



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**LOS JUEGOS EN CIRCUITOS PARA ESTIMULAR EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN INFANTES DE
2 AÑOS, DEL CENTRO DE ESTIMULACIÓN “LUZ DE MIS
AVENTURAS” – PUNO 2023**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. YESSENIA YAMILETH FLORES NUÑEZ

Bach. NATALY MANZANO TINTA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

PUNO – PERÚ

202



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

LOS JUEGOS EN CIRCUITOS PARA ESTI
MULAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICI
DAD GRUESA EN INFANTES DE 2 AÑOS,
DEL CENTRO DE ESTIMULACIÓN "LUZ D
E MIS AVENTURAS" - PUNO 2023

AUTOR

YESSENIA YAMILETH FLORES NUÑEZ
NATALY MANZANO TINTA

RECuento DE PALABRAS

22397 Words

RECuento DE CARACTERES

117913 Characters

RECuento DE PÁGINAS

155 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

6.0MB

FECHA DE ENTREGA

Jan 25, 2024 11:48 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 25, 2024 11:50 AM GMT-5

● 10% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)


Dra. Nancy M. García Bedoya
EDUCACIÓN INICIAL
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO


Dra. Gabriela Sotelo Valdivia
DOCENTE - FCEUDUC
UNA - PUNO

Resumen



DEDICATORIA

Este presente trabajo está dedicado, a dios por llenar mi vida de bendición, por darme la oportunidad de vivir, por fortalecer mi corazón e iluminar en mis metas y guiar mi camino día a día.

A mis padres DANIEL FLORES Y DELIA NUÑEZ, por orientarme, apoyo incondicional, por confiar en mí, por sus consejos, comprensión, por el gran apoyo constante para seguir adelante a lo largo de mi carrera profesional.

Yessenia Yamileth Flores Nuñez



DEDICATORIA

La presente tesis dedico a toda mi familia, principalmente a mi querida madre Carmen que ha sido y será siempre un pilar fundamental en mi formación como profesional y como persona de bien, por brindarme la confianza, consejos, oportunidad y recursos para lograrlo, y por último a mis hermanos Yanira y Jhon que más que hermanos son mis verdaderos amigos, Gracias.

Nataly Manzano Tinta



AGRADECIMIENTOS

Agradecer primeramente a DIOS por darnos siempre fuerzas y guiarnos en nuestros caminos para mejorar día a día en nuestro desempeño profesional.

Así mismo queremos agradecer sinceramente a nuestra asesora de tesis, Dr. Nancy García Bedoya, su esfuerzo, dedicación, su conocimiento, su orientación, su paciencia y su motivación, que ha sido fundamental para nuestra formación como investigadoras.

Nos inculcó un sentido de seriedad, responsabilidad y rigor académico sin los cuales no podríamos tener una formación completa como investigadoras. Nos sentimos en deuda por todo lo recibido durante el periodo de tiempo que ha durado la realización de nuestra tesis, gracias.

Yessenia Yamileth Flore Nuñez

Nataly Manzano Tinta



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
ACRÓNIMOS	
RESUMEN	13
ABSTRACT	14
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.2.1. Problema general	17
1.2.2. Problemas específicos.....	17
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.3.1. Hipótesis general	18
1.3.2. Hipótesis específicas.....	18
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	18
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.5.1. Objetivo general.....	19
1.5.2. Objetivos específicos	20

CAPITULO II



REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES	21
2.2. MARCO TEÓRICO	25
2.2.1. Definición de los juegos en circuitos.....	25
2.2.2. Beneficios de los juegos en circuitos.....	26
2.2.3. Importancia de los juegos en circuitos.....	27
2.2.4. Patrones básicos de los juegos en circuitos	28
2.2.5. Incrementa la confianza.....	30
2.2.6. Tipos de circuitos.....	30
2.2.7. Definición de la motricidad gruesa.....	31
2.2.8. Desarrollo de la motricidad gruesa	33
2.2.9. Beneficios de la motricidad gruesa.....	33
2.2.10. Importancia de la motricidad gruesa.....	33
2.3. MARCO CONCEPTUAL	34
2.3.1. Coordinación dinámica general	34
2.3.2. Coordinación de miembros superiores e inferiores	34
2.3.3. Coordinación postural.....	35

CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	36
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	36
3.3. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	36
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	37
3.4.1. Población	37
3.4.2. Muestra	37



3.5. DISEÑO METODOLÓGICO	38
3.6. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	38
3.7. PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.8. VARIABLES	40
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
4.1. RESULTADOS SEGÚN EL OBJETIVO GENERAL.....	45
4.2. RESULTADOS SEGÚN EL OBJETIVO ESPECÍFICO 1	47
4.3. RESULTADOS SEGÚN OBJETIVO ESPECÍFICO 2	50
4.4. RESULTADOS SEGÚN OBJETIVO ESPECÍFICO 3	53
4.5. DISCUSIONES	55
V. CONCLUSIONES.....	57
VI. RECOMENDACIONES	60
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	61
ANEXOS.....	66

ÁREA: Gestión curricular.

TEMA: Los juegos en circuitos para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa.

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 31/Enero/2024



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Ficha del instrumento de Lista de cotejo que mide la motricidad gruesa.	41
Tabla 2 Operalización de la variable juego en circuitos.	42
Tabla 3 Operalización de la variable motricidad gruesa.....	43
Tabla 4 Resultados descriptivos respecto a la Motricidad gruesa en pretest y postest.	46
Tabla 5 Resultados descriptivos de a la dimensión coordinación dinámica general pretest y postest.....	48
Tabla 6 Resultados descriptivos de la dimensión coordinación de miembros superiores e inferiores en pretest y postest.....	51
Tabla 7 Resultados descriptivos de la dimensión coordinación postural en pretest y postest.	53



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Diseño pretes-postest	39



ÍNDICE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1: Lista de cotejo que mide la motricidad gruesa. (PRETEST Y POSTEST)..66	
ANEXO 2: Confiabilidad de lista de cotejo que mide la motricidad gruesa.....68	
ANEXO 3: Validación de expertos de la lista de cotejo que mide la motricidad gruesa.69	
ANEXO 4: Solicitud de la ejecución del proyecto a la promotora del centro de estimulación “Luz de Mis Aventuras”.....78	
ANEXO 5: Compromiso de confidencialidad y ética79	
ANEXO 6: Protocolo de consentimiento informado.....80	
ANEXO 7: Matriz de datos81	
ANEXO 8: Matriz de consistencia83	
ANEXO 9: Manual de los juegos en circuitos para el desarrollo de la motricidad gruesa.86	
ANEXO 10: Talleres de aprendizaje.....93	
ANEXO 11: Evidencias fotográficas150	
ANEXO 12: Declaración jurada.....152	
ANEXO 13: Autorización de repositorio154	



ACRÓNIMOS

JE:	Juegos en circuitos
MG:	Motricidad gruesa



RESUMEN

Este trabajo de investigación se realizó con el principal objetivo de determinar si los juegos en circuitos estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023. La metodología de investigación utilizada fue de enfoque cuantitativo, de alcance pre experimental, con un diseño pretest-postest, la variable independiente son los juegos en circuitos, la variable dependiente es la motricidad gruesa, la muestra es igual a la población de 19 infantes de 2 años de edad considerado un estudio censal. La información se recopiló mediante el instrumento de recolección de datos denominado por lista de cotejo a través de la observación, los datos presentaron un coeficiente de confiabilidad KR-20 de 0.710, se aplicó el instrumento antes de realizar el estímulo de los juegos en circuitos y después de realizar el estímulo de los juegos en circuitos, posteriormente se contrastó la hipótesis de investigación mediante la prueba estadística de Wilcoxon, resultados: El 63.16% de los infantes de 2 años del centro de estimulación “Luz de mis Aventuras” – Puno 2023 tuvieron un desarrollo en inicio en la motricidad gruesa en la etapa de pretest y que luego de la aplicación del estímulo de los juegos en circuitos el 73.68% de los infantes alcanzó un logro destacado en la motricidad gruesa, finalmente se concluye que los juegos en circuitos estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023 ($Z = -3.830$, $p = 0.000$), observándose una mejora en la motricidad gruesa gracias a los juegos en circuitos.

Palabras clave: Educación inicial, Infantes Juegos en circuitos Motricidad gruesa.



ABSTRACT

This research work was carried out with the main objective of determining whether circuit games stimulate the development of gross motor skills in 2-year-old infants at the "Luz de Mis Aventura" Stimulation Center - Puno 2023. The research methodology used was of quantitative approach, pre-experimental scope, with a pretest-posttest design, the independent variable is the games in circuits, the dependent variable is gross motor skills, the sample is equal to the population of 19 infants of 2 years of age considered a census study. The information was collected by means of the data collection instrument called the checklist through observation, the data presented a reliability coefficient KR-20 of 0.710, the instrument was applied before carrying out the stimulus of the games in circuits and after carrying out the stimulus of the games in circuits, subsequently the research hypothesis was contrasted by means of the Wilcoxon statistical test, results: 63.16% of the 2 year old infants of the stimulation center "Luz de mis Aventura" - Puno 2023 had an initial development in the gross motor skills in the pretest stage and that after the application of the stimulus of the games in circuits 73.68% of the infants reached a development of the gross motor skills in the pretest stage. 68% of the infants reached an outstanding achievement in gross motor skills. Finally, it is concluded that the games in circuits stimulate the development of gross motor skills in 2-year-old infants of the Stimulation Center "Luz de Mis Aventura" - Puno 2023 ($Z = -3.830$, $p = 0.000$), observing an improvement in gross motor skills thanks to the games in circuits.

Key words: Initial education, Infants, Circuit games, Gross motor skills.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La motricidad gruesa es la facultad de realizar movimientos que involucran distintos músculos y coordinación entre diferentes partes del cuerpo. Esta habilidad es fundamental para el desarrollo de habilidades motoras como caminar, correr, saltar, gatear, escalar, montar en bicicleta, nadar, entre otras.

Los juegos en circuitos son actividades que se realizan con el objetivo de entretener, educar y desarrollar habilidades en los niños permiten comprender el mundo que les rodea de una manera entretenida, ayuda a fortalecer y desarrollar la motricidad gruesa.

Los infantes de dos años en adelante atraviesan la etapa dorada para el desarrollo de su motricidad gruesa, por ello en este trabajo de investigación se realizó para determinar en qué medida estimula el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.

Para lo cual se planteó mediante una metodología cuantitativa, de alcance pre experimental, de diseño pretest-postest, se contrastó la hipótesis de investigación mediante el estadístico de Wilcoxon.

La presente investigación se tiende a desarrollar bajo la siguiente estructura:

Capítulo I: Se puntualiza las bases teóricas concernientes a la motricidad gruesa y los juegos en circuitos.

Capítulo II: Se define la problemática de la investigación.



Capítulo III: Se detalla la metodología utilizada concerniente a la motricidad gruesa y los juegos en circuitos.

Capítulo IV: Se exponen los resultados encontrados.

Y por último se encuentra las referencias bibliográficas utilizadas.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La motricidad gruesa es una habilidad fundamental en el desarrollo físico y cognitivo de los niños, esta habilidad indica la capacidad de realizar movimientos amplios y coordinados que involucran distintos músculos del cuerpo, como andar, saltar, correr.

El desarrollo pleno que tienen los infantes de la motricidad gruesa cuenta con muchos beneficios. En primer lugar, ayuda a fortalecer los músculos y aumentar la resistencia física. Además, promueve la coordinación y el equilibrio, mejorando la capacidad de los niños para controlar su cuerpo en el espacio. También ayuda a los niños a reconocer el espacio y la orientación, lo que es importante para el desarrollo futuro de habilidades como la lectura-escritura.

El Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” es una institución que tiene el propósito de potenciar el desarrollo en ambientes de calidad con experiencias formativas en niños de 2 a 5 años de edad, es completamente personalizada de forma individual buscando fomentar el desarrollo integral en cumplimiento de las necesidades específicas de cada niño.

Los juegos son una actividad nativa y directa que sucede cotidianamente en la vida de los niños, provoca la adquisición de aprendizaje, siendo una herramienta esencial en el día a día en la educación inicial, los juegos en circuito frente a otro tipo de juegos tienen la ventaja de la integración de varias habilidades motrices, que pueden proponerse



en un único recorrido o en numerosos recorridos en función del ambiente. Los juegos en circuitos son una valiosa alternativa que estimula el desarrollo en la motricidad gruesa de los infantes, situación que es idónea para investigar, examinar, utilizar y experimentar, proporcionando herramientas a los infantes que le permitan su pleno progreso.

Generalmente existen pocos estudios en la región de Puno respecto a la motricidad y como este puede mejorar gracias a los juegos en circuitos, es deber del profesional en educación inicial plantear, desarrollar y dar solución.

Por lo que se plantea el siguiente problema.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Los juegos en circuitos estimularán el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023?

1.2.2. Problemas específicos

1. ¿Los juegos en circuitos favorecerán el desarrollo de la coordinación dinámica general en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023?
2. ¿Los juegos en circuitos mejorarán el desarrollo de la coordinación de miembros superiores e inferiores en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023?
3. ¿Los juegos en circuitos fomentarán el desarrollo en la coordinación postural en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023?



1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

Los juegos en circuitos estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.

1.3.2. Hipótesis específicas

1. Los juegos en circuitos favorecen el desarrollo de la coordinación dinámica general en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.
2. Los juegos en circuitos mejoran el desarrollo de la coordinación de miembros superiores e inferiores en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.
3. Los juegos en circuitos fomentan el desarrollo en la coordinación postural en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

1.4.1 Teórica

En esta tesis se expone la importancia en el uso del método científico respecto a los juegos en circuitos y si estos causan una mejora en la motricidad gruesa en infantes de 2 años de edad, así como presentar un marco teórico y exponer nuevos conceptos para aportar con el avance científico en la educación inicial.



1.4.1 Práctica

Si un niño tiene inconvenientes con el progreso de la motricidad gruesa, es probable que no pueda desarrollar algunas características corporales a tiempo que incluyen manipular su cuerpo como actividades que requieran coordinación. Además, es posible que el niño se mueva bruscamente y tenga movimientos corporales torpes. El niño puede sentirse incómodo, por ello se busca desarrollar la motricidad gruesa por medio de los juegos en circuitos que beneficia a todos los infantes que se involucran en el proceso de investigación y se expone resultados reproducibles hacia otras maestras de educación inicial.

1.4.1 Metodológica

La importancia metodológica en esta tesis reside en el uso un instrumento válido y confiable como la lista de cotejo que nos permite medir la motricidad gruesa, se plantea un enfoque cuantitativo y con diseño “pretest postest” que nos permite comprender si existe una mejora de la motricidad gruesa por efecto de los juegos en circuitos en infantes de 24 meses, la metodología expuesta puede ser replicada en futuros trabajos de investigación.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar si los juegos en circuitos estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.



1.5.2. Objetivos específicos

1. Identificar los juegos en circuitos favorecen el desarrollo de la coordinación dinámica general en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.
2. Identificar si juegos en circuitos mejoran el desarrollo de la coordinación de miembros superiores e inferiores en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.
3. Determinar si los juegos en circuitos fomentan el desarrollo en la coordinación postural en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.



CAPITULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Internacional

Martínez (2017) tesis que tiene como propósito calcular la incidencia de la Expresión Corporal y el desarrollo de la Motricidad Gruesa en las niñas y niños del Sub nivel de Educación Inicial 2, comprendidos entre 3 y 4 años de edad, de la Escuela Fiscal Nahím Isaías Barquet. Investigación de enfoque mixto, descriptivo, correlacional, exploratorio, la población asciende a 92 alumnos y 4 docentes, tomando una muestra no probabilística de 25 niños a los que se les aplicó los instrumentos que permite el registro de la información. Concluyendo: la expresión corporal afecta el desarrollo de la motricidad gruesa que tienen los algunos de Educación Inicial subnivel 2 de la Escuela Fiscal Nahim Isaías Barque entre los años 2017-2018, con un coeficiente de correlación de 0.83.

Vera (2017) tiene como principal propósito la saber de la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años. Determinando que el desarrollo de la creatividad tiene una asociación directa con la atención, motivación y el fortalecimiento de capacidades y habilidades que los alumnos requieren durante su desarrollo personal. También este autor llega a la conclusión de que “el juego se asocia directamente con el pensamiento creativo del infante.



