiremos jugando y corriendo.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se les reúne en grupos de 5, formándolos en fila y determinándoles un número a cada integrante (del 1 al 5).◆ Se les indicará que se jugará en 4 grupos. Primero el grupo 1 y 2, y luego los dos restantes.◆ <i>Consigna:</i> Los grupos se ubicarán en lados opuestos formando una fila, de manera que puedan verse frente a frente con el equipo contrario. A la voz de la docente, quién se encontrarán en medio de ambos grupos con un pañuelo en mano, saldrán corriendo los dos niños que tengan el número indicado. El primero que tome el pañuelo y logre regresar con su grupo gana.
<i>Cierre</i>	Finalmente, se plantean las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">◆ ¿Cómo se sintieron con el desarrollo de las actividades?

MATERIALES

- ◆ Pañuelos

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/snt4TOyJlo8>

Video de referencia sobre actividad

- ◆ <https://youtu.be/LK2EISqYlnw>

ANEXOS

TALLER N°3: JUEGO HEURÍSTICO

SESIÓN N° 25: "Encestamos"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Pelotitas de plástico Cestas

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego heurístico.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción "Hola para ti y para mí".◆ Se procede a manifestar el propósito de la sesión: El día de hoy nos divertiremos jugando y corriendo.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ La actividad se desarrollará en el patio de la institución, donde se les reúne en grupos de 5, formándolos en fila y determinándoles un número a cada integrante (del 1 al 5). Además de entregarles una pelotita del mismo color a cada integrante del grupo.◆ Se les muestra una meta que se encuentra alejada del lugar donde cada grupo fue ubicado.◆ <i>Consigna:</i> Un integrante de cada grupo, de forma ordenada, deberá tomar una pelotita del color asignado y correr hasta la meta indicada, en la que deberá ingresarla. Una vez que se logre esto, deberá continuar el compañero contiguo.◆ Se dará un lapso de 60 segundos para el desarrollo de tal acción, ganando el equipo que más pelotitas haya logrado ingresar en la meta.
<i>Cierre</i>	Finalmente, se plantean las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">◆ ¿Cómo se sintieron con el desarrollo de las actividades?

MATERIALES

- ◆ Pelotitas de plástico
- ◆ Cestas

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/snt4TOyJlo8>

ANEXOS

TALLER N°3: JUEGO HEURÍSTICO

SESIÓN N° 26: **“Preguntas divertidas”**

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Caja Recurso auditivo Pelota de trapo

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego heurístico.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción “Si estás feliz”.◆ Se procede a manifestar el propósito de la sesión: El día de hoy nos divertiremos respondiendo preguntas y encestando correctamente.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ <i>Consigna:</i> La docente indica a los alumnos que se formen en un círculo y les explica que el juego se basará en que ella les hará preguntas, donde el primero que sepa la respuesta deberá levantar la mano, responder y encestar en la cajita con la pelota de trapo que se les dará. El niño obtendrá el punto sólo si responde correctamente la pregunta y encesta la pelota.
<i>Cierre</i>	Finalmente, se plantean las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">◆ ¿Cómo se sintieron con el desarrollo de las actividades?◆ ¿Aprendieron?◆ ¿Les gustaría

MATERIALES

- ◆ Recurso auditivo
- ◆ Caja
- ◆ Pelota de trapo

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M>

ANEXOS

TALLER N°3: JUEGO HEURÍSTICOSESIÓN N° 27: **“Armando figuras”**

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Chapas de botellas Recursos auditivos

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego heurístico.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción “<i>Hola para ti y para mí</i>”.◆ Se procede a manifestar el propósito de la sesión: El día de hoy nos divertiremos jugando corriendo y armando las figuras geométricas.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se les reúne en grupos de 5 y se les pedirá que se formen en columnas, todos frente a 5 mesas con una distancia de un metro.◆ <i>Consigna:</i> La docente procederá a explicarles que cuando ella dé la señal los primeros de cada grupo correrán hacia las mesas y con las chapas de botellas deberán formar la figura que ella indique, el niño que termine primero va sumando puntos. El grupo que al finalizar el juego tenga más puntos será el ganador.
<i>Cierre</i>	Finalmente, se plantean las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">◆ ¿Les gustó participar en la dinámica?◆ ¿Recordaron las figuras geométricas?

