

“ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE AREQUIPA”



Fortaleciendo la Motricidad Gruesa a través de Juegos Didácticos en el Aula Remota de los niños y niñas de 5 años de edad, sección “B” de la Institución Educativa Inicial San Benito de Palermo Cayma – Arequipa 2021.

**TRABAJO DE INVESTIGACION
PRESENTADO POR:**

- María Esther Bedregal Hernández
- Susan Rosalia Calderón Agramonte

**PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Arequipa – Perú
2021**

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general Fortalecer la Motricidad Gruesa a través de Juegos Didácticos en el Aula Remota de los niños y niñas de 5 años “B” de la Institución Educativa Inicial San Benito de Palermo Cayma – Arequipa 2021. Siendo una investigación – acción de tipo cualitativa, la población está conformada por los niños y niñas del aula de 5 años “B” de la Institución Educativa Inicial San Benito de Palermo Cayma – Arequipa 2021, de los cuales participaron 7 niños y 4 niñas, haciendo un total de 11 estudiantes. Posteriormente se aplicó los instrumentos mapa de calor y guía de entrevista ayudándonos a sistematizar la información del estado real de los aprendizajes previos de los niños y niñas, permitiendo dar paso a la elaboración del plan de acción. En el plan de acción, se tomó como instrumentos los diarios de campo, guías de entrevistas y rúbricas; ayudando a registrar y evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes para luego permitir detectar los resultados y nivel de impacto en los mismos.

El resultado de la presente investigación acción evidencia que los Juegos Didácticos mejoro la Motricidad Gruesa de los estudiantes, demostrando que la mayoría de los niños y niñas de 5 años B, logro el desempeño de las capacidades "se expresa corporalmente" y "comprende su cuerpo", mediante el aula remota por la aplicación Google Meet.

Palabras clave: Motricidad Gruesa, Juegos Didácticos, Aula Remota.

ABSTRACT

The general objective of this research was to Strengthen Gross Motor Skills through Didactic Games in the Remote Classroom of the children of 5 years old "B" of the San Benito de Palermo Cayma Initial Educational Institution - Arequipa 2021. Being a qualitative action-research, the population is made up of the children of the 5 year old classroom "B" of the San Benito de Palermo Cayma Initial Educational Institution - Arequipa 2021, of which 7 boys and 4 girls participated, making a total of 11 students. Subsequently, the heat map and interview guide instruments were applied, helping us to systematize the information on the real state of the children's prior learning, allowing us to prepare the action plan. In the action plan, the field diaries, interview guides and rubrics were used as instruments, helping to record and evaluate the learning process of the students in order to detect the results and level of impact on them.

The result of the present action research shows that the Didactic Games improved the Gross Motor skills of the students, demonstrating that most of the children of 5 years old B, achieved the performance of the skills "expresses himself bodily" and "understands his body", through the remote classroom by means of the Google Meet application.

Key words: Gross Motor Skills, Didactic Games, Remote Classroom.