2.1.2. Nacional

Cárdenas & Garcia (2019) tienen como principal objetivo demostrar que la aplicación del proyecto MOENLI, mejora la motricidad gruesa a través de la realización de actividades innovadoras bajo el enfoque de “Emmi Pikler”, este trabajo es de una metodología cuantitativa, aplicada, de diseño pre experimental pretest postest, la población está comprendida en niños 135 de 2 a 4 años y la muestra es no probabilística a conveniencia de 10 niños. Los instrumentos utilizados son la encuesta y ficha de observación ambos con escala de Likert. Concluyéndose que se denota una diferencia significativa en la mejora de la motricidad gruesa en el grupo pre experimental, a través del proyecto MOENLI logrando mejorar la motricidad gruesa en niños.

Soplin & Chávez (2019) plantearon como principal objeto el “determinar la influencia de los talleres de juegos al aire libre en la mejora de la coordinación motora gruesa en niños y niñas de cuatro años de la institución educativa 18140, Chocta, Luya, 2019”. En este trabajo se emplea una metodología de tipo cuantitativa cuasiexperimental, cuenta con un diseño estadístico “pretest y postest”; cuya muestra está determinada por 28 estudiantes registrados y que pertenecen a 4 años de educación inicial. Se recopiló la información mediante la ficha desarrollada por “Otzerestzky”, los resultados alcanzados en el grupo pretest permiten evidenciar que el 71.4% de los niños cuentan con motricidad inferior ;El 21.4% de los alumnos califica su motricidad como normal, utilizando la escala desarrollada por “Ozer”; y en el grupo de considerado de “postest”, se ha podido evidenciar mejoras significativas estadísticamente, dado que el 35.7% mejoraron de motricidad inferior hacia una motricidad normal concluyendo que “el progreso de talleres al aire libre, donde se da prioridad al juego que impulsa el movilizar extremidades, permiten mejorar de manera trascendente la coordinación motora gruesa en los alumnos participantes en este trabajo”.



Crisanti (2018) este trabajo tiene como principal propósito “determinar el efecto de la aplicación del programa de técnicas gráfico plásticas para incrementar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.I 898 del distrito de Ancón, 2017”. Cuenta con una población está conformada por 48 alumnos de 5 años fraccionada en 2 grupos: 24 alumnos para grupo de control y los restantes 24 para otro grupo denominado como grupo experimental. La metodología consta de diseño experimental, explicativo, se compilo la información mediante un instrumento de dos respuestas mutuamente excluyentes entre si aplicándose antes de realizar los talleres y posterior a la realización de estos denominado como diseño “pretest-postest”, lo que nos ayudó a comprobar si los alumnos de 5 años en el grupo experimental existiendo evidencia estadística significativa. Concluyendo que “las técnicas gráfico plásticas cuentan con efectos significativos hacia el desarrollo de la motricidad fina en alumnos de 5 años de la I.E. 898 Ancon” con un p valor igual a 0.000 siendo significativo.

Calle (2022) propone como su principal propósito “conocer la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial”. Investigación de tipo cuantitativa, aplicada y diseño cuasiexperimental. Con una población de 22 infantes que tienen 5 años de edad, la variable que independiente en este trabajo representada por las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina o variable dependiente. Como instrumento la lista de cotejo. Se midió la variable dependiente “Y” en: Pretest y Postest. Se utilizó el test no paramétrico de Wilcoxon. Presentándose que el grupo Pretest 16 (72.23 %) niños atraviesan dificultades en su motricidad fina y solo 6 niños (el 27.77%) no atraviesa dificultades. El nivel valor p es 0.000 menor al nivel de significancia de 0.05, situación que permite aceptar la hipótesis nula, evidenciando que el programa de actividades lúdicas estimula la motricidad fina en niños de 5 años.



Castillo (2022) quien plantea como principal propósito el “demostrar si la danza infantil como estrategia mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E. N°248 Virgen Purísima Convento, Piscobamba–Mariscal Luzuriaga, 2020”. Investigación con enfoque cuantitativo, explicativo, con diseño pre y post test. La población la conforman 53 niños y la muestra no probabilística asciende a 20 niños se utilizó la observación directa y la ficha de observación como instrumentos de recolección de datos. La información se obtuvo al valorar la motricidad gruesa en alumnos 4 años de edad en la en la I.E. N°248 a través del grupo pre experimental, evidenciando que el 70% valoran bajo desempeño en la motricidad gruesa; mientras que en el pos experimental un 90% califica altos valores de motricidad gruesa, evidenciando un incremento en el porcentaje. Se analizó mediante la prueba estadística para muestras dependientes antes-después denominado como T de Student observándose un p valúe de $0.000 <$ al nivel de significancia 0.05 concluyendo que “la danza infantil como estrategia mejora estadísticamente significativa la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 248 Virgen Purísima Convento, Piscobamba – Mariscal Luzuriaga, 2020” con un 95% de confianza.

2.1.3. Local

Flores (2021) tesis que posee como propósito general “determinar la influencia que tiene la aplicación del taller de expresión gráfico plástica en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.I. 289 Limbani - Puno, 2021”. Tesis de enfoque cuantitativo, de nivel aplicativo, considerado como un pre experimento antes después, La muestra se conforma por 16 alumnos de 5 años, como técnica de recolección de datos se utilizó una lisa de cotejo. Los estadísticos descriptivos indican que en grupo de antes 7 niños califican como bajo en su motricidad fina que equivalen al 43.75% y en



el conjunto después ningún alumno de 5 años presenta baja calificación en la motricidad fina. Así se pudo determinar que existe influencia de la motricidad fina por el taller E.G.P.

Amaya (2019) que plantea como principal objetivo la aplicación del taller con juegos cooperativos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años I.E. Kids Zone –Quintanas”, trabajo de enfoque cuantitativo-cuasiexperimental. Con un conjunto muestral de 11 estudiantes de 3 años, a quienes se les aplicó 12 talleres con juegos cooperativos. Se recolecto la información mediante un instrumento con escala de Likert. Se admite la hipótesis de investigación, señalando los resultados del estadístico t con un p valor de $0.000 < 0.05$, es decir la aplicación del taller de juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa basado en el juego cooperativo incrementa significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes con 3 años de edad en la I.E. Kids Zone – Las Quintanas- 2017, con un 95% de confianza.

Palomino (2017) la presente investigación tuvo como objetivo “plantear y orientan a dar una solución tentativa, que deben ser comprobados por la investigación que puede precisarse así La aplicación del juego como estratégica es eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 685 María Magdalena Pazzi – 2016”. Concluyendo que el desarrollo de los jugos es satisfactorio debido a que gracias ello los estudiantes de 5 años de edad valoran altamente la motricidad gruesa.

2.2. MARCO TEÓRICO

Se ha buscado y recolectado información teórica en función a la teoría propuesta en diversos artículos, libros, revistas, tesis, entre otros documentos de fuentes primarias y secundarias, que a continuación se desarrolla un marco teórico para las variables los juegos en circuitos y la motricidad gruesa.

2.2.1. Definición de los juegos en circuitos



El juego es fundamental para el desarrollo y el aprendizaje social y emocional de los niños, especialmente en situaciones de crisis, se trata de rutas que presentan diversos retos físicos que los niños deben superar siguiendo una secuencia específica. De esta forma, desde un punto de inicio hasta uno de finalización, deben haber completado todos los ejercicios propuestos.

Según Montessori (2016) los bebés y los niños aprenden sobre el mundo jugando. A través del juego se crean los cimientos del aprendizaje, así como la sensación de compañía, seguridad y confianza del niño. El juego es una estrategia muy relevante en el aprendizaje y en su motricidad en niños (as).

La particularidad de los juegos en circuitos es la integración de varias habilidades motrices, que pueden proponerse en un único recorrido o en numerosos recorridos en función del espacio disponible, de la cantidad de niños, de los recursos humanos y materiales disponibles. También pueden añadirse a los circuitos otros tipos de ejercicios, como los de coordinación entre la vista y la mano, desplazamiento facial, movimientos manuales, así también ejercicios de exploración corporal para la organización de la representación anatómica (juegos de conciencia corporal, juegos de control de postura, inhalación, reflejos laterales, etc.). (Respiración, dominancia lateral, control postural, etc.) (Soto, 2019).

Si el niño percibe que sus acciones producen un resultado determinado, de modo que intentará reproducir estas acciones para concluir con los mismos resultados, esto le permitirá desarrollar diversas capacidades entre las que se encuentran la motricidad fina y gruesa (Vázquez, 2020).

2.2.2. Beneficios de los juegos en circuitos



Los niños disfrutan de forma natural por su inocencia, su apertura al mundo, su curiosidad y su afán por aprender a través de la experimentación y el juego, el acto de jugar hace que los niños liberen neurotransmisores, que son compuestos químicos creados naturalmente que sintetizan el cerebro, generan reacciones agradables y placenteras. Al mismo tiempo, estos compuestos químicos poseen efectos que potencian el cuerpo y la mente (Garófano & Guirado, 2017).

Una situación o actividad agradable es estupenda para dinamizar procesos como el aprendizaje (de casi cualquier cosa). Divertirse ayuda a los niños a aprender más (Torres et al., 2019).

Su función pediátrica en la promoción del crecimiento de los niños pequeños explica cómo y por qué los juegos, tanto con los padres como con otros niños, es esencial para desarrollar mejores cerebros, cuerpos y conexiones sociales, todas ellas cosas importantes en la sociedad actual. La investigación demuestra que los juegos pueden ayudar a las capacidades de los niños para organizar sus pensamientos, llevar a cabo planes, llevarse bien con los demás y controlar sus emociones. Coordinar movimientos desarrollando la motricidad gruesa y fina. Además, el juego ayuda al desarrollo del lenguaje, las matemáticas y las ansiedades sociales, e incluso ayuda a los niños a lidiar con el estrés (Torres et al., 2019).

2.2.3. Importancia de los juegos en circuitos

(Castro, 2011) propone que “Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún, al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Los juegos con los que el niño asume un

rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales.” Por tanto, la metáfora de Huizinga y el símbolo de Piaget se aúnan en el juego infantil.

2.2.4. Patrones básicos de los juegos en circuitos

Los patrones básicos de movimiento “son aquellas conductas y aprendizajes adquiridos por una persona, se caracterizan por su especificidad y porque no responden a los modelos concretos y conocidos de movimiento que caracterizan las actividades reguladas y estandarizadas” (Casco, 2020)

Rampar : (Rafael & Solorzano, 2022) manifiesta que “Se inicia únicamente utilizando los brazos como forma de tracción, ocasionando, un deslizamiento hacia adelante. Implica movimiento de patrón cruzado para empujarse hacia adelante, lo que desarrolla una mejor coordinación hemisférica”.

Marchar : (Rafael & Solorzano, 2022) Manifiesta una “locomoción a través del apoyo alternativo y sucesivo de los pies, sin embargo, el desplazamiento se da también con un grado de alternancia con los brazos los cuales se mueven con patrón cruzado y proporcionan un nivel de equilibrio lo cual facilita el desplazamiento; por muy sencillo que parezca en este patrón existe una lucha contra la gravedad, pues al realizar el desplazamiento una pierna sirve de apoyo mientras la otra se mantiene levantada hacia adelante para permitir la locomoción.”

Andar o caminar : (Rafael & Solorzano, 2022) Menciona que este “patrón se caracteriza como una forma natural de locomoción vertical, cuyo patrón motor se da por



una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo. El ciclo completo del patrón motor –un paso - consiste en una fase de suspensión y otra de apoyo o contacto con cada pierna. La pierna libre avanza para volver a tomar contacto con un golpe de talón, antes que los dedos del pie de apoyo pierdan el contacto con la superficie. Una vez que se perfecciona este patrón el niño puede llegar a controlar su velocidad, la distancia entre las piernas e incluso realizar el desplazamiento hacia atrás.”

Saltar : “Movimientos que tienen lugar por la acción de una o ambas piernas mediante los cuales el cuerpo del sujeto se aleja de la superficie de apoyo” Lo manifiesta (Casco, 2020)

Lanzar : (Rafael & Solorzano, 2022) Lo define como ”la habilidad motriz en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies. El salto puede ser hacia arriba, hacia abajo, hacia adelante, hacia atrás o lateral. Sin duda el impulso es la principal característica de este patrón pues es el que permite el movimiento, al igual que en la marcha y la carrera juega un papel fundamental la flexión de miembros inferiores, así como la lucha contra la gravedad para permitir el impulso requerido para el movimiento. El salto se compone de distintas fases: preparatoria, impulsión o batida, vuelo o aérea y caída. Además de fases, el salto al igual que los otros desplazamientos tiene variedad en su ejecución manifestado por la velocidad, la distancia, la altura y la dirección.”

Coger : (Rafael & Solorzano, 2022) Manifiesta “Toda secuencia de movimientos que implique arrojar un objeto al espacio, con uno o ambos brazos, se clasifica desde el punto de vista técnico, dentro de la categoría general de lanzamiento, para ello se debe aprisionar el móvil, preparación, impulso, y desprendimiento o suelta del móvil.” Es por



tanto un patrón de movimiento de tipo manipulativo, que implica una coordinación óculo manual con flexión y extensión de uno o los dos miembros inferiores.

Patear : (Rafael & Solorzano, 2022) Manifiesta “Que al dar una patada es una forma única de golpear, en la que se usa el pie para dar fuerza a una pelota. Los tipos de patada más utilizados por los niños son la patada de volea que consiste en soltar la pelota y darle una patada antes de que llegue al suelo, y la patada de balón parado en la cual la pelota se encuentra estática.” En este caso se refiere a una coordinación óculo-pédica en la que el control de un miembro inferior por lo general el del lado dominante permite sacar del estado de reposo a una pelota o balón, a través de la fuerza ejercida al flexionar y extender el miembro hacia el objetivo.

Girar : “Son movimientos que suponen una rotación alrededor de cualquiera de los ejes principales que atraviesan el cuerpo humano (longitudinal, antero-posterior, transversal)” lo indica (Casco, 2020)

2.2.5. Incrementa la confianza

Ciertos juegos o aficiones logran que los infantes puedan desarrollar la confianza de sí mismos, ya que les permiten sentirse seguros en determinados entornos y aprender a alimentar sus sentimientos de plenitud. Y como resultado, se vuelven más seguros de sí mismos (Ferland, 2005).

2.2.6. Tipos de circuitos

(Reyes García et al., 2017) Menciona que existen dos tipos de circuitos:

Circuito Cerrado: Se trabaja con los niños ejercicios que le lleven más tiempo en realizarlos, y el docente tenga más opción a observar y si es necesario corregir alguna actividad mal realizada, en educación inicial se trabaja con circuitos cerrados, en el que



el docente requiere lograr la adquisición de habilidades en el niño, este tipo de circuitos permite que se puedan observar las falencias que se presenten al momento de realizarlo y poder aplicar estrategias que faciliten este trabajo.

Circuito Abierto: Se realizan con movimientos más rápidos, este tipo de circuitos se realizan cuando el niño ya posee un mayor control de todos los movimientos de su cuerpo.

2.2.7. Definición de la motricidad gruesa

El apareamiento y evolución de los conceptos de corporeidad y motricidad han incentivado a los profesionales en la educación trabajar en teorías que permitan el desarrollo en los infantes de la coordinación entre el cuerpo y la mente. Algunos de estos enfoques en la actualidad dieron lugar a la ciencia de la motricidad infantil, que indaga un desarrollo de la motricidad imaginada como el movimiento intencional, que formula el potencial coordinado en los músculos. (González, & González, 2010).

Los niños comienzan a adquirir sus habilidades motoras básicas y su conciencia corporal en sus las primeras etapas de la vida. Por ello, se ha sugerido que la enseñanza inicial debe fomentar el desarrollo motriz físico, emocional y psicológico de los alumnos a una edad temprana (Vázquez, 2020).

Muchas personas confunden la motricidad con la psicomotricidad que involucra la capacidad de comprender, interpretar y responder a estímulos del entorno. Sin embargo, la motricidad se refiere a los movimientos coordinados con un propósito, mientras que la psicomotricidad se describe como la representación en que una persona se asocia con el ambiente. Una discrepancia entre psicomotricidad y motricidad es que la psicomotricidad estudia la respuesta psicológica frente a un estímulo externo denominado como físico y



la motricidad estudia el uso de músculos y su coordinación para un fin en concreto. (Comellas et al., 2003).

La motricidad es una manifestación de intencionalidad y personalidad; también es creatividad, espontaneidad e intuición. Cada individuo crea su propio movimiento como expresión de su personalidad única. Los procesos cognitivos y afectivos que se aprenden durante la vida contribuyen a la creación de la identidad motriz. Al hacerlo, nuestro cuerpo adopta una estrategia específica que también sugiere una forma diferente de ver el mundo exterior. (González, & González, 2010).

Se define como capacidad que tiene nuestro sistema nervioso central de estimular actividades musculares coordinadas. Por lo que la motricidad gruesa es bastante más compleja que la capacidad de un niño reproducir desplazamientos y gestos, ya que tiene que ver con la declaración de una intención, que es lo que denominamos como psicomotricidad. (Vergara & Molina, 2022).

