



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS DE 4 AÑOS, IEP. ARGOS COLLEGE,
BARRANCA, LIMA 2022.**

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

AUTORA

**MEDINA MATA, TEODORA ROSA
0000-0003-3027-3264**

ASESORA

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA
ORCID ID: 0000-0003-2031-7809**

LIMA – PERÚ

2022

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Medina Mata, Teodora Rosa

ORCID: 0000-0003-3027-3264

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Lima, Perú

ASESORA

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ASESORA

4. DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico de manera especial a mis hijos y a mi querido padre por ser la persona que siempre me motivo para seguir adelante, de igual forma agradezco a mi esposo por su permanente apoyo y motivación.

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud y agradecimiento al maestro Edgar Pérez Piñan por su apoyo, orientación y experiencia para hacer realidad mi trabajo de investigación.

5. RESUMEN

La presente tesis tuvo como objetivo central determinar la influencia del juego como estrategia en el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E.P. Argos College del distrito de Barranca, año 2022. Este estudio se ciñó a un enfoque cuantitativo, diseño pre experimental, nivel explicativo, un total de 15 niños de cuatro años del nivel de educación inicial conformaron la muestra de estudio a quienes se le evaluó mediante una guía de observación de la motricidad gruesa, para ello se desarrollaron sesiones centrada en el uso del juego como estrategia. Los resultados indicaron una significativa variación en los niveles de motricidad gruesa, es así que en la evaluación pre test 73.3% de niños se encontraba en el nivel inferior, el 26.7% en el nivel normal y ningún niño se encontró en el nivel superior, posterior a la aplicación de las sesiones de juego los niveles variaron, es así que ningún niño se ubicó en el nivel inferior, el 60% se ubicó en el nivel normal y el 40% se ubicó en el nivel superior de motricidad gruesa. La prueba inferencial de Wilcoxon permitió hallar un nivel de significancia de 0.000 lo cual permitió confirmar la hipótesis general de la investigación y concluir que el juego como estrategia influye en el desarrollo del nivel de motricidad gruesa.

Palabras clave: Coordinación, equilibrio, estrategia, juego, motricidad gruesa

ABSTRACT

The main objective of this thesis was to determine the influence of play as a strategy at the level of gross motor development in four-year-old children from the I.E.P. Argos College of the district of Barranca, year 2022. This study adhered to a quantitative approach, pre-experimental design, explanatory level, a total of 15 children of four years of the level of initial education conformed the study sample who were evaluated by a gross motor observation guide, for which sessions focused on the use of the game as a strategy were developed. The results indicated a significant variation in the levels of gross motor skills, so that in the pre-test evaluation 73.3% of children were at the lower level, 26.7% at the normal level and no child was found at the higher level, later to the application of the game sessions the levels varied, so that no child was located at the lower level, 60% was located at the normal level and 40% was located at the higher level of gross motor skills. Wilcoxon's inferential test allowed to find a level of significance of 0.000, which confirmed the general hypothesis of the research and concluded that the game as a strategy influences the development of gross motor skills.

Keywords: Balance, coordination, game, gross motor skills, strategy

6. CONTENIDO

2. EQUIPO DE TRABAJO	ii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
4. DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
5. RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
6. CONTENIDO	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	4
2.1 Antecedentes	4
2.1.1. Internacional.....	4
2.1.2. Nacional	5
2.1.3. Regional	7
2.2. Bases teóricas de la investigación	8
2.2.1. Variable: El juego	8
2.2.1.1. Definición.....	8
2.2.1.2. Teorías.....	9
2.2.1.3. Dimensiones de la variable	13
2.2.2. Variable: Motricidad gruesa	16
2.2.2.1. Definición.....	16
2.2.2.2. Teorías.....	17
2.2.2.3. Dimensiones de la variable	19
2.2.3. Relación entre el juego y motricidad	20
III. HIPÓTESIS.....	21
3.1. General.....	21
3.2. Específicas	21
IV. METODOLOGÍA.....	22
4.1 Diseño de la investigación	22
4.1.1. Tipo de estudio	22
4.1.2. Nivel de Investigación	22
4.1.3. Diseño de Investigación.....	22
4.2 Población y muestra.....	23
4.2.1. Población.....	23