MATERIALES

- ◆ Chapas de botellas
- ◆ Recursos auditivos

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://youtu.be/snt4TOyJlo8>

ANEXOS

TALLER N°3: JUEGO HEURÍSTICO

SESIÓN N° 28: “Caja sorpresa”

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Recursos auditivos Cajas sorpresas Cajas Plumones

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego heurístico.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción “<i>Saludar</i>”.◆ Se procede a manifestar el propósito de la sesión: El día de hoy nos divertiremos jugando con una cajita sorpresa.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Los niños deberán formarse en dos grupos, en columnas y frente a una caja sorpresa, mismas que dentro de ellas tendrán los nombres de animalitos.◆ <i>Consigna:</i> La docente procederá a explicarles que cuando ella dé la señal, los primeros niños de cada columna correrán hacia las cajitas y sacarán un papelito. Acto seguido, los discentes tendrán que dibujar con los plumones el animalito que les tocó. Posterior a ello, deberán entregarle el plumón a su compañero y este repetirá el proceso, así hasta que participen todos. Cabe resaltar que, el grupo que culmine más rápido será el ganador.
<i>Cierre</i>	Finalmente, se plantean las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">◆ ¿Qué les pareció la dinámica?◆ ¿Se divertieron?

MATERIALES

- ◆ Recursos auditivos
- ◆ Cajas sorpresas con los nombres de los animales
- ◆ Plumones
- ◆ Pizarra

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=afKHGW5LqDk>

ANEXOS

TALLER N°3: JUEGO HEURÍSTICO

SESIÓN N° 29: "Armando torres mágicas"

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Aula de clases para llevar a cabo la intervención.	Recursos auditivos Piedras de colores Campana

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego heurístico.

DESCRIPCIÓN

<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Se da inicio a la sesión con la canción "Hola, para ti y para mí".◆ Se procede a manifestar el propósito de la sesión: Armar torres empleando piedras de colores.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none">◆ Los niños deberán formarse en cinco grupos, cada grupo deberá estar en una mesa.◆ <i>Consigna:</i> La docente procederá a repartir por cada grupo las piedras de colores. Acto seguido, les pedirá que formen una pirámide de varios colores y otra de un solo color. El grupo que termine más rápido deberá enviar a un representante a tocar la campanita, indicando que culminó con la actividad. Cabe resaltar que, el grupo que culmine más rápido, es el ganador.
<i>Cierre</i>	Finalmente, se plantean las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">◆ ¿Les gustó la actividad?◆ ¿Qué aprendieron hoy?

MATERIALES

- ◆ Recursos auditivos
- ◆ Piedras de colores
- ◆ Campana

ENLACES DE REFERENCIA

Canción de inicio:

- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=snt4TOyJlo8>

Canción para desarrollo de actividad:

- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=lkiA1n2aqUY>

ANEXOS

Imágenes de referencia



TALLER N°3: JUEGO HEURÍSTICO

SESIÓN N° 30: **“Salto y me divierto”**

DURACIÓN: 40 min

RECURSOS	ESPACIALES	MATERIALES
	Patio de recreación	Letras plastificadas Recursos auditivos Imágenes

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estimular la motricidad gruesa por medio de actividades vinculadas al juego heurístico.