La motricidad gruesa es la capacidad de ejecutar desplazamientos amplios que involucran la coordinación entre 2 o más músculos, requieren equilibrio, rapidez, fuerza y velocidad. Algunos ejemplos de movimientos típicos de la motricidad gruesa son caminar, saltar, andar en bicicleta y nadar. Esta habilidad es fundamental para el desarrollo de los infantes y sigue una etapa de desarrollo que comienza juntamente con la niñez. (Osorio et al., 2019).

Piaget plantea que la “teoría constructivista del aprendizaje” En el que relata que la capacidad cognitiva y la inteligencia están ampliamente relacionadas al entorno físico y social en el que está inmerso un niño, y que según esta teoría el desarrollo de un niño se divide en 4 estadios cognitivos. (Valdes, 2014).



2.2.8. Desarrollo de la motricidad gruesa

Corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos”.

El desarrollo de la motricidad gruesa va en forma céfalo-caudal es decir desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas, pasa por las siguientes fases:

- El control de la cabeza,
- Gatear
- Caminar.

2.2.9. Beneficios de la motricidad gruesa

Desarrollar la motricidad gruesa en la etapa infantil es de gran beneficio, pues por medio de ella se afianzan las habilidades y destrezas para ejecutar los movimientos corporales más conocidos como hábitos motrices. (M. Bonilla, 2018), de esta manera favorecemos a que los niños tengan grandes posibilidades a futuro permitiéndoles mejorar su calidad de vida y su participación de manera activa en la sociedad.

2.2.10. Importancia de la motricidad gruesa

“La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies. (M. Gavilanes y E. Hidalgo, 2009)



2.3. MARCO CONCEPTUAL

Según Ramírez (2016) la motricidad gruesa es definida en las siguientes dimensiones:

- Coordinación dinámica general
- Coordinación de miembros superiores e inferiores
- Coordinación postural

2.3.1. Coordinación dinámica general

Son aquellos movimientos que exigen el movimiento simultáneo de todas las fracciones del cuerpo que involucran coordinación entre varios músculos, con frecuencia, requieren locomoción, tiene un papel decisivo en la educación temprana etapa de los infantes; mientras los niños juegan y se divierten, están explorando sus propias capacidades motoras, interactuando con otros niños, aceptando las normas sociales y adquiriendo todo tipo de aprendizaje sobre el mundo físico que les rodea, los movimientos globales incluyen gatear, rodar, caminar, correr, saltar y trepar. (Mayorga & Mejía, 2013).

2.3.2. Coordinación de miembros superiores e inferiores

Se define como el uso de mayoría del movimiento de un movimiento rítmico que requiere el uso secuencial y simultáneo de ambos lados del cuerpo. Más concretamente, tiene que ver con la sincronización de los movimientos de ambas extremidades. (Roberto, 2018).

Las tareas típicas de coordinación de miembros superiores e inferiores incluyen en muchas actividades relacionadas con los pies y manos, las evaluaciones consisten en observar la capacidad de los infantes para coordinar los movimientos de sus extremidades con un compás rítmico. (Apaza & Macagno 2016).



2.3.3. Coordinación postural

Consisten en una secuencia de cambios de posición de las extremidades inferiores junto con una serie de movimientos de las extremidades superiores, requiere la habilidad de acomodarse frente a los cambios en las tareas físicas y a las exigencias del entorno. (Corrales, 2007).

La coordinación postural es la capacidad del cuerpo para mantener el equilibrio y la estabilidad mientras se mueve. La coordinación postural normal requiere la integridad de las vías motoras, vestibulares, cerebelosas y propioceptivas. (Torres et al., 2019).

2.3.4. Momentos de la sesión de aprendizaje

Según (C, Educación Básica, 2016)

Inicio: Establece actividades que se orientan a generar condiciones psicopedagógicas para el aprendizaje de los estudiantes: comprende actividades para la motivación de inicio, recuperar los saberes previos, problematizar (conflicto, cognitivo) y el planteamiento de los propósitos de la sesión.

desarrollo: Establece actividades que permiten al estudiante interactuar con el objetivo de estudios y sus pares para alcanzar el aprendizaje esperando previo para la sesión. Asimismo, establece las actividades de mediación del docente: mantener el interés por el aprendizaje de los estudiantes, acompañar las actividades de aprendizaje que realizan los estudiantes, evaluación de proceso.

Cierre: Establece las actividades de consolidación y fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes, asimismo comprende las actividades metacognitivas que realiza el estudiante.



CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

Este trabajo de investigación se desarrolló en el departamento de Puno, la provincia de Puno y distrito del mismo nombre, ubicado en el Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” en el Barrio Chanu Chanu, Urbanización Belaúnde N° 167.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El tiempo de elaboración de la presente investigación que se hizo en el Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” alcanzó una duración 3 meses en el año 2023 desde junio hasta agosto, atravesando por tres etapas:

- Se aplicó la lista de cotejo basado en Ramírez (2016) a los niños en la etapa de pretest.
- Se realizó los talleres para mejorar la motricidad gruesa de los niños.
- Se aplicó la lista de cotejo basado Ramírez (2016) por segunda vez a los niños, una vez finalizado los talleres previos, denominado como etapa postest.

3.3. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Se le aplicó la lista de cotejo a los infantes del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” (pretest)
- Se es realizó 14 sesiones de juegos en circuitos
- Se le aplicó la lista de cotejo a los infantes del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” (postest)



3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

La población de este trabajo de investigación son los 19 niños (as) de 2 años que asisten regularmente al Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.

3.4.2. Muestra

La muestra es no probabilística por conveniencia igual a la población debido a la disponibilidad de participar en el estudio de los 19 niños (as) de 2 años del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.

Criterios de inclusión

- Niños y niñas que asisten regularmente al Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.
- Entre género no hay discriminación.
- Niños y niñas que sus padres expresen voluntariamente participar en la investigación y que firmen el consentimiento informado.

Criterios de exclusión

- Niños y niñas que no pertenezcan al Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.
- Niños y niñas que sus padres no deseen participar en la investigación.
- Niños y niñas con alteraciones físicas o psicológicas que no les permitan realizar los juegos en circuitos.



3.5. DISEÑO METODOLÓGICO

La investigación es cuantitativa debido a que la información respecto de la variable motricidad gruesa se recopiló a través de una lista de cotejo, que es el resultado de una medición (Si/No) (Hernández et al., 2014).

Alcance de investigación

El alcance de investigación es pre experimental por lo que se busca en un grupo único de infantes a quienes se les aplicó un estímulo (X los juegos en circuitos) variable independiente desarrollar la motricidad gruesa (Y variable dependiente) (Hernández, et al., 2014).

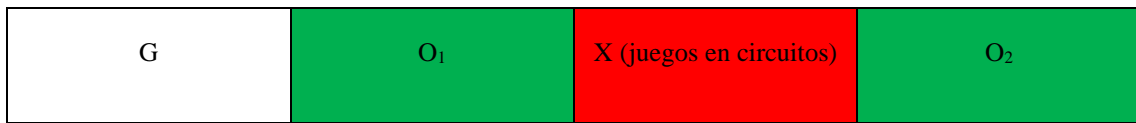
3.6. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación de acuerdo a Hernández et al. (2014) es denominado por pre experimental de un solo grupo, ya que este diseño nos permite medir en un punto de referencia inicial para cuantificar la variable dependiente Y (motricidad gruesa) denominado pretest previo a la aplicación del estímulo o variable independiente X (los juegos en circuitos), para posteriormente después de la aplicación del estímulo (X los juegos en circuitos) cuantificar nuevamente en la etapa denominada postest.

Este diseño es ventajoso como una primera aproximación al problema de investigación, pero no es una solución definitiva apertura el camino, de los resultados de este diseño se derivan en estudios más extensos.

Figura 1

Diseño pretes-postest.



Nota: Elaboración propia

Dónde:

- **G:** Grupo único de niños a quienes se les aplicó un estímulo X (los juegos en circuitos).
- **O₁:** Medición al grupo antes del estímulo (los juegos en circuitos) pre test de la motricidad gruesa.
- **X:** Los juegos en circuitos.
- **O₂:** Medición al grupo Post test de la motricidad gruesa después de la aplicación del estímulo (los juegos en circuitos).

3.7. PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

El procedimiento para tratar los datos recopilados fue el siguiente:

- Inicialmente se indagó y recopiló el instrumento para medir la motricidad gruesa.
- Se entregó una solicitud dirigida a la promotora del Centro de Estimulación “Luz de mis Aventuras” para dar inicio con la ejecución del proyecto de investigación de tesis, que nos dio la autorización para llevar a cabo la realización del proyecto.
- Se realizó la coordinación con los padres de familia y personal de apoyo para realizar la planificación de los juegos en circuitos.
- Se realizó una prueba de entrada de (pretest) antes de desarrollar los talleres de los juegos en circuitos para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes de 2 años.



- Se procedió a ejecutar los talleres del (juegos en circuitos) con el propósito de desarrollar la motricidad gruesa.
- Se procedió a aplicar la prueba de salida con el (postest) para medir la mejora en motricidad gruesa; con el fin de contrastar la validez de los talleres, los juego en circuitos para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes de 2 años.

3.8. VARIABLES

- **Variable independiente:** Los juegos en circuitos.
- **Variable dependiente:** Motricidad gruesa.

Técnica e instrumentos de Recolección de Datos

Se recolecto los datos mediante distintas técnicas e instrumentos científicos que garantizaron la medición del efecto de la aplicación de la variable independiente los juegos en circuitos sobre la variable dependiente la motricidad gruesa. Aplicándose la técnica de la observación por medio de un instrumento denominado como lista de cotejo.

Dicha lista de cotejo es una adaptación tomando como base el instrumento de Ramírez (2016) que tiene 14 preguntas respecto a la motricidad gruesa, se validó mediante juicio de tres expertos (ver anexos).

La confiabilidad se calculó mediante una prueba piloto de 15 infantes y se obtuvo un coeficiente de confiabilidad KR-20 igual a 0.710 y según George & Mallery (2018) es un instrumento aceptable (ver anexos).



Tabla 1

Ficha del instrumento de Lista de cotejo que mide la motricidad gruesa.

Nombre	Lista de cotejo que mide la motricidad gruesa
Autor	Ramírez Campos, Wendy Carolina
Año	2016
Procedencia	Perú- Chimbote
Tipo de aplicación	Individual y colectiva
Ítems	14
Dimensiones	Coordinación dinámica general, coordinación de miembros superiores e inferiores y coordinación postural
Escala	dicotómica (si/no)
Duración	de 10 a 20 minutos
Sujetos de aplicación	Niños y niñas de 2 años
Fiabilidad	0.710
Puntuación y niveles	En inicio (0 a 3), en proceso (4 a 6), logro previsto (7 a 10) y logro destacado (11 a 14)

Nota: Ramírez (2016)

Tabla 2

Operalización de la variable juego en circuitos.

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Escala	Valoración
Juegos en circuitos	Procesos didácticos	Inicio	Asamblea: Conversaremos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollaremos y continuamos proponiendo material para una exploración más amplia de movimientos.		
		Desarrollo	Expresividad motriz: Manipulen libremente los materiales del circuito pueden formar circuitos libres con el fin que los niños y niñas puedan trepar en ellos y probar diversas alturas, posturas y posiciones.		
		Cierre	Relajación: Se solicita que se cuesten en el piso sobre sus cojines Expresión gráfico plástico: Se les brinda materiales (hojas, plastilinas, temperas, etc.) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito moto Cierre: Dialogan lo que hicieron con que jugaron y con quienes, que es lo que más le gusto o le disgusto del circuito		

Nota: Ramírez (2016) y (C, Educación Básica, 2016)

Tabla 3

Operalización de la variable motricidad gruesa

Variabl e	Dimensió n	Indicador	Ítems	Esca la	Valoración	
Motricid ad Gruesa.	Coordinac ión Dinámica General	Patea la pelota con un pie. Camina por la línea trazada.	1,2,3,4,5, 6,7.	sí = 1	(0-4)	
		Salta de un aro a otro Salta de un banco de 30 cm.				
		Corre esquivando obstáculos.				
		Salta con los dos pies juntos.				
		Repta con facilidad al pasar por el túnel.				
			Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto.		no = 0	(5-9)
						En proceso.
		Coordinac ión De Miembros Superiores e Inferiores	Sube y baja escaleras alternando los dos pies	8,9,10,11, 12.		(10-15)
			Camina alternando pies y brazos			Logro previsto.
			Sube las gradas de 1 en 1 cogiendo la baranda.			
	Lanza una pelota dentro del aro.					
	Coordinac ión Postural	Realiza posiciones de acuerdo a las indicaciones de la maestra utilizando objetos.	13,14.			
		Imita posiciones de los animales.				

Nota: Ramírez (2016) y (C, Educación Básica, 2016)



Análisis estadístico

Para contrastar la hipótesis de investigación se realizó mediante el test no paramétrico de Wilcoxon debido a que se tiene solo 19 niños en la investigación.

$$Z = \frac{w - \frac{n(n-1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{12}}}$$

$$W = \min (W^+, W^-)$$

Donde:

n: Tamaño de la muestra que es igual a 19

W^+ : La suma de los rangos positivos

W^- : Es la suma de los rangos negativos.

Que tiene la siguiente hipótesis estadística utilizando el 95% de confianza:

H_0 : Los juegos en circuitos no estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.

H_a : Los juegos en circuitos estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.

Donde si el valor p-calculado supera el 0.05 (al 95% de confianza) se acepta H_0 caso contrario H_a .



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados fueron obtenidos de los 19 niños (as) de 2 años que asisten regularmente al Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023 mediante una prueba de entrada “pretest” de motricidad gruesa, luego se desarrollaron 14 sesiones de los juegos en circuitos para su posterior medición de salida “postest” y los resultados obtenidos son presentados a continuación:

4.1. RESULTADOS SEGÚN EL OBJETIVO GENERAL

Se recopiló la información respecto a la motricidad gruesa en pretest, luego de la aplicación de los juegos en circuitos se recopiló postest de modo que se suman los 14 ítems del instrumento de los 19 infantes donde si = 1 y no = 0 utilizando la siguiente escala:

- 0-3 en inicio
- 4-6 en proceso
- 7-10 logro previsto
- 11-14 logro destacado

Tabla 4

Resultados descriptivos respecto a la Motricidad gruesa en pretest y postest.

Motricidad gruesa	Pretest		Postest	
	frecuencia	%	frecuencia	%
En inicio	12	63.16%	0	0.00%
En proceso	6	31.58%	1	5.26%
Logro previsto	1	5.26%	4	21.05%
Logro destacado	0	0.00%	14	73.68%
Total	19	100.00%	19	100.00%

Nota: Obtenido de la matriz de datos. $Z = 3.830$ $p\text{-valúe} = 0.000$

De acuerdo a la tabla 4 se observa que el 63.16% de los infantes de 2 años del centro de estimulación “Luz de mis Aventuras” – Puno 2023 tuvieron un desarrollo en inicio en la motricidad gruesa en la etapa de pretest y que luego de la aplicación del estímulo de los juegos en circuitos el 73.68% de los infantes alcanzó un logro destacado en la motricidad gruesa, observándose una mejora notable en la mayoría de los infantes ya que solo el 5.26% se encuentra en proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en postest. Los niños comienzan a adquirir sus habilidades motoras básicas y su conciencia corporal en sus las primeras etapas de la vida.

Coincidiendo con lo definido por Vázquez (2020) que expresa que los niños comienzan a adquirir sus habilidades motoras básicas y su conciencia corporal en sus las primeras etapas de la vida. Por ello, se ha sugerido que la enseñanza inicial debe fomentar el desarrollo motriz físico, emocional y psicológico de los alumnos a una edad temprana.

Contraste de hipótesis general

Para contrastar la hipótesis general de investigación se procedió mediante la prueba estadística de Wilcoxon que nos permite evaluar si los juegos en circuitos



estimulan la motricidad gruesa, observándose un cambio significativo en el grupo de posttest respecto a pretest mediante la siguiente hipótesis estadística.

- H_0 : Los juegos en circuitos no estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.
- H_a : Los juegos en circuitos estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.

Nivel de significancia $\alpha = 0.05$

Decisión si $p\text{-valúe} > \alpha = 0.05$ se acepta H_0 caso contrario H_a

Al ser $p\text{-valúe} 0.000 < \alpha = 0.05$ se acepta H_a : Los juegos en circuitos estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.

Se logró demostrar que los juegos en circuitos estimulan la motricidad gruesa por tal motivo indican que este tipo de juegos son muy buenos y debe ser aplicado a los infantes.