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión.....	24
4.2.3. Muestra	24
4.2.4. Técnica de muestreo	24
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	25
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
4.4.1. Técnicas de recolección de datos	26
4.4.2. Instrumentos de recolección de datos	26
4.4.2.1. Validez del Instrumento	27
4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento	27
4.5 Plan de análisis	28
4.5.1. Procedimiento.....	28
4.6 Matriz de consistencia	30
4.7 Principios éticos	31
V. RESULTADOS.....	32
5.1 Resultados	32
5.2 Análisis de resultados	40
VI. CONCLUSIONES.....	45
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	47
Recomendaciones.....	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
ANEXOS	54

7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

Figuras

Figura 1. Comparación de los resultados de la prueba pre y post test acerca del nivel de la variable motricidad gruesa.....	30
Figura 2. Comparación de los resultados de la prueba pre y post test acerca del nivel de la dimensión equilibrio.....	31
Figura 3. Comparación de los resultados de la prueba pre y post test acerca del nivel de la dimensión coordinación.....	32

Cuadros

Cuadro 1. Distribución de la población en estudio según sexo.....	22
Cuadro 2. Distribución de la muestra en estudio según sexo.....	23
Cuadro 3. Matriz de operacionalización de la variable.....	24
Cuadro 4. Matriz de consistencia.....	27

Tablas

Tabla 1. Nivel de la variable motricidad gruesa.....	30
Tabla 2. Nivel de la dimensión equilibrio.....	31
Tabla 3. Nivel de la dimensión coordinación.....	32
Tabla 4. Pruebas de normalidad.....	33
Tabla 5. Prueba de rango de Wilcoxon de la variable motricidad gruesa.....	34
Tabla 6. Prueba de rango de Wilcoxon de la dimensión equilibrio.....	35
Tabla 7. Prueba de rango de Wilcoxon de la dimensión coordinación.....	36

I. INTRODUCCIÓN

El estudio de la motricidad gruesa adquiere una gran importancia toda vez que al ser definida por Najarro (2021) como un conjunto de movimientos y habilidades que se combinan para generar resultados progresivos al crecimiento y madurez del niño, forman parte de la motricidad gruesa, el caminar, sentarse, subir, saltar entre otros. En este sentido identificar el grado de desarrollo de la motricidad gruesa se pueden establecer para que se logre un nivel eficiente que sirva como base también para el desarrollo de la motricidad fina. La motricidad gruesa complementa la formación integral que deben alcanzar los niños y es en la escuela donde se complementan las actividades necesarias que favorecen la motricidad y demás competencias que deben lograr los niños.

La institución educativa Argos College se encuentra ubicada en el distrito de Barranca, provincia de Barranca, región Lima Provincias, en el caso de la población estudiantil correspondiente a niños de 4 años tiene un total de 15 preescolares. En la referida institución educativa se ha observado que durante el año 2021 los niños debido a la pandemia han permanecido al interior de sus hogares, su participación ha sido muy limitada considerando que solo han utilizado plataformas como el Meet y el WhatsApp, plataformas que no han hecho posible a los niños desarrollar una serie de actividades motrices, los juegos se han reducido a aquellos de carácter virtual y los espacios de desplazamiento se redujeron principalmente al interior de los hogares, con lo cual se evidencian deficiencias en la motricidad gruesa de los niños.

En la Institución Educativa donde se desarrollará el presente estudio se han observado una serie de deficiencias en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa, esto se debe principalmente a que esta motricidad implica movimiento generales corporales, acciones de coordinación y equilibrio, estas deficiencias devienen del hecho que durante dos años los niños no han desarrollado actividades que permitan una adecuada estimulación de la motricidad gruesa, los niños del nivel inicial se han encontrado confinados en sus casas con espacios reducidos que limitan su desplazamiento, además las clases virtuales recurriendo a recursos como el WhatsApp imposibilitan que los docentes en el área de motricidad puedan desarrollar en forma integral los componentes de la motricidad gruesa.

Ante la situación observada se planteó la siguiente pregunta general: ¿Cómo influye el juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la IEP Argos, Barranca, 2022? Siendo el objetivo general: Determinar la influencia del juego como estrategia en el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la IEP Argos College del distrito de Barranca, año 2022. De igual manera se propusieron los siguientes objetivos específicos: Identificar a través de una evaluación pre y post test el nivel de la dimensión equilibrio en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, 2022; identificar a través de una evaluación pre y post test el nivel de la dimensión coordinación en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, 2022. De igual forma la hipótesis de investigación establece que el juego influye como estrategia en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la IEP Argos, Barranca, 2022.