DESCRIPCIÓN

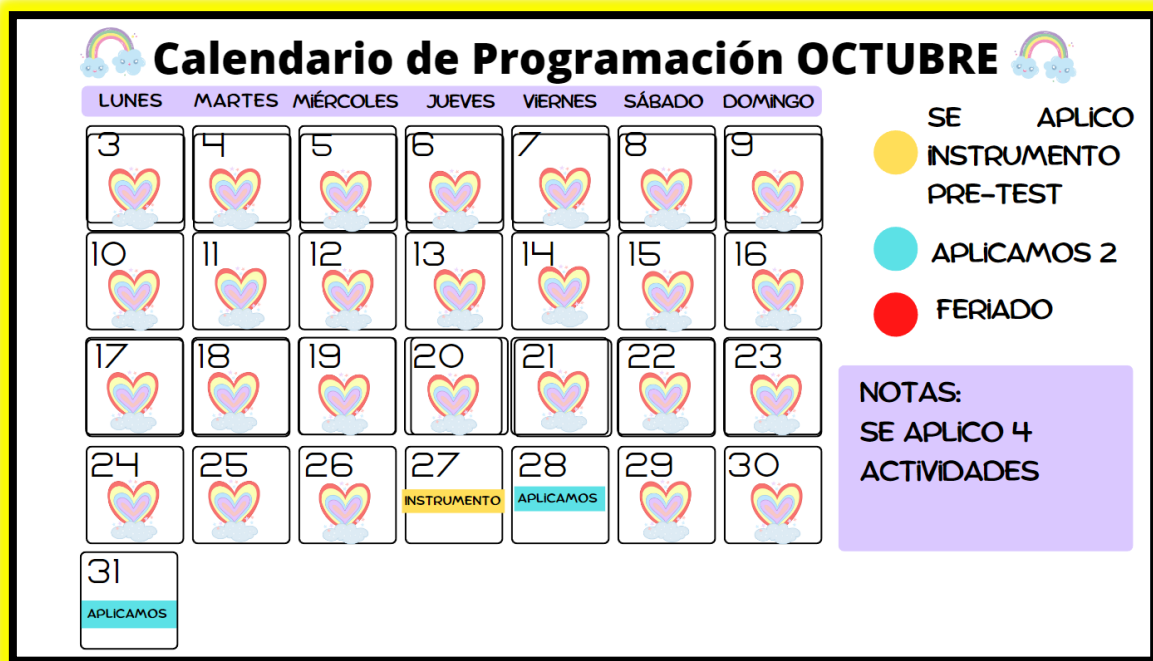
<i>Inicio</i>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Se da inicio a la sesión con la canción “<i>Saludar</i>”. ◆ Se procede a manifestar el propósito de la sesión: El día de hoy nos divertiremos saltando y formando palabras.
<i>Desarrollo</i>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Los niños deberán formarse en cuatro grupos, en columnas y frente a ellos encontrarán mesas con letras. ◆ <i>Consigna:</i> La docente procederá a explicarles que cuando ella dé la señal, los primeros niños de cada columna se dirigirán saltando en un pie hacia las mesas y armarán la palabra que la docente les indique. Acto seguido, los discentes se ubicarán al final de la fila y el compañero que le seguía realizará la misma actividad, solo los niños que armen correctamente las palabras sumarán un punto. Cabe resaltar que, el grupo que acumule más puntos ganará.

<i>Cierre</i>	<p>Finalmente, se plantean las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ ¿Se les hizo difícil armar las palabras? ◆ ¿Qué les pareció la actividad en general?
MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Recursos auditivos ◆ Letras plastificadas ◆ Imágenes 	
ENLACES DE REFERENCIA	
<p><i>Canción de inicio:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ https://www.youtube.com/watch?v=afKHGW5LqDk <p><i>Canción para desarrollo de actividad:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ https://www.youtube.com/watch?v=ByEFotx06NM 	
ANEXOS	

Anexo 9. Evidencia actividad



Anexo 10. Calendario de aplicación del programa





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VILLA CORDOVA GLORIA MARIA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años del distrito de S.M.P, Lima 2022", cuyos autores son CUEVA JAPA WENDY PILAR, CUEVA JAPA ROSMERY ROXANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 19 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VILLA CORDOVA GLORIA MARIA DNI: 10293887 ORCID: 0000-0003-3038-9443	Firmado electrónicamente por: GVILLACO el 14-04- 2023 17:27:52

Código documento Trilce: TRI - 0494899