4.2. RESULTADOS SEGÚN EL OBJETIVO ESPECÍFICO 1

Los resultados de la coordinación dinámica general son aquellos pertenecientes a los ítems 1,2,3,4,5,6 y 7 de la lista de cotejo para pretest y posttest presentados a continuación.



Tabla 5

Resultados descriptivos de a la dimensión coordinación dinámica general pretest y postest.

COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL		Pretest		Postest	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ítem 1. Patea la pelota con un pie.	no	15	78.90%	3	15.80%
	si	4	21.10%	16	84.20%
Ítem 2. Camina por la línea trazadas (rectas).	no	16	84.20%	7	36.80%
	si	3	15.80%	12	63.20%
Ítem 3. Salta con los dos pies juntos de un aro a otro.	no	15	78.90%	6	31.60%
	si	4	21.10%	13	68.40%
Ítem 4. Salta de un banco de 30 cm.	no	17	89.50%	2	10.50%
	si	2	10.50%	17	89.50%
Ítem 5. Corre esquivando obstáculos.	no	15	78.90%	4	21.10%
	si	4	21.10%	15	78.90%
Ítem 6. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.	no	17	89.50%	6	31.60%
	si	2	10.50%	13	68.40%
Ítem7. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar	no	13	68.40%	7	36.80%
	si	6	31.60%	12	63.20%

Nota: Los ítems presentados son respecto a la coordinación dinámica general. $Z = -3.752$ $p\text{-valúe} = 0.000$



Interpretación

En la tabla 5 se observa que en la etapa de pretest el 89.5% de los infantes no cumplió con el ítem 6 Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar, el 89.5% no cumplió con el ítem 4 Salta de un banco de 30 cm, el 84.2% no cumplió con el ítem 2 Camina por la línea trazadas (rectas), en posttest el 89.5% de los infantes si cumplió con el ítem 4 Salta de un banco de 30 cm, el 84.2% cumplió con el ítem 1 Patea la pelota con un pie el 68.45% cumplió con el ítem 6 Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar, de estos resultados se observa una mejora en la cantidad de niños que si cumplen los ítems de la motricidad en posttest.

Los niños logran desarrollar lo establecido en la coordinación dinámica general que exigen el movimiento simultáneo de todas las fracciones del cuerpo que involucran coordinación entre varios músculos, con frecuencia, requieren locomoción (Mayorga & Mejía, 2013) Ya que en posttest se obtienen mejores resultados que pretest.

Contraste de hipótesis específica 1

Para contrastar la hipótesis específica 1 de investigación se procedió mediante la prueba estadística de Wilcoxon que nos permite identificar si los juegos en circuitos favorecen el desarrollo de la coordinación dinámica general, observándose un cambio significativo en el grupo de posttest respecto a pretest mediante la siguiente hipótesis estadística.

H₀: Los juegos en circuitos no favorecen el desarrollo de la coordinación dinámica general en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023

H_a: Los juegos en circuitos favorecen el desarrollo de la coordinación dinámica general en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023



Nivel de significancia $\alpha = 0.05$

Decisión si $p\text{-valúe} > \alpha = 0.05$ se acepta H_0 caso contrario H_a

Al ser $p\text{-valúe} 0.000 < \alpha = 0.05$ se acepta H_a : Los juegos en circuitos favorecen el desarrollo de la coordinación dinámica general en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.

Demostrándose que si se pudo favorecer el desarrollo de la coordinación dinámica general de los niños gracias a los juegos en circuitos.

4.3. RESULTADOS SEGÚN OBJETIVO ESPECÍFICO 2

Los resultados de la coordinación de miembros superiores e inferiores son aquellos pertenecientes a los ítems 8,9,10,11 y 12 de la lista de cotejo para pretest y postest presentados a continuación.

Tabla 6

Resultados descriptivos de la dimensión coordinación de miembros superiores e inferiores en pretest y postest.

Coordinación de Miembros Superiores e Inferiores	Pretest		Postest		
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Ítem 8. Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto	no	13	68.40%	2	10.50%
	si	6	31.60%	17	89.50%
Ítem 9. Sube y baja escaleras alternando los dos pies.	no	15	78.90%	4	21.10%
	si	4	21.10%	15	78.90%
Ítem 10. camina alternando pies y brazos.	no	18	94.70%	5	26.30%
	si	1	5.30%	14	73.70%
Ítem 11. Sube las gradas de 1 en 1 cogiéndose de la baranda.	no	16	84.20%	3	15.80%
	si	3	15.80%	16	84.20%
Ítem 12. Lanza la pelota dentro de un aro	no	18	94.70%	8	42.10%
	si	1	5.30%	11	57.90%

Nota: Los ítems presentados son respecto a la coordinación de miembros superiores e inferiores. $Z = -3.744$ p-valúe = 0.000

Interpretación

En la tabla 5, se observa que en la etapa de pretest el 94.7% de los infantes no cumplió con el ítem 12 Lanza la pelota dentro de un aro, el 94.7% no cumplió con el ítem



10 camina alternando pies y brazos, el 84.2% no cumplió con el ítem 11 Sube las gradas de 1 en 1 cogiéndose de la baranda, el 78.9% no cumplió con el ítem 9 Sube y baja escaleras alternando los dos pies, el 68.4% no cumplió con el ítem 8 Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto. En posttest el 89.5% de los infantes si cumplió con el ítem 8 Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto, el 84.2% cumplió con el ítem 11 Sube las gradas de 1 en 1 cogiéndose de la baranda, el 78.9% cumplió con el ítem 9 Sube y baja escaleras alternando los dos pies, el 73.7% si cumple con el ítem 10 camina alternando pies y brazos, 57.9% si cumple con el ítem 12 Lanza la pelota dentro de un aro. De estos resultados se observa una mejora en el número de niños que si logran cumplir con la coordinación de miembros superiores e inferiores.

Observándose así que los juegos en circuitos mejoran la coordinación de miembros superiores e inferiores que se incluyen en muchas actividades relacionadas con los pies y manos (Apaza & Macagno, 2016).

Contraste de hipótesis específica 2

Para contrastar la hipótesis específica 2 de investigación se procedió mediante la prueba estadística de Wilcoxon que nos permite identificar si los juegos en circuitos mejoran el desarrollo de la coordinación de miembros superiores e inferiores, observándose un cambio significativo en el grupo de posttest respecto a pretest mediante la siguiente hipótesis estadística.

H₀: Los juegos en circuitos no mejoran el desarrollo de la coordinación de miembros superiores e inferiores en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.

Ha: Los juegos en circuitos mejoran el desarrollo de la coordinación de miembros superiores e inferiores en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.

Nivel de significancia $\alpha = 0.05$

Decisión si p-valúe $> \alpha = 0.05$ se acepta H_0 caso contrario Ha

De acuerdo al p-valúe $0.000 < \alpha = 0.05$ se acepta Ha: Los juegos en circuitos mejoran el desarrollo de la coordinación de miembros superiores e inferiores en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023. Demostrándose que los juegos en circuitos si mejoran la coordinación de miembros superiores e inferiores, estos movimientos se utilizan en muchas actividades relacionadas con los pies y manos.

4.4. RESULTADOS SEGÚN OBJETIVO ESPECÍFICO 3

Los resultados de la coordinación postural son aquellos pertenecientes a los ítems 13 y 14 de la lista de cotejo para pretest y postest presentados a continuación.

Tabla 7

Resultados descriptivos de la dimensión coordinación postural en pretest y postest.

COORDINACIÓN POSTURAL			Pretest		Postest	
			Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ítem 13. Menciona o señala las partes de su cuerpo	no	13	68.4%	2	10.5%	
	si	6	31.6%	17	89.5%	
Ítem 14. Imita posiciones de animales	no	16	84.2%	4	21.1%	
	si	3	15.8%	15	78.9%	

Nota: Los ítems presentados son respecto a la coordinación postural. $Z = -3.448$ p-valúe = 0.001



Interpretación

En la tabla 6, se observa que en la etapa de pretest un total de 84.2% de infantes no cumplieron con el ítem 14 Imita posiciones de animales, y un 68.4% de infantes no cumplieron con el ítem 13 Menciona o señala las partes de su cuerpo. En el postest un 78.9% de infantes si cumplieron con el ítem 14 Imita posiciones de animales, y un 89.5% de infantes cumplieron con el ítem 13 Menciona o señala las partes de su cuerpo. Observándose una mejora en la coordinación postural gracias al estímulo de los juegos en circuitos.

Los infantes del centro de estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023 fomentaron su desarrollo de la coordinación postural gracias a los juegos en circuitos permitiendo una mejora en la capacidad del cuerpo para mantener el equilibrio y la estabilidad mientras se mueven.

Contraste de hipótesis específica 3

Para contrastar la hipótesis específica 3 de investigación se procedió mediante la prueba estadística de Wilcoxon que nos permite evaluar si los juegos en circuitos fomentan el desarrollo de la coordinación postural, observándose un cambio significativo en el grupo de postest respecto a pretest mediante la siguiente hipótesis estadística.

H₀: Los juegos en circuitos no fomentan el desarrollo en la coordinación postural en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023

H_a: Los juegos en circuitos fomentan el desarrollo en la coordinación postural en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.



Nivel de significancia $\alpha = 0.05$

Decisión si $p\text{-valúe} > \alpha = 0.05$ se acepta H_0 caso contrario H_a

De acuerdo al $p\text{-valúe}$ $0.001 < \alpha = 0.05$ se acepta H_a : Existe influencia de los juegos en circuitos en el desarrollo de la coordinación postural en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023. Demostrándose así que la coordinación postural de los infantes se desarrolló gracias a los juegos en circuitos.

4.5. DISCUSIONES

De acuerdo a los resultados presentados de los infantes de 2 años del centro de estimulación “Luz de mis Aventuras” – Puno 2023 donde el 63.16% presentaron un desarrollo en inicio en la motricidad gruesa en la etapa de pretest y que luego de la aplicación del estímulo de los juegos en circuitos el 73.68% de los infantes alcanzó un logro destacado en la motricidad gruesa, observándose una mejora notable y cumpliéndose la hipótesis general planteada de que los juegos en circuitos estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023 ($Z = -3.830$, $p = .000$).

Resultados que coinciden con lo demostrado por Castillo (2022), evidenciando que en el grupo de post experimental un 90% califica altos valores de motricidad gruesa, presentando un p valúe de $0.000 <$ al nivel de significancia 0.05 concluyendo que “la danza infantil como estrategia mejora estadísticamente significativa la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 248 Virgen Purísima Convento, Piscobamba – Mariscal Luzuriaga, 2020” con un 95% de confianza.

Igualmente, Amaya (2019) corrobora estos resultados ya que en su investigación logró demostrar la hipótesis de investigación, con un p valor de $0.000 < 0.05$, es decir la



aplicación del taller de juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa basado en el juego cooperativo incrementa significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes con 3 años de edad en la I.E. Kids Zone – Las Quintanas- 2017, con un 95% de confianza, siendo que son niños de 3 años y utiliza juegos cooperativos, sin embargo gracias a ello la población que estudió pudo desarrollar la motricidad gruesa.

De igual forma Palomino (2017) quien también logro demostrar que la aplicación del juego como estratégica es eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 685 María Magdalena Pazzi – 2016”. Concluyendo que el desarrollo de los jugos es satisfactorio debido a que gracias ello los estudiantes de 5 años de edad valoran altamente la motricidad gruesa.

Y por último Cárdenas & García (2019) garantiza lo hallado ya que estableció que se denota una diferencia significativa en la mejora de la motricidad gruesa en el grupo de niños que se realiza el estudio, a través del proyecto MOENLI logrando mejorar la motricidad gruesa en niños.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Los juegos en circuitos estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023. Con un valor $Z = -3.830$ y un valor $p = 0.000$ menor que el nivel de significancia de 0.05, rechazando (H_0) y aceptando (H_a), de acuerdo a los resultados expuestos en la tabla 3 el 63.16% de los infantes tuvieron un desarrollo en inicio en la motricidad gruesa en la etapa de pretest y que luego de la aplicación del estímulo de los juegos en circuitos el 73.68% de los infantes alcanzó un logro destacado en la motricidad gruesa en postest. Respaldo por lo expuesto por Montessori (2016) quien afirma que los infantes aprenden sobre el mundo jugando.

SEGUNDA: Los juegos en circuitos favorecen el desarrollo de la coordinación dinámica general en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023. Estableciendo un valor $Z = -3.752$ y un valor $p = 0.000$ menor que el nivel de significancia de 0.05, rechazando (H_0) y aceptando (H_a). Logrando determinar que los juegos en circuitos permiten el desarrollo de la coordinación dinámica general en infantes de 2 años, de acuerdo a los resultados descritos en la tabla 4, en la etapa de pretest el 89.5% de los infantes no cumplió con el ítem 6 Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar, el 89.5% no cumplió con el ítem 4 Salta de un banco de 30 cm, el 84.2% no cumplió con el ítem 2 Camina por la línea trazadas (rectas), luego de la aplicación del estímulo de los juegos en circuitos en postest el 89.5% de los infantes si logró cumplir con el ítem 4 Salta de un banco de 30 cm, el 84.2% cumplió con el ítem 1 Patea la pelota con un pie



, el 68.45% cumplió con el ítem 6 Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar, en otras palabras existe una evidencia de mejora en pretest respecto a posttest, esto le permite desarrollar diversas capacidades entre las que se encuentran la motricidad gruesa y la coordinación dinámica general (Vázquez, 2020).

TERCERA: Los juegos en circuitos mejoran el desarrollo de la coordinación de miembros superiores e inferiores en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023. Mediante un valor $Z = -3.744$ y un valor $p = 0.000$ menor que el nivel de significancia de 0.05, rechazando (H_0) y aceptando (H_a), según los resultados observados presentados en la tabla 5 en la etapa de pretest el 94.7% de los infantes no cumplió con el ítem 12 Lanza la pelota dentro de un aro, el 94.7% no cumplió con el ítem 10 camina alternando pies y brazos, el 84.2% no cumplió con el ítem 11 Sube las gradas de 1 en 1 sujetándose de la baranda, el 78.9% no cumplió con el ítem 9 Sube y baja escaleras alternando los dos pies, el 68.4% no cumplió con el ítem 8 Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto. Luego de la aplicación de los juegos en circuitos en posttest el 89.5% de los infantes si cumplió con el ítem 8 Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto, el 84.2% cumplió con el ítem 11 Sube las gradas de 1 en 1 sujetándose de la baranda, el 78.9% cumplió con el ítem 9 Sube y baja escaleras alternando los dos pies, el 73.7% si cumple con el ítem 10 camina alternando pies y brazos, 57.9% si cumple con el ítem 12 Lanza la pelota dentro de un aro, expresando una mejora notoria, los niños disfrutaban de forma natural por su inocencia, su apertura al mundo, su curiosidad y su afán por aprender a través de la experimentación y el juego, el acto de



jugar hace que los niños liberen neurotransmisores, estos compuestos químicos poseen efectos que potencian el cuerpo y la mente (Garófano & Guirado, 2017).

CUARTA: Los juegos en circuitos fomentan el desarrollo en la coordinación postural en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023. Se halló un valor $Z = -3.448$ y un valor $p = 0.001$ menor que el nivel de significancia de 0.05, rechazando (H_0) y aceptando (H_a) lo que nos lleva a concluir que los juegos en circuitos apoyan el desarrollo de la coordinación postural en infantes de 2 años de edad, según los resultados expresados en la tabla 6 en la etapa de pretest el 84.2% de los infantes no cumplieron con el ítem 14 Imita posiciones de animales, y un 68.4% de los infantes no cumplieron con el ítem 13 Menciona o señala las partes de su cuerpo, luego de la aplicación del estímulo de los juegos en circuitos en posttest un 78.9% de los infantes si cumplieron con el ítem 14 Imita posiciones de animales, y un 89.5% de infantes cumplieron con el ítem 13 Menciona o señala las partes de su cuerpo. Los niños comienzan a adquirir sus habilidades motoras básicas y su conciencia corporal en sus las primeras etapas de la vida. Por ello, la enseñanza de educación inicial fomenta el desarrollo motriz físico, emocional y psicológico de los alumnos a una edad temprana (Vázquez, 2020).



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A las instituciones de educación inicial en la región utilizar los juegos en circuitos para desarrollar la motricidad gruesa de niños de 2 años de edad tal como se presentaron en los resultados satisfactorios de esta investigación, demostrando que los juegos en circuitos estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años de edad, así contribuir con la mejora de en la educación inicial y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños en la región de Puno.