El presente estudio se justificó académica o teóricamente en el hecho de que se centró en el estudio de la motricidad gruesa, partiendo del análisis del juego como estrategia que permita el desarrollo de dicha motricidad, para ello se recurrirá al uso de un instrumento validado y con confiabilidad demostrada, respecto al juego se construirá una secuencia de actividades que formarán parte de las estrategias didácticas propias del presente estudio. Ejecutar el presente estudio generará un beneficio social centrado en el uso del juego como una estrategia que contribuya no solo en el desarrollo de la motricidad gruesa, sino también con la posibilidad de que los maestros amplíen las posibilidades de aprovechamiento del juego para fomentar otros aprendizajes.

La presente investigación se justificó teóricamente en el sentido que permitió llenar el vacío del conocimiento sobre motricidad gruesa en el entorno particular del distrito de Barranca, asumiendo que otros estudios se han llevado a cabo en localidades aledañas o tomando como sujetos de estudio niños de instituciones educativas pública. La justificación práctica del presente estudio se sostiene ya que si el juego utilizado como estrategia didáctica genera efectos positivos en el desarrollo de la motricidad gruesa, entonces las docentes del nivel inicial pueden mejorar la calidad de enseñanza recurriendo a proyectos de innovación centrados en el uso pedagógico del juego,

además de innovar el uso de instrumentos de evaluación que midan en forma integral las capacidades y habilidades no solo cognitivas de los niños.

La presente investigación es de tipo aplicada, debido a que se formuló una propuesta de actividades lúdicas o juegos con la finalidad de alcanzar el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo cual se ubica en el nivel explicativo ya que se estableció la influencia del juego en la motricidad gruesa, respecto al diseño se seleccionó el pre experimental con pre y post prueba sin grupo de control, la población estuvo conformada por 15 niños del aula de 4 años, considerando que es una población finita entonces el muestreo fue no probabilístico intencional con lo cual existió equivalencia entre el tamaño de la población y la muestra. Los datos se recogieron recurriendo a la técnica denominada observación para lo cual se utilizó una guía de observación, en este sentido los datos fueron procesados a través de las técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, de igual forma se solicitó el consentimiento informado a los padres de familia.

Los resultados indicaron que el 73.3% de niños en la etapa pre test se encontraban en el nivel inferior respecto al desarrollo de la motricidad gruesa, en la etapa post test ningún estudiante se encontró en este nivel. En la etapa pre test el 26.7% se ubicó en el nivel normal, en la etapa post test el 60% se ubicó en el nivel normal. Finalmente, en la etapa pre test ningún estudiante se encontró en el nivel superior, mientras que el 40% se encontró en el nivel superior en la etapa post test. A partir de los resultados de la prueba inferencial de Wilcoxon se obtuvo un nivel de significancia igual a 0,00 menor al valor alfa de 0,05 con lo cual se determinó que estadísticamente que el juego como estrategia contribuyó a la mejora del nivel de motricidad gruesa demostrada por los niños en la etapa post test, de esta manera se establece que el juego utilizado como estrategia didáctica tiene efectos positivos en el desarrollo de la motricidad infantil durante la etapa pre escolar.

El presente estudio se encuentra estructurado en seis capítulos divididos por los siguientes títulos: Introducción, seguido de la revisión de la literatura, prosiguen los capítulos de la hipótesis, metodología y resultados, finalmente los capítulos de análisis de resultados y conclusiones. Complementan las referencias bibliográficas y los anexos de la investigación.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Miranda (2017) llevó a cabo una tesis titulada “Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Samaniego Jiménez” Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos” por la Universidad Técnica de Babahoyo, con el objetivo central de establecer la influencia de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa. La investigación es de tipo básica, enfoque cuantitativo, la muestra estuvo conformada por un total de 48 padres de familia y dos docentes, la técnica utilizada fue la encuesta para lo cual se recurrió a un cuestionario de 10 ítems. El principal resultado de la investigación indica que el 100% de encuestados utiliza al juego tradicional como una estrategia pedagógica poco frecuente. En el estudio se concluyó que se hace necesario que los docentes deben incorporar los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, los juegos tradicionales permiten el