SEGUNDA: A investigadores interesados en la motricidad gruesa dimensión coordinación dinámica general, desarrollar trabajos de investigación de alcance experimental utilizando grupo de control, proporcionando en la comunidad científica información más precisa y respaldar con mayor rigurosidad lo expuesto, contribuyendo así con el desarrollo y el avance científico nacional y regional.

TERCERA: A padres, profesoras de educación inicial y personal de apoyo fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa a temprana edad, así permitirle al niño alcanzar su desarrollo en la motricidad de miembros superiores e inferiores, innovando los métodos para ello no solo mediante los juegos en circuitos sino innovando planteando diferentes tipos de juegos evitando ser repetitivo.

CUARTA: A la Universidad Nacional del Altiplano, escuela profesional de educación inicial a impulsar la investigación de la coordinación postural en infantes de dos años, para que se promueva el desarrollo en los niños de la región.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Apaza, R. M., & Macagno, P. E. (2016). La coordinación motriz en los niños. UCASAL.
- Amaya Romero, S. T. (2019). Juegos cooperativos para mejorar motricidad gruesa en niños de 3 años iep kids zone–quintanas. ULADECH.
- Amaya Romero, S. T. (2019). Juegos cooperativos para mejorar motricidad gruesa en niños de 3 años iep kids zone–quintanas. ULADECH.
- Apaza, R. M., & Macagno, P. E. (2016). La coordinación motriz en los niños. UCASAL.
- C, Educación Básica, R. (2016). de la Educación Básica. Libro Currículo Nacional de La Educación Basica, 224. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Calle Arca, C. V. (2022). Aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022.Universidad César Vallejo.
- Cárdenas Aguilar, K. D., & García Alberca, A. A. (2019). Programa Moenli para mejorar la motricidad gruesa de estudiantes de 2 años del centro educativo Rafael Narváez Cadenillas, Trujillo-2018.Universidad Nacional de Trujillo.
- Casco. (2020). “El circuito de acción motriz como estrategia didáctica para mejorar los patrones básicos de movimiento en niños de 3° de preescolar del Centro Educativo La Paz del Municipio de Cuautlancingo del Estado de Puebla generación 2019 – 2020.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 1–47.
- Castillo Gutiérrez, F. C. (2022). La danza infantil como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la IE N° 248 “Virgen Purísima Convento”, Piscobamba–Mariscal Luzuriaga, 2020. ULADECH.
- Castro, D. (2011). El Juego De Circuitos Como Propuesta Pedagógica Para Mejorar La Resistencia Aeróbica Y La Motivación En La Clase De Educación Física Del Curso 5 De Primaria Del Colegio Santa Cristina De Toscana. 88.
- Comellas Carbó, M. J., & Perpinyà Torregrosa, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. Barcelona: CEAC, 2003.



- Corrales, G. A. L. (2007). Control postural en niños con parálisis cerebral. *Revista Colombiana de Rehabilitación*, 6(1), 91-98.
- Crisanti Castañeda, Z. E. (2018). Aplicación de un programa de técnicas gráfico plásticas para incrementar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la IE 898 del distrito de Ancón 2017.
- Ferland, F. (2005). *¿Jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años (Vol. 52)*. Narcea Ediciones.
- Flores Beizaga, C. (2021). Expresión gráfico plástica y desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de institución educativa inicial 289 Limbani-Puno, 2021. ULADECH.
- Franco, A. D. R. L., & Cobos, M. M. C. (2019). Psicomotricidad: construyendo aprendizajes a través del movimiento. *SATHIRI*, 14(2), 210-217.
- Garófano, V. V., & Guirado, L. C. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *EmásF: revista digital de educación física*, (47), 89-105.
- George, D., & Mallery, P. (2018). Reliability analysis. In *IBM SPSS Statistics 25 Step by Step* (pp. 249-260). Routledge.
- Getchell (2004). *Programa de Formación Continua del Magisterio Fiscal*. Quito. Ecuador: Universo.
- González Correa, A. M., & González Correa, C. H. (2010). Educación física desde la corporeidad y la motricidad. *Hacia la Promoción de la Salud*, 15(2), 173-187.
- Hernández Nieto, R. (2012). *Instrumentos de recolección de datos en ciencias sociales y ciencias biomédicas*. México: Kindle.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación (Vol. 6)*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- M. Gavilanes y E. Hidalgo. (2009). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 -*



- 2009 Tesis. Sistema Biodigestor. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/6265>
- Martínez Comasanta, A.R. (2017). La expresión corporal en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de educación inicial 2 (3 a 4 años) de la escuela “Nahím Isaías Barquet” Periodo 2017-2018 (Master's thesis, Quito: UCE). Universidad Central de Ecuador.
- Mayorga Marín, J. Y., & Mejía Lugo, Z. (2013). Propuesta pedagógica como medio para fortalecer la coordinación dinámica general a partir de la práctica del patinaje en los niños y niñas del grado transición del Jardín Infantil Andy Panda. Universidad Libre.
- Mimbela Vigo, P. I. (2017). Dominio corporal dinámico en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Micaela Bastidas del distrito del Cercado de Lima, año 2017. Universidad César Vallejo
- Morán, A. M. M. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. Sinergias educativas, 2(2), 10-20. Recuperado de <http://www.sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/view/25/19>
- Osorio-Rivera, V. G., Piquer, M. P., Bartoll, Ó. C., & Capella-Peris, C. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. Revista Lasallista de investigación, 16(1), 37-46.
- Palomino Candia, K. M. (2017). Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi-2016.
- Pedral, N. (2006). Estadios según Piaget. Página de Psicología general, del desarrollo y del aprendizaje.
- Rafael, O., & Solorzano, D. (2022). Influencia del circuito motor y el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial No 461 San Antonio-Huancané. Tesis. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7104/Molleapaza_Mama_ni_Joel_Neftali.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramírez Campos, W. C. (2016). Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando



- material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial Set Pequeños Angelitos pueblo joven Miraflores Bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014. ULADECH.
- Reyes García, C. I., Perera Santana, J. Á., & Sosa Moreno, F. D. (2017). La obra de Tonucci como recurso didáctico en la formación inicial de maestros. *Tendencias Pedagógicas* [ISSN 1133-2654] (29), p. 149-168, 149–168.
- Reyes-Hernández, K. L., Sánchez-Chávez, N. P., Toledo-Ramírez, M. I., Reyes-Gómez, U., Reyes-Hernández, D. P., & Reyes-Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista mexicana de pediatría*, 81(2), 74-78.
- Roberto, M. D. (2018). El desarrollo psicomotor (coordinación, lenguaje y motricidad) en niños de 5 años, de la ciudad de Paraná. UCA.
- Soplin Diapiz, L., & Chávez Grández, S. (2019). Taller de juegos al aire libre para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 18140, Chocta, Luya, 2019. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas.
- Soto Díaz, J.R. (2019). El juego en circuitos para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 2 a 3 años de edad en el CNH “mis primeros pasos” ubicado en la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, cooperativa 15 de septiembre; en el periodo mayo - octubre 2018. Instituto Tecnológico Japón.
- Torres, Á. A. S., Torres, M. S., Guevara, P. D. R. A., Franco, L. E. N., Quisintuña, V. A. M., & Frómata, E. R. (2019). Juegos tradicionales como estimuladores motrices en niños con síndrome de down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(3).
- Valdes-Velazquez, Armando. (2014). Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget. Universidad Marista de Guadalajara—doctorado psicología—educación: researchgate 9(1), 89.
- Valles, G. Y. J., & Castillo, C. P. R. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*,



3(2), 1-14.

- Vázquez, H. I. R., Palchisaca, Z. G. T., Mediavilla, C. M. Á., & Jarrín, S. A. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(11), 482-495.
- Vergara, M. M. M., & Molina, S. A. A. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil “Luz y Progreso”. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(2), 67.



ANEXOS

ANEXO 1: Lista de cotejo que mide la motricidad gruesa. (PRETEST Y POSTEST)

Estimado maestro este instrumento denominado como lista de cotejo se realiza con el propósito de recolectar información respecto a la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del centro de estimulación “Luz de mis Aventuras” – Puno 2023. Cada ítem está desarrollado de tal forma que solo existen dos posibilidades en cada ítem éxito = 1 o fracaso = 0; depende de si el propósito del ítem logra ser desarrollado marque según corresponda.

NOMBRE DEL NIÑO O NIÑA :	
CENTRO DE ESTIMULACIÓN:	
EDAD :	
FECHA :	

ESCALA	VALORACION
SI = 1 NO = 0	En inicio (0 a 3), En proceso (4 a 6) Logro previsto (7 a 10) Logro destacado (11 a 14)

N°	ÍTEM	SI	NO
COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL			
1	Patea la pelota con un pie.		
2	Camina por la línea trazadas (rectas).		
3	Salta con los dos pies juntos de un aro a otro.		
4	Salta de un banco de 30 cm.		
5	Corre esquivando obstáculos.		
6	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		
7	Repta con facilidad al pasar debajo del túnel.		
COORDINACIÓN DE MIEMBROS SUPERIORES E INFERIORES			
8	Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto.		
9	Sube y baja escaleras alternando los dos pies.		
10	camina alternando pies y brazos.		



11	Sube las gradas de 1 en 1 cogiéndose de la baranda.		
12	Lanza la pelota dentro de un aro.		
COORDINACIÓN POSTURAL			
13	Menciona o señala las partes de su cuerpo.		
14	Imita posiciones de animales.		



ANEXO 2: Confiabilidad de lista de cotejo que mide la motricidad gruesa.

La confiabilidad se calcula mediante la aplicación una prueba piloto de 15 niños y niñas y se calcula mediante el coeficiente KR-20 al ser de alternativa dicotómica (si, no) resultados que se presentan a continuación mediante el programa SPSS-25.

Resumen de procesamiento de casos			
		Niños	%
Casos	Válido	15	100.0
	Excluido ^a	0	0.0
	Total	15	100.0

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

Estadísticas de fiabilidad	
KR-20	N de elementos (Ítems del instrumento)
0.710	14



ANEXO 3: Validación de expertos de la lista de cotejo que mide la motricidad gruesa.

"Año De La Unidad, La Paz Y El Desarrollo"

SEÑORA(A): DRA. PIERINA SADITH VELEZVIA ESTRADA

**DOCENTE DEL PROGRAMA
DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN
INICIAL DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL ALTIPLANO –
PUNO**

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Tenemos el agrado de dirigirnos a usted, para saludarle cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el contenido de los instrumentos que pretendemos utilizar en la tesis titulada "Los juegos en circuitos para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del centro de estimulación luz de mis aventuras – puno 2023".

Los instrumentos tienen como objetivo medir la variable de la motricidad gruesa, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una X el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta el instrumento de evaluación lista de cotejo.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros de su opinión y criterio de expertos servirán para los fines propuesto.

ATENTAMENTE.

Yessenia Yamileth Flores
Nuñez
DNI: 73818462
INVESTIGADORA

Nataly Manzano Tinta
DNI: 77503777
INVESTIGADORA



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TESIS

LOS JUEGOS EN CIRCUITOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN INFANTES DE 2 AÑOS, DEL CENTRO DE ESTIMULACIÓN “LUZ DE MIS AVENTURAS” – PUNO 2023

Investigadoras: Flores Nuñez, Yessenia Yamileth

Manzano Tinta, Nataly

INDICACIÓN: señora (or) especialista se le pide su colaboración para la validación del instrumento de evaluación en el Desarrollo de la competencia, realizando un análisis riguroso de los ítems mostrados, marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nombre del Experto : *Dra. Pierina Sadith Velezvia Estrada*
- 1.2 Actividad Laboral del Experto : *Docente*
- 1.3 Institución Laboral del Experto : *Universidad Nacional del Altiplano*
- 1.4 Nombre del Instrumento : *Lista de Cotejo*
- 1.5 Autor del Instrumento : *Modificado de Ramirez*

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy	Excelente
		0-20%	21-40%	41-60%	bueno 61-80%	81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado				✓	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				✓	



4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico – científicos.				✓	
8. COHERENCIA	Entre los indicadores y las dimensiones.				✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde el propósito del estudio.				✓	
10. PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación.				✓	
PROMEDIO DE VALIDACIÓN					70%.	10%.

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:
DNI : 44752367
Número de Celular : 958112138

SELLO Y POSFIRMA

Dra. Pierina Sadith Velezvia Estrada
Programa de Estudios Educación Inicial
FCEDUC UNA PUNO



“Año De La Unidad, La Paz Y El Desarrollo”

SEÑOR: DR. NELLY EDITH MAMANI QUISPE

**DOCENTE DEL PROGRAMA
DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN
FISICA DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL ALTIPLANO –
PUNO**

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Tenemos el agrado de dirigirnos a usted, para saludarle cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el contenido de los instrumentos que pretendemos utilizar en la tesis titulada “**Los juegos en circuitos para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del centro de estimulación luz de mis aventuras – puno 2023**”.

Los instrumentos tienen como objetivo medir la variable de la motricidad gruesa, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una X el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta el instrumento de evaluación lista de cotejo.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros de su opinión y criterio de expertos servirán para los fines propuesto.

ATENTAMENTE.



Dra. Nelly E. Mamani Quispe
UNA - PUNO



Yessenia Yamileth Flores
Nuñez
DNI: 73818462
INVESTIGADORA



Nataly Manzano Tinta
DNI: 77503777
INVESTIGADORA



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TESIS

LOS JUEGOS EN CIRCUITOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN INFANTES DE 2 AÑOS, DEL CENTRO DE ESTIMULACIÓN “LUZ DE MIS AVENTURAS” – PUNO 2023

Investigadoras: Flores Nuñez, Yessenia Yamileth

Manzano Tita, Nataly

INDICACIÓN: señora (or) especialista se le pide su colaboración para la validación del instrumento de evaluación en el Desarrollo de la competencia, realizando un análisis riguroso de los ítems mostrados, marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nombre del Experto : NELLY EDITH MAMANI QUISPE
- 1.2 Actividad Laboral del Experto : DOCENTE
- 1.3 Institución Laboral del Experto : UNA - PUNO
- 1.4 Nombre del Instrumento : LISTA DE COTEJO (MOTRICIDAD GRUESA)
- 1.5 Autor del Instrumento : MODIFICADO DE RAMIREZ

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy	Excelente
		0-20%	21-40%	41-60%	bueno 61-80%	81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado					✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					✓



4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico – científicos.				✓	
8. COHERENCIA	Entre los indicadores y las dimensiones.				✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde el propósito del estudio.				✓	
10. PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación.				✓	
PROMEDIO DE VALIDACIÓN					80%	20%

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

DNI : 01232491
Número de Celular : 951822046

SELLO Y POSFIRMA

Dra. Nelly E. Mamani Quispe
UNA - PUNO

11/08/2023



“Año De La Unidad, La Paz Y El Desarrollo”

SEÑOR: M. Sc. HENRY CESAR GUEVARA MAMANI

**DOCENTE DEL PROGRAMA
DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN
FISICA DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL ALTIPLANO –
PUNO**

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Tenemos el agrado de dirigirnos a usted, para saludarle cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el contenido de los instrumentos que pretendemos utilizar en la tesis titulada “**Los juegos en circuitos para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del centro de estimulación luz de mis aventuras – puno 2023**”.

Los instrumentos tienen como objetivo medir la variable de la motricidad gruesa, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una X el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta el instrumento de evaluación lista de cotejo.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros de su opinión y criterio de expertos servirán para los fines propuesto.

ATENTAMENTE.

Yessenia Yamileth Flores
Nuñez
DNI: 73818462
INVESTIGADORA

Nataly Manzano Tinta
DNI: 77503777
INVESTIGADORA



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TESIS

LOS JUEGOS EN CIRCUITOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN INFANTES DE 2 AÑOS, DEL CENTRO DE ESTIMULACIÓN “LUZ DE MIS AVENTURAS” – PUNO 2023

Investigadoras: Flores Nuñez, Yessenia Yamileth

Manzano Tita, Nataly

INDICACIÓN: señora (or) especialista se le pide su colaboración para la validación del instrumento de evaluación en el Desarrollo de la competencia, realizando un análisis riguroso de los ítems mostrados, marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nombre del Experto : M.S.c Henry Cesar Guevara Mamani
- 1.2 Actividad Laboral del Experto : Docente
- 1.3 Institution Laboral del Experto : UNA - PUNO
- 1.4 Nombre del Instrumento : Lista de Cotejo (motricidad Gruesa)
- 1.5 Autor del Instrumento : Modificado de Ramirez

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy	Excelente
		0-20%	21-40%	41-60%	bueno 61-80%	81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado				✓	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				✓	



4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico – científicos.				✓	
8. COHERENCIA	Entre los indicadores y las dimensiones.				✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde el propósito del estudio.				✓	
10. PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación.				✓	
PROMEDIO DE VALIDACIÓN					80%	

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

DNI : 80020437

Número de Celular : 951456690



SELLO Y POSFIRMA

10/08/2025



ANEXO 4: Solicitud de la ejecución del proyecto a la promotora del centro de estimulación “Luz de Mis Aventuras”.

“Año De La Unidad, La Paz Y El Desarrollo”

SOLICITO: Permiso para la aplicación de nuestro proyecto de investigación de tesis.

Dirigido señor(a): EVELYN CASTILLO YUCRA

A La Promotora Del Centro De Estimulación “LUZ DE MIS AVENTURAS” – Puno

Yo, YESSENIA YAMILETH FLORES NUÑEZ, identificado con el DNI N°73818462, con domicilio en la av. Floral - puno y NATALY MANZANO TINA identificado con el DNI N°77503777 con domicilio en la av. Alfonso Ugarte barrio machallata N°415 de la ciudad de puno. respetuosamente nos presentamos y exponemos.

Que, habiendo culminado nuestra carrera profesional de Educación Inicial en la Universidad Del Altiplano, solicitamos a Ud. El permiso para realizar nuestro proyecto de investigación de tesis titulado “LOS JUEGOS EN CIRCUITOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN INFANTES DE 2 AÑOS, DEL CENTRO DE ESTIMULACIÓN LUZ DE MIS AVENTURAS – PUNO 2023”, para obtener nuestro título profesional, dirigido a los niños y niñas.



POR LO EXPUESTO: Rogamos a usted acceder a nuestra solicitud.

Puno, 05 junio del 2023

Atentamente

YESSENIA YAMILETH FLORES NUÑEZ
DNI: 73818462
INVESTIGADORA

NATALY MANZANO TINTA
DNI: 77503777
INVESTIGADORA



ANEXO 5: Compromiso de confidencialidad y ética

COMPROMISO DE CONFIDENCIALIDAD Y ÉTICA

Yo, YESSENIA YAMILETH FLORES NUÑEZ, identificado con el DNI N°73818462, con domicilio en la av. Floral - puno y NATALY MANZANO TINA identificado con el DNI N°77503777 con domicilio en la av. Alfonso Ugarte barrio machallata N°415 de la ciudad de puno. Estudiantes de la Escuela Profesional Educación Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, responsables del proyecto de investigación: LOS JUEGOS EN CIRCUITOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN INFANTES DE 2 AÑOS, DEL CENTRO DE ESTIMULACIÓN LUZ DE MIS AVENTURAS – PUNO 2023

Me comprometo a **no divulgar por ningún medio y bajo ninguna circunstancia** las identidades de las personas involucradas en el proyecto, en el marco de la realización de la investigación, las respuestas o pruebas registradas ni ninguna información que pudiera poner en riesgo la integridad de las mismas.

Asimismo, con la firma del presente documento declaro **tener conocimiento de los principios éticos de la investigación con seres humanos y animales** elaborados por el Comité de Ética para la investigación con seres humanos y animales del Vicerrectorado de Investigación de la UNA-PUNO, y **me comprometo a cumplir en todo momento tales principios**.

Puno, 13 de Julio de 2023.

Firma: YESSENIA YAMILETH
FLORES NUÑEZ
DNI: 73818462

Firma: NATALY MANZANO TINTA
DNI: 77503777



ANEXO 6: Protocolo de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Guina Sagua Machaca....., con DNI
N° 41292453 madre de mi menor
hijo Valerie Aldana Cusi Sagua estudiante de la Institución
Educativa Juz de mis aventuras....., declaro haber sido
informado/a sobre los objetivos del proyecto titulado: LOS JUEGOS EN
CIRCUITOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA EN INFANTES DE 2 AÑOS, DEL CENTRO DE ESTIMULACIÓN LUZ
DE MIS AVENTURAS – PUNO 2023 y tener conocimiento del compromiso de
confidencialidad y ética firmado por los responsables del equipo de investigación,
que garantiza que mi identidad y la de mi menor hijo, así como la información
registrada serán mantenidas en reserva. Asimismo, declaro estar informado/a
sobre el carácter voluntario de mi participación, que podré interrumpir en
cualquier momento sin que ello genere ningún perjuicio. Por lo tanto, accedo a
cooperar con el proyecto y a que mis expresiones y la información de mi menor
hijo, datos o resultados de pruebas sean registradas para fines de la
investigación.

Puno 14....de agosto....de 2023.

Firma:

DNI N°:

41292453



ANEXO 7: Matriz de datos

Pretest

Ni ño	ite m1	ite m2	ite m3	ite m4	ite m5	ite m6	ite m7	ite m8	ite m9	ítem 10	ítem 11	ítem 12	ítem 13	ítem 14	Tot al
1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3
4	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	5
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	4
9	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	4
10	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	8
11	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	3
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	5
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	3
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	5

Postest

Ni ño	íte m 1	íte m 2	íte m 3	íte m 4	íte m 5	íte m 6	íte m 7	íte m 8	íte m 9	ítem 10	ítem 11	ítem 12	ítem 13	ítem 14	Tot al
1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	7
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
3	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	7
4	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
5	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	11
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	8
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
10	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
11	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	11
12	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	11
13	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12
14	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	4
15	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12



16	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
17	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12
18	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12
19	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	9

ANEXO 8: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
PROBLEMA GENERAL ¿Los juegos en circuitos estimularán el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023?	OBJETIVO GENERAL Determinar si los juegos en circuitos estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.	HIPÓTESIS GENERAL Los juegos en circuitos estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023	Variable independiente: Los juegos en circuitos. Variable dependiente: Motricidad gruesa.	Cuantitativo, pre experimental, de diseño pretest-postest	POBLACIÓN: 19 niños (as) de 2 años del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023. MUESTRA: La muestra es igual a la población	Se recopiló la información a través de la lista de cotejo de 14 ítems
PROBLEMAS ESPECÍFICOS 1. ¿Los juegos en circuitos favorecerán el desarrollo de la coordinación dinámica general en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Identificar los juegos en circuitos que favorecen el desarrollo de la coordinación dinámica general en infantes de 2 años, del Centro de Estimulación “Luz de Mis Aventuras” – Puno 2023.	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: 1. Los juegos en circuitos favorecen el desarrollo de la coordinación				

-
- de Mis Aventuras” Estimulación “Luz dinámica
– Puno 2023?” de Mis Aventuras” en
– ¿Los juegos en – Puno 2023 general en
circuitos años, del
mejorarán el 2. Identificar Centro de
desarrollo de la si juegos en Estimulación
coordinación de circuitos mejoran “Luz de Mis
miembros el desarrollo de la Aventuras” –
superiores e coordinación de Puno 2023
inferiores en miembros 2. Los juegos en
infantes de 2 años, superiores e circuitos
del Centro de inferiores en mejoran el
Estimulación “Luz infantes de 2 años, desarrollo de la
de Mis Aventuras” del Centro de coordinación
– Puno 2023? Estimulación “Luz de miembros
– ¿Los juegos en de Mis Aventuras” superiores e
circuitos – Puno 2023. inferiores en
fomentarán el 3. Determinar infantes de 2
desarrollo en la si los juegos en años, del
coordinación circuitos fomentan Centro de
postural en el desarrollo en la Estimulación
infantes de 2 años, coordinación “Luz de Mis
del Centro de postural en infantes Aventuras” –
Estimulación “Luz de 2 años, del Puno 2023.
de Mis Aventuras” Centro de 3. Los juegos en
– Puno 2023? Estimulación “Luz circuitos
de Mis Aventuras” fomentan el
– Puno 2023. desarrollo en la
coordinación postural en
-



infantes de 2
años, del
Centro de
Estimulación
“Luz de Mis
Aventuras” –
Puno 2023

ANEXO 9: Manual de los juegos en circuitos para el desarrollo de la motricidad gruesa.

TEMA: PATEO LA PELOTA CON UN PIE

DIMENSIÓN: Coordinación dinámica general

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: 5 pelotas de trapo, un arco al alcance del niño y un ambiente amplio.

OBJETIVO: Favorece el equilibrio, permite desarrollar su coordinación, ayuda a desarrollar la visión espacial, y fomenta la socialización.

PROPÓSITO DE PATEAR LA PELOTA: Al jugar con la pelota, los niños no paran de moverse, esto hace que poco a poco aprendan a reconocer las distintas partes de su cuerpo, hasta adquirir el conocimiento del esquema corporal.



TEMA: CAMINA POR LA LÍNEA TRAZADA

DIMENSIÓN: Coordinación dinámica general

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: 3 cintas maskig de distintos colores, un patio amplio.

OBJETIVO: Equilibrio, fluides en el caminar, atención plena, coordinar los movimientos, control de la voluntad, y autocontrol.

PROPÓSITO DE CAMINAR SOBRE LA LÍNEA: Prestan atención para no salirse de la línea lo que le hace andar más despacio para prestar atención a esos lugares en los que la línea pa 😊 que toma otro rumbo.



TEMA: SALTA CON LOS DOS PIES
DE UN ARO A OTRO

DIMENSIÓN: Coordinación dinámica
general

COMPETENCIA: Se desenvuelve de
manera autónoma a través de su
motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: .5 aros medianos

OBJETIVO: Mejora su flexibilidad y
agilidad, resistencia, potencia la
psicomotricidad y la coordinación.

**PROPÓSITO DE SALTAR CON LOS
DOS PIES:** Aporta beneficios tanto a
nivel físico, como psicológico. Además,
no es necesario ningún elemento
especial para saltar e incluso puede usar
su plena creatividad.



TEMA: SALTA DE UN BANCO DE
30 CM.

DIMENSIÓN: Coordinación dinámica
general

COMPETENCIA: Se desenvuelve de
manera autónoma a través de su
motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: Un banco de 30 cm, y
una colchoneta.

OBJETIVO: Mejora la autoconfianza,
la coordinación y el equilibrio.

**PROPÓSITO DE SALTAR DE UN
BANCO:** los niños experimentan la
emoción de estar en el aire resulta tan
fascinante, que quieren repetir la
sensación innumerables veces,
logrando así saltar cada vez con mayor
soltura y estabilidad.



TEMA: CORRE ESQUIVANDO OBSTÁCULOS

DIMENSIÓN: Coordinación dinámica general

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: 6 conos, una cinta masking.

OBJETIVO: Fortalece los huesos, aumenta el apetito, y mejora la agilidad.

PROPÓSITO DE CORRER: Ayuda a los niños a socializar con otros niños, vencer los problemas de timidez, y fomenta el sentido de pertenencia. Por otro lado, en el caso de los niños con trastorno de déficit de atención o hiperactividad pueden mejorar, pues los ayuda a mantenerse ocupados o absorbidos por el ejercicio.



TEMA: SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR

DIMENSIÓN: Coordinación dinámica general

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: Una ula-ula.

OBJETIVO: Mejora su flexibilidad y agilidad, resistencia, potencia la psicomotricidad y la coordinación.

PROPÓSITO DE SALTAR: El salto es una habilidad motora gruesa que requiere fuerza, equilibrio y coordinación, especialmente coordinación bilateral, o la capacidad de mover ambos lados del cuerpo de la misma manera al mismo tiempo.



**TEMA: REPTA CON FACILIDAD
AL PASAR DEBAJO DEL TUNEL**

DIMENSIÓN: Coordinación dinámica general

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: Un túnel de 2 metros.

OBJETIVO: Desarrolla la percepción espacial y temporal porque descubre con su cuerpo los conceptos de tiempo y distancia.

PROPÓSITO DE REPTAR: Una mayor maduración cerebral, que se reflejará en un mejor rendimiento cognitivo y emocional, y además ayuda a desarrollar el patrón cruzado de la marcha.



**TEMA: SE DESPLAZA POR EL
PISO GATEANDO HASTA UN
OBJETO**

DIMENSIÓN: Coordinación de miembros superiores e inferiores

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: Un objeto que más le guste al niño.

OBJETIVO: Desarrollo muscular, coordinación estimulación sensorial, desarrollo cerebral, mejora la postura, y estimulación cognitiva.

PROPÓSITO DE REPTAR: Permite al niño adquirir fuerza principalmente en las extremidades, el cuello y la espalda. También conduce a un mayor grado de independencia. Esto significa ser capaz de descubrir su propio cuerpo y explorar un entorno más amplio, desarrollando sus sentidos. También cambiar su perspectiva y su percepción del espacio.



TEMA: SUBE Y BAJA ESCALERAS ALTERNANDO LOS DOS PIES

DIMENSIÓN: Coordinación de miembros superiores e inferiores

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: Una escalera de pikler

OBJETIVO: Desarrollo muscular, coordinación estimulación sensorial.

PROPÓSITO DE SUBIR Y BAJAR: El triángulo Pikler es un juguete basado en el libre movimiento del niño para promover su autonomía, desarrollo motor, independencia, y consecución de retos.



TEMA: CAMINA ALTERNANDO PIES Y BRAZOS

DIMENSIÓN: Coordinación de miembros superiores e inferiores

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: Recurso humano y patio amplio.

OBJETIVO: Mejora los aspectos socio-emocionales y psicológicos del niño.

PROPÓSITO DE REPTAR: Favorece que el niño pueda adquirir la capacidad de caminar o dar pasos. También fortalece su musculatura y evita el riesgo de deterioro por aparición de contracturas, deformidades óseas o articulares, y debilidad muscular.



TEMA: SUBE LAS GRADAS DE 1 EN 1 COGIÉNDOSE DE LA BARANDA

DIMENSIÓN: Coordinación de miembros superiores e inferiores

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: Gradas de maría Montessori de 3 peldaños

OBJETIVO: Fortalece el equilibrio y la coordinación, y el aumento de la conciencia espacial.

PROPÓSITO DE SUBIR Y BAJAR: Mejorará las habilidades motoras del niño, desarrollar la capacidad de subir y bajar las gradas. Además de ser una habilidad básica para la vida.



TEMA: LANZA LA PELOTA DENTRO DE UN ARO

DIMENSIÓN: Coordinación de miembros superiores e inferiores

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: 3 pelotas, patio y un aro de arco.

OBJETIVO: Mejora el equilibrio, la coordinación y la fuerza.

PROPÓSITO DE LANZAR: La pelota no es solamente un elemento social que anima a los niños a compartir, interactuar y entablar relaciones sociales. Para jugar con una pelota se requiere de planeamiento motor, coordinación ojo-mano, secuenciación y coordinación bilateral.



**TEMA: MENCIONA O SEÑALA
LAS PARTES DE SU CUERPO**

DIMENSIÓN: Coordinación postural

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: Patio y recursos humanos.

OBJETIVO: Desarrolla sus habilidades motoras, habilidades sociales, y el desarrollo personal.

PROPÓSITO DE SEÑALAR: Permite al niño a conocerse a sí mismo, adquiriendo conocimientos sobre el funcionamiento del cuerpo humano y la noción de su esquema corporal. De esta manera se favorece el desarrollo de su personalidad y autonomía.



**TEMA: IMITA POSICIONES DE
ANIMALES**

DIMENSIÓN: Coordinación postural

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

EDAD: 2 años

MATERIALES: Patio y recursos humanos.

OBJETIVO: Fomenta las habilidades sociales, emociones, y nutre la creatividad.

PROPÓSITO DE IMITAR: Imitar a los animales es pura diversión para los niños, en donde a través de ello fomentan la creatividad, las habilidades lingüísticas y la coordinación.





ANEXO 10: Talleres de aprendizaje

TALLER DE APRENDIZAJE N°1 SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “ME DIVIERTO PATEANDO LAS PELOTAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	21/08/2023
DURACIÓN	30 minutos


II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

ÁREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSIÓN	ÍTEM
Coordinación dinámica general	Patea la pelota con un pie

III. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje.
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

IV. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>DESARROLLO DE TALLER</p>	<p>INICIO Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas. Recordamos las normas de convivencia, luego se les pide a los niños y niñas que se pongan de pie para poder cantar la canción “pie, pie, pie”.</p> <p style="text-align: center;">“PIE, PIE, PIE”</p> <p>Vamos chicos, ¡a mover el cuerpito! ¡Sabor! Rodilla, rodilla, rodilla Rodilla, rodilla, rodilla</p> <p>Y pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie Pie, pie, pie Pie, pie, pie, pie</p> <p>Cadera, cadera, cadera Cadera, cadera, cadera</p> <p>Rodilla, rodilla, rodilla Rodilla, rodilla, rodilla</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Recursos humanos ▶ Equipo de sonido

DESARROLLO

- Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la



actividad del día.

- Les mostramos los materiales y el circuito donde ellos realizaran sus actividades motrices.

- Colocamos 4 parantes alineadas uno del otro para que puedan pasar los niños sin hacerlos caer al suelo.



▶ 4 ula ula.

▶ Una caja.

▶ 5 pelotas pequeñas de trapo.

▶ 4 parantes

▶ Un arco mediano.

- Luego llegarán a una caja en donde tiene 5 pelotas de trapo.

- Después de coger una pelota de trapo tendrán que colocarla sobre la X.

▶ Cinta maski de color amarillo.





- Una vez colocada la pelota en la X iniciaran a patear con su pie en la cual la pelota tiene que direccionarse hacia el arco, tendrán un total de 5 intentos.



RELAJACIÓN

- Nos colocamos en media luna para poder relajarnos realizando la inhalación y exhalación repitiendo 3 veces el mismo procedimiento



CIERRE

Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué tenían que patear con el pie?
- ✓ ¿A dónde tenían que patear?
- ✓ ¿les gusto patear la pelota?



V. EVALUACIÓN:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación Diálogo	Lista de cotejo



TALLER DE APRENDIZAJE N° 2 SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “EN BUSCA DEL TESORO ESCONDIDO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	1 año y 2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	22/08/2023
DURACIÓN	30 minutos



II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

ÁREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSIÓN	ÍTEM
Coordinación dinámica general	Camina sobre la línea trazada (resta).

III. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje.
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

IV. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>DESARROLLO DE TALLER</p>	<p>INICIO Invitamos la participación de los niños, para construir juntos las normas de convivencia y reglas.</p> <p>Asimismo, se motiva a los niños y niñas con la dinámica llamada EL GUSANO:</p> <p style="text-align: center;"><u>EL GUSANO</u></p> <p style="text-align: center;">Cojo un gusano, ¿y cómo está el gusano? Relaja , relajado, relajado. Cojo un gusano, lo miro, ¿y cómo está el gusano? Relajado, relajado, relajado. Cojo un gusano, lo miro ¿y cómo está el gusano? Relajado, relajado, relajado.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">https://www.youtube.com/watch?v=XigAuZDudo8</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la actividad del día “En busca del tesoro escondido”. - Les mostramos los materiales y el circuito donde ellos realizaran sus actividades motrices. <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Recursos humanos ▶ 3 cintas de embalaje de color amarillo, rojo, y anaranjado ▶ Equipo de sonido. ▶ Tres cofres del tesoro. ▶ Barios juguetes. ▶ 5 títeres

- Caminaron sobre las líneas marcadas en el mapa (suelo) manteniendo un equilibrio y concentración para no desviarse del camino



- Luego de recorrer todo el camino se toparán con un cofre del tesoro en donde los niños tendrán que abrirlo y buscar y reconocer un objeto que les pertenezca a cada uno.



RELAJACIÓN

- Después nos recostamos en el suelo para podernos relajarnos en donde indicamos a los niños que cierren sus ojos y se imaginen que un elefante les pisa el estómago y luego se quita.



CIERRE

Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué tipos de líneas había?
- ✓ ¿Cuál de la línea fue más fácil cruzar?
- ✓ ¿Cuántas líneas había en el patio?
- ✓ ¿De qué colores eran las líneas?
- ✓ ¿Que habían dentro de los cofres de tesoro?
- ✓ ¿Cuál fue el juguete que más les gusto?



V.EVALUACIÓN:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación Diálogo	Lista de cotejo



TALLER DE APRENDIZAJE N°3 SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “SALTO Y SALTO COMO LOS CONEJITOS DENTRO DE LOS AROS”

VI. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	23/08/2023
DURACIÓN	31 minutos


VII. SELECCIÓN DE ACTITUD:

ÁREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSIÓN	ÍTEM
Coordinación dinámica general	Salta con los dos pies juntos de un aro a otro

VIII. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje.
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

IX. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>DESARROLLO DE TALLER</p>	<p>INICIO Invitamos la participación de los niños, para construir juntos las normas de convivencia y reglas.</p> <p>Asimismo, se motiva a los niños y niñas con la dinámica llamada</p> <p style="text-align: center;">“EL BAILE DEL ESQUELETO”</p> <div style="border: 2px dashed green; border-radius: 50%; padding: 20px; text-align: center;"> <p>Este es el baile, del esqueleto Mueve la cintura, no te quedes quieto Y si este ritmo para de sonar Yo me congelo en mi lugar. Este es el baile, del esqueleto Mueve la cabeza, no te quedes quieto Y si este ritmo para de sonar Yo me congelo en mi lugar. Este es el baile, del esqueleto Mueve las rodillas, no te quedes quieto Y si este ritmo para de sonar Yo me congelo en mi lugar. Este es el baile, del esqueleto Mueve todo el cuerpo, no te quedes</p> </div> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la actividad del día “salto, salto como los conejitos dentro de los aros”. <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Recursos humanos ◆ Equipo de sonido

- Los niños cogen en sus manos una pelota.



- Luego tiene que pasar por los 8 aros saltando con los dos pies, así como los conejitos.



- Una vez culminado de recorrer todos los aros saltando, los niños tienen que colocar la pelotita que cogieron en la cajita según al color que corresponda.



- ◆ 8 aros medianos.
- ◆ Una caja.
- ◆ 5 pelotas pequeñas de color azul.
- ◆ 5 pelotas pequeñas de color rojo.
- ◆ 5 pelotas pequeñas de color amarillos.
- ◆ 3 cajas de color azul, rojo, y amarillo.

RELAJACIÓN

- Se invita a las niñas(os) a realizar movimientos de estiramiento utilizando todo su cuerpo (brazos, piernas, hombros, cuello, etc.)





	<p>CIERRE</p> <p>Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Cuántas veces saltamos?✓ ¿Qué llevaban en sus manos?✓ ¿De qué colores eran las pelotas?✓ ¿Cuántas pelotas llevaron en sus manos?✓ ¿Cuántas cajas había?✓ ¿De qué colores eran las cajas?	
--	--	--

X. EVALUACIÓN:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación Diálogo	Lista de cotejo



TALLER DE APRENDIZAJE N°4 SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “SOY VALIENTE Y SALTO SIN MIEDO DEL BANCO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	24/08/2023
DURACIÓN	30 minutos

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

ÁREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSIÓN	ÍTEM
Coordinación dinámica general	Salta de un banco de 30 cm.

III. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje.
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

IV. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
DESARROLLO DE TALLER	INICIO Invitamos la participación de los niños, para construir juntos las normas de convivencia y reglas.	➤ Recursos humanos

Asimismo, se motiva a los niños y niñas con una canción llamada “A RAM SAM SAM”

A Ram Sam Sam

A Ram Sam Sam, A Ram Sam Sam
Gooli Gooli Gooli Gooli Gooli, Ram Sam Sam

A Rafi! A Rafi!
Gooli Gooli Gooli Gooli Gooli, Ram Sam Sam



DESARROLLO

Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la actividad del día “SOY VALIENTE Y SALTO SIN



MIEDO DEL BANCO”.

- El niño tiene que atravesar el túnel gateando.



➤ Equipo de sonido

➤ Un túnel de tela de 3 metros.

➤ 2 bancos de 13 centímetros.

➤ 2 colchones pequeños.

➤ Equipo de sonido

➤ Dos sillas.

- Luego subirse al banco sin ayuda de un adulto.



- Después tiene que saltar del banco hacia la colchoneta, mostrando su valentía y auto fianza.



Pedimos a los niños y niñas a sentarse con la espalda recta, pondrán sus manos en el abdomen realizando técnica de respiración “**La serpiente**” desarrollando la función simbólica, al momento de inhalar, tomara aire profundamente por la nariz durante 4 segundos y al exhalar deben dejar ir el aire mientras hace el sonido de la serpiente.



CIERRE

Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Por dónde pasamos gateando?
- ✓ ¿A dónde subimos?
- ✓ ¿Pudieron subir a estos bancos?
- ✓ ¿Luego que más hicimos?



	<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Les dio miedo al saltar?✓ ¿Dónde cayeron?✓ ¿Era suave o duro el colchón?✓ ¿Quieren volver a saltar del banco?	
--	---	--

V. EVALUACIÓN:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación Diálogo	Lista de cotejo



TALLER DE APRENDIZAJE N°5 SALA DE ESTIMULACION TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “CORRO ESQUIVANDO LOS OBSTÁCULOS EN MI CAMINO HASTA LLEGAR A MI META”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	25/08/2023
DURACIÓN	30 minutos

II. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje.
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

III. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
DESARROLLO DE TALLER	<p>INICIO Invitamos la participación de los niños, para construir juntos las normas de convivencia y reglas.</p> <p>Seguidamente, proponemos a los niños y niñas bailar al ritmo de la canción titulada: “CUANDO LA IGUANA BAILA” debemos escuchar atentos lo que nos dice para mover las partes de nuestro cuerpo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Recursos humanos ♦ Equipo de sonido.

Cuando la iguana baila
Baila, baila, baila
Cuando la iguana baila
Baila, baila, baila
Pie, pie, pie
Pie, pie, pie, pie, ¡Uh!
Pie, pie, pie
Pie, pie, pie, pie, ¡Uh!
Cuando la iguana baila
Baila, baila, baila
Cuando la iguana baila
Baila, baila, baila
Rodilla, rodilla
Rodilla, rodilla
Rodilla, rodilla
Baila, baila, baila
Pie, pie, pie
Pie, pie, pie, pie, ¡Uh!
Pie, pie, pie
Pie, pie, pie, pie, (3x)

<https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?&q>

DESARROLLO

Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la actividad del día.



- Habrá dos grupos.



▶ 12 aros medianos

▶ 2 conos de color azul.

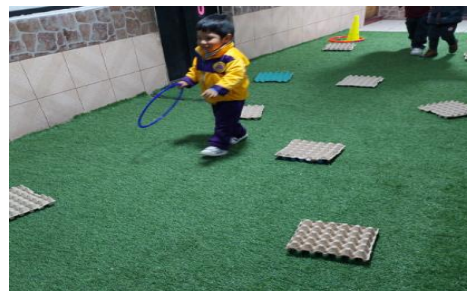
▶ 2 conos de color rojo.

▶ 7 maples de huevo

- En la cual sujetaran un aro en sus manos.



- Luego se desplazarán corriendo hacia el otro extremo.



- Y van insertar el aro al cono.



RELAJACIÓN

Pedimos a los niños y niñas ubicarse en círculo y se realiza el ejercicio de respiración:

técnica del pulpo la cual consiste en que los niños imaginariamente se convertirán en pulpo y sus brazos serán tentáculos y nadaran en el mar, desarrollando la función simbólica, al momento de inhalar, levantarán los brazos, y al exhalar bajarán lentamente los brazos

CIERRE

Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Les gusto jugar este juego?
- ✓ ¿Cómo tenían que pasar los obstáculos?
- ✓ ¿Qué había en el suelo?



	<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Tenían que pisar esos maples?✓ ¿Qué tenían que llevar en sus manos?✓ ¿Dónde tenían que poner los aros?	
--	---	--

IV. EVALUACIÓN:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación Diálogo	Lista de cotejo



TALLER DE APRENDIZAJE N°6 SALA DE ESTIMULACION TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “SALTO Y SALTO CONTANDO LAS ZANAHORIAS.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	28/08/2023
DURACIÓN	30 minutos

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

ÁREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSIÓN	ÍTEM
Coordinación dinámica general	Salta con los dos pies juntos

III. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje.
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

IV. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>DESARROLLO DE TALLER</p>	<p>INICIO Invitamos la participación de los niños, para construir juntos las normas de convivencia y reglas.</p> <p>Seguidamente, proponemos a los niños y niñas a realizando movimientos acompañados de una canción “JUEGO DEL PAPEL”</p> <div data-bbox="595 680 1161 965" style="border: 2px dashed green; border-radius: 20px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>EL JUEGO DEL PAPEL</p> <p>Vamos a jugar el juego del papel, papel arriba papel abajo, papel derecha papel izquierdo, hacemos tiritas y volvemos a empezar. (BIS)</p> </div> <div data-bbox="738 981 1074 1310" style="text-align: center;"> </div> <p>DESARROLLO - Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la actividad del día “Salto y salto contando las zanahorias”.</p> <div data-bbox="754 1518 1062 1736" style="text-align: center;"> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Recursos humanos ◆ 17 papeles blancos de tamaño A4 ◆ 17 orejitas de conejito hechas de cartulina ◆ 4 ula ula ◆ 10 dibujos de zanahorias de tamaño grande

- Los niños se colocarán orejitas de conejitos sobre su cabeza.
- Luego se dirigieron a la zona donde hay zanahorias.

▶ Cinta maski



- Ellos observaran cuantas zanahorias hay en el lugar donde se ubicaron.
- Para que puedan saltar con los dos pies juntos según a la cantidad de zanahorias que observan.



RELAJACIÓN

se invita a los niños a descansar sobre las colchonetas acariciándolos haciendo pequeños masajes mientras les pide que se imaginen que son avecitas y que están en lo más alto del cielo, y que pueden jugar con las nubes, luego les pide que se imaginen que son hormiguitas y que son muy pequeñas y que están muy debajo de todo, de la tierra y que también pueden jugar.



CIERRE

Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué nos pusimos sobre la cabeza?
- ✓ ¿De qué animalito eran sus orejitas?
- ✓ ¿Cómo saltamos?
- ✓ ¿Qué había pegado en las paredes?
- ✓ ¿Cuál era el color de las zanahorias?
- ✓ ¿Cuántas zanahorias había?

V. EVALUACION:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación Diálogo	Lista de cotejo



TALLER DE APRENDIZAJE N°7 SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “PASO EL TÚNEL REPTANDO.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	29/09/2023
DURACIÓN	30 minutos

VI. SELECCIÓN DE ACTITUD:

AREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSIÓN	ÍTEM
Coordinación dinámica general	Repta con facilidad al pasar debajo del túnel

VII. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje.
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

VIII. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
DESARROLLO DE TALLER	INICIO Invitamos la participación de los niños, para construir juntos las normas de convivencia y	♦ Recursos humanos

reglas, dialogaremos sobre la actividad que se desarrollara.

Seguidamente, proponemos a los niños y niñas a realizando movimientos acompañados de una canción “**JUEGO DEL CALENTAMIENTO**”
https://www.youtube.com/watch?v=aSha5_SgH_k

- ◆ Equipo de sonido
- ◆ 8 conos pequeños
- ◆ 10 conos grandes
- ◆ 5 tubos

JUEGO DEL CALENTAMIENTO

Este es juego del calentamiento Hay que seguir la orden del sargento Jinetes: a la carga. Una mano, la otra, un pie, otro pie, la cadera, la cabeza, todo el cuerpo. (BIS)



DESARROLLO

Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la actividad del día “Paso el túnel reptando”



- Los niños observan los materiales eh incluso lo palpan.



- Tendrán que pasar sobre los conos abriendo sus piernas.



- Luego se dirigen hacia el túnel de tubos para que puedan pasar reptando



RELAJACIÓN

Pedimos a los niños y niñas acostarse y se les hará escuchar una música suave realizando técnicas de respiración desarrollando la función simbólica, al momento de inhalar, haremos con la consigna de “olemos la flor”, y al exhalar “apagamos la vela”



CIERRE

Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:



	<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Cómo pasamos el túnel gateando o reptando?✓ ¿Estuvo fácil pasar reptando?✓ ¿Se cansaron al pasar por el túnel?✓ ¿Cómo nos relajamos?✓ ¿Cómo se huele las flores?✓ ¿Cómo se sopla la vela?	
--	---	--

IX. EVALUACIÓN:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación Diálogo	Lista de cotejo



TALLER DE APRENDIZAJE N°8 SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “GATEO HASTA LLEGAR A MI ZAPATO.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	31/08/2023
DURACIÓN	30 minutos

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

ÁREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSIÓN	ÍTEM
Coordinación de Miembros Superiores e Inferiores	Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto.

III. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje.
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

IV. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
DESARROLLO DE TALLER	INICIO Invitamos la participación de los niños, para construir juntos las normas de convivencia y reglas.	♦ Recursos humanos



Seguidamente, proponemos a los niños y niñas a realizar movimientos acompañado de una canción “**EL BAILE DEL CUERPO**”

**YO TENGO UN CUERPO Y LO VOY
A MOVER**

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover

Lo voy a mover, lo voy a mover

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover

Desde la cabeza hasta los pies

La mano, la otra mano

Mueve las manos y muévelo así

El codo, ¡ay!, el otro codo

Mueve tus codos y muévete así

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover

Lo voy a mover, lo voy a mover

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover

Desde la cabeza hasta los pies

El hombro, el otro hombro

Mueve tus hombros y muévete así

La cabeza, ¡ay!, ay la cabeza

Mueve tu cabeza y muévete así

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover

Lo voy a mover, lo voy a mover

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover

Desde la cabeza hasta los pies

La rodilla, ¡ay!, ay la rodilla

Mueve tus rodillas y muévete así

La cintura, ¡ay!, ay la cintura

Mueve tu cintura y muévete así

Y ahora prepárate

Tu cuerpo vas a mover

Y ahora prepárate

Tu cuerpo vas a mover

Mover, mover, mover, mover

▶ Equipo
de sonido

DESARROLLO

- Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la actividad del día “GATEO HASTA LLEGAR A MI ZAPATO”.



- Los niños alternaran los pies levantando para no tropezar y seguir avanzando.



- Luego se posicionarán para gatear.



▶ Recurso humano

▶ Conos.

▶ Tubos de colores.

- Se les indica que deben gatear y buscar dentro de los conos.



▶ Zapato de los niños

- Deberán reconocer y llegar hasta sus zapatos correctos.



RELAJACIÓN

- Se invita a los niños(as) a realizar movimientos de estiramiento utilizando todo su cuerpo (brazos, piernas, hombros y cuello).





<p>CIERRE</p> <p>Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué les pareció el juego de circuito?✓ ¿Qué materiales usamos?✓ ¿Qué había dentro del cono?✓ ¿Como llegaste hasta tu zapato?	
--	--

V. EVALUACIÓN:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación Diálogo	Lista de cotejo



TALLER DE APRENDIZAJE N°9 SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “ME DIVIERTO SUBIENDO Y BAJANDO LA ESCALERA DE PIKLER.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	01/09/2023
DURACION	30 minutos

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

ÁREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSIÓN	ÍTEM
Coordinación de Miembros Superiores e Inferiores	Sube y baja las escaleras alternando los dos pies.

III. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje.
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

IV. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
DESARROLLO DE TALLER	INICIO Invitamos la participación de los niños, para construir juntos las normas de convivencia y reglas.	◆ Recursos humanos.

Motivamos a los niños (as), a jugar con los globos donde ellos tienen que mover a un lugar al otro el



▶ Globos de colores.

globo con la ayuda de una botella hasta que logren llegar a su final que se indicó.

DESARROLLO

- Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la actividad del día “Me divierto subiendo y bajando la escalera de Pikler”.

▶ Botellas pequeñas.

- Los niños pasan la escalera del suelo alternando sus pies.



▶ Equipo de sonido.


- Luego deberán subir y bajar cuidadosamente la escalera de Pikler.



▶ Escalera de pikler.

RELAJACIÓN

Pedimos amablemente a los niños y niñas a sentarse, se les hace escuchar una música de la naturaleza y realizamos la técnica de respiración desarrollando la función simbólica, cogemos el dedo índice con el

	<p>pulgar formando un círculo y soplamos como si tuviéramos burbujas.</p>  <p>CIERRE</p> <p>Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo te sentiste a la realizar el juego? ✓ ¿Qué material usamos? ✓ ¿Qué hicieron con la escalera? 	<p>► Equipo de sonido.</p>
--	---	----------------------------

V. EVALUACION:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación. Diálogo.	Lista de cotejo.



TALLER DE APRENDIZAJE N°10 SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “DESFILAMOS CON LA CANCIÓN DE LAS HORMIGUITAS.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	04/09/2023
DURACIÓN	30 minutos

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

ÁREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSIÓN	ÍTEM
Coordinación de Miembros Superiores e Inferiores	Camina alternando pies y brazos.

III. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje.
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

IV. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
DESARROLLO DE TALLER	INICIO Invitamos la participación de los niños (as), para construir juntos las normas de convivencia y reglas.	

Seguidamente, proponemos a los niños y niñas a realizar movimientos acompañado de una canción “PATITA LULU”.

PATITA LULU

¿A dónde vas, Lulú, corriendo tan deprisa
Con tu vestido rojo y tus blancas zapatillas?
El baile va a empezar y no quiero llegar tarde

Y bailar hasta que salga el sol

Lulú menea la patita, menea la colita
Mueve las alitas y se da una vueltecita
Se agacha despacito, se levanta bien prontito

Y sigue así hasta que salga el sol. (BIS)



https://www.youtube.com/watch?v=53ePiCirfyk&ab_channel=ElReinoInfantil

DESARROLLO

Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la actividad del día “Desfilo con la canción de las hormiguitas”.



▶ Recursos humanos.

▶ Equipo de sonido.

▶ Recursos humanos.

▶ Cinta masking.

▶ Equipo de sonido.

- Los niños tendrán que pasar desfilando por la línea recta.



Luego se les pondrán la canción de las hormiguitas para que sea más motivador desfilan.

Las hormigas van marchando una por una urra
Las hormigas van marchando dos por dos urra urra
Las hormigas van marchando tres por tres
La pequeña se de tubo para subir a un árbol
Y todas van marchando
Abajo a la tierra
A salir fuera de la lluvia
BOOM BOOM BOOM BOOM
BOOM BOOM BOOM BOOM



<https://www.youtube.com/watch?v=C0rl3VnXk5M>

RELAJACIÓN

Pedir a los niños (as), Que se acuesten boca arriba, eleven los brazos y las piernas e inspiren, Luego que dejen caer las piernas y los brazos mientras espiran. Repetir el ejercicio con los ojos cerrados.



CIERRE

Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cómo realizaron el juego?
- ✓ ¿Qué material utilizamos?
- ✓ ¿Qué es lo que más les gusta del juego?

V. EVALUACIÓN:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación. Diálogo.	Lista de cotejo.



TALLER DE APRENDIZAJE N°11 SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “ALCANZO LA CIMA DEL ÁRBOL PARA COGER UNA MANZANA.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	05/09/23
DURACION	30 minutos

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

AREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSION	ITEM
Coordinación de Miembros Superiores e Inferiores	Sube las gradas de 1 en 1 cogiéndose de la baranda.

III. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

IV. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
DESARROLLO DE TALLER	INICIO Invitamos la participación de los niños, para construir juntos las normas de convivencia y reglas.	♦ Recursos humanos

Seguidamente, proponemos a los niños y niñas a realizando movimientos acompañados de una canción “**HUAYNO DE LA ARAÑITA**”

Sube, sube la arañita, va tejiendo su tela.

Baja, baja la arañita con cuidado y sin prisa. (Bis)

Por el cielo va volando, un picaflor, picaflor.

Va buscado flores de dulce olor, dulce olor. (bis)



DESARROLLO

- Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder mencionarles los materiales que se va usar y explicarles la actividad del día “Alcanzo la cima del árbol para coger una manzana”.



Los niños tendrán que pararse dentro del ula-ula.

luego sentarse y coger las paletitas para que lo coloquen sobre los conos que

▶ Equipo de sonido

▶ Botella pequeña

▶ Lana

▶ Silueta de araña

▶ Sillas

▶ Ula ulas

▶ Pelotas de colores

▶ Cono disco de colores

están a los costados del ula-ula, y así continuar hasta llegar a las gradas.



► Escalera de María Montessori

- Una vez que lleguen a las gradas tendrán que subir agarrándose de las barandas.

► Siluta de manzana



- Llegan a la cima hasta poder llegar al árbol y que cojan con sus manos una manzana.



- Luego tienen que bajar las gradas y colocar la manzana en la canasta.



RELAJACIÓN

Los niños realizarán el YOGA para poderse relajar, realizarán movimientos del:

- Árbol
- Saludo a la luna
- Saludo al sol
- Montaña
- Perro
- Lagartija



CIERRE

Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cómo te sentiste al realizar el juego de circuito?
- ✓ ¿Qué materiales usamos para el juego?
- ✓ ¿Cómo subieron a las gradas?



	✓ ¿Qué pusieron al árbol? ✓ ¿les guardaría repetir el juego? ¿por qué?	
--	---	--

V. EVALUACIÓN:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación Diálogo	Lista de cotejo

TALLER DE APRENDIZAJE N°12 SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “LANZO LA PELOTA SALTANDO.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none">• Yessenia Yamileth Flores Nuñez.• Nataly Manzano Tinta.
FECHA	06/09/2023
DURACIÓN	30 minutos

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

AREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSIÓN	ÍTEM
Coordinación de Miembros superiores e Inferiores	Lanza la pelota dentro de un aro.

III. ACOMPAÑAMIENTO:

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje.
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

IV. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
DESARROLLO DE TALLER	INICIO Reunidos en asamblea, hablamos sobre la actividad que vamos a desarrollar, sentados en semicírculo les preguntamos: ¿A qué quieren jugar? ¿Para qué nos servirán los animales?	➤ Recursos humanos



¿Qué podemos hacer con ellos? Les proponemos:
Se realiza el juego de “Simón dice”:

Simón dice que todos caminen como patitos, perros, gatos, etc. Simón dice que te arrastres en el suelo como una serpiente.



DESARROLLO

Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la actividad del día “Lanzo la pelota saltando”.

- Los niños tendrán que llevar sobre la cabeza una almohadilla hasta llegar a la X.



➤ Recurso humano.

➤ Equipo de sonido.

➤ 3 almohadillas.

➤ 3 cajas de cartón.

- Una vez que lleguen a la X, pondrán la almohadilla en la caja.



▶ Pelotas.

▶ Cinta masking.

- Después cogen una pelota para que lancen a la canasta saltando.



▶ Arco de básquet.

RELAJACIÓN

Se invita a las niñas(os) a realizar movimientos de estiramiento utilizando todo su cuerpo (brazos, piernas, hombros, cuello, etc.)



CIERRE

Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cómo se sintieron al realizar el juego?
- ✓ ¿Qué materiales utilizamos?
- ✓ ¿Qué llevaron sobre su cabeza?
- ✓ ¿Qué hicieron con la pelota?



	✓ ¿A dónde lo lanzaron?	
--	-------------------------	--

VI. EVALUACIÓN:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación Diálogo	Lista de cotejo



TALLER DE APRENDIZAJE N°13 SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “SEÑALO LAS PARTES DE MI CUERPO AL PASAR EL CARRUSEL.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	07/09/2023
DURACIÓN	30 minutos

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

ÁREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSIÓN	ÍTEM
Coordinación Postural	Menciona o señala las partes de su cuerpo.

III. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material.

IV. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
DESARROLLO DE TALLER	INICIO Invitamos la participación de los niños, para construir juntos las normas de convivencia y reglas. Motivamos a los niños (as) a jugar con los ganchos donde tienen que ponerse los ganchos a su ropa que este puesto y luego sacárselas con sus manitos.	♦ Recursos humanos



- ▶ Ganchos de colores
- ▶ Equipo de sonido

DESARROLLO

- Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la actividad del día “Señalo las partes de mi cuerpo al pasar el carrusel.”.



- Los niños tendrán que pasar el carrusel levantando bien en alto los pies.




- ▶ Recurso humano
- ▶ Cinta masking de color rojo

- Hasta que lleguen a una de las imágenes y señalen una parte de su cuerpo según la imagen.



- ▶ Ula ulas grandes y pequeñas

- ▶ Conos grandes siluetas

	<p>RELAJACIÓN Pedimos amablemente a los niños y niñas a sentarse, se les hace escuchar una música de la naturaleza y realizamos la técnica de respiración desarrollando la función simbólica, los niños (as) cogen una pluma y soplarán.</p>  <p>Luego se les pedirá que tomen su agua para que se deshidrate.</p> <p>CIERRE</p> <p>Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué animal había en el piso? ✓ ¿Qué materiales se utilizó? ✓ ¿Qué imágenes había dentro del cuerpo del gusano? 	<p>◆ Plumas</p>
--	--	-----------------

V. EVALUACIÓN:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación Diálogo	Lista de cotejo



TALLER DE APRENDIZAJE N°14 SALA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA (I CICLO)

NOMBRE DEL TALLER: “ADIVINO EL SONIDO DE LOS ANIMALES Y LUEGO IMITO SUS MOVIMIENTOS.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

CENTRO	Luz de mis Aventuras
SALA CUNA	2 años
HORARIO	8:00am - 1:00pm
DIRECTORA	Evelyn Castillo Yucra
NOMBRE DE LA PROFESORA	Evelyn Castillo Yucra
EJECUTORAS	<ul style="list-style-type: none"> • Yessenia Yamileth Flores Nuñez. • Nataly Manzano Tinta.
FECHA	08/09/2023
DURACIÓN	30 minutos

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

ÁREA DE PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
DESEMPEÑO	Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.
DIMENSIÓN	ÍTEM
Coordinación Postural	Imita posiciones de animales.

III. ACOMPAÑAMIENTO

- Invitar a los niños a pasar a la sala cuna para que jueguen libremente.
- El adulto significativo observa y acompaña en el proceso de aprendizaje
- La actividad concluye cuando los niños se sienten cansados, los niños y el adulto significativo guardan y ordenan el material

IV. ORGANIZACIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
DESARROLLO DE TALLER	INICIO Motivamos a los niños a realizar ejercicios de calentamiento nos movemos libremente por el espacio haciendo el animal que quieran. Se desplazan con gatos,	♦ Recursos humanos

Como gusanos (arrastrándose), como canguros (saltando con los dos pies), como cangrejos con las manos (a cuatro patas y hacia atrás), como monos (agachados y dando golpes con las manos en el pecho). Después los niños y niñas dirán el nombre del animal.



- Los niños seguirán los movimientos que indica la canción de manera libre y creativa.
- Después de calentar el cuerpo, decimos a los niños que ya estamos listos para divertirnos.

DESARROLLO

Invitamos a los niños a que se acomoden en el patio para poder explicarles la actividad del día “Adivino el sonido de los animales y luego imito sus movimientos.”.



- Los niños escuchan bien concentrados el sonido para que adivinen que animal es y lo mencionen.



◆ Equipo de sonido

◆ Cinta de color rojo

- Luego que logren adivinar el nombre del animal, tendrán que imitar sus movimientos.

► Equipo de sonido



RELAJACIÓN

- Cuando hayamos terminado los juegos, invitamos a los niños a realizar la relajación.
- Todos sentados en círculo seguimos las instrucciones del audio “Ejercicio de ojos”:



CIERRE

Terminada la actividad se les realiza a los niños(as) las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?
- ✓ ¿Qué animales mencionamos?
- ✓ ¿Cómo caminarán esos animales que se mencionó?
- ✓ ¿Les gustaría repetir? ¿Por qué?



V. EVALUACIÓN:

DESEMPEÑO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza acciones de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse.	Observación Diálogo	Lista de cotejo

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional

ANEXO 11: Evidencias fotográficas



Taller 1. Descripción: Desarrollando sube y baja las gradas sin apoyo de un adulto.



Taller 2. Descripción: Desarrollando coordinación y equilibrio caminando sobre las líneas trazadas en el suelo



Taller 3. Descripción: Desarrollando el gateo direccionado a un objeto personal.



Taller 4. Descripción: Reconoce señalando o mencionando las partes de su cuerpo según la imagen observada.



ANEXO 12: Declaración jurada



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, yo Yessenia Yamileth Flores Nuñez,
identificado con DNI 73818462 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Educación Inicial

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"LOS JUEGOS EN CIRCUITOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO
DE LA MOTRICIDAD BRUFA EN INFANTES DE 2 AÑOS,
DEL CENTRO DE ESTIMULACIÓN "LUZ DE MIS AVENTURAS" - PUNO 2023"

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

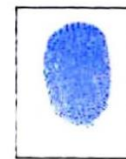
Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento de presente compromiso

Puno 17 de Enero del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Nataly Manzano Tinta
identificado con DNI 77503777 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
" LOS JUEGOS EN CIRCUITOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GROSERA EN INFANTES DE 2 AÑOS, DEL CENTRO DE
ESTIMULACIÓN "LUZ DE MIS AVENTURAS" - PUNO 2023 "

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 17 de enero del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 13: Autorización de repositorio



Universidad Nacional
del Altiplano Puno

Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Yessenia Yamileth Flores Nuñez
identificado con DNI 73818462 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Educación Inicial

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
"LAS JUEGOS EN CIRCUITOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO
DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN INFANTES DE 2 AÑOS DEL
CENTRO DE ESTIMULACIÓN "LUZ DE MIS AVENTURAS" - PUNO 2023"

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío, en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 17 de Enero del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huelia



AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Nataly Manganó Tinta
identificado con DNI 47503777 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Educación Inicial

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"LOS JUEGOS EN CIRCUITOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GROESA EN INFANTES DE 2 AÑOS, DEL CENTRO DE ESTIMULACIÓN "LUZ DE MIS AVENTURAS" - PUNO 2023"

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

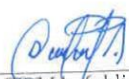
En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 19 de enero del 2024


FIRMA (obligatoria)



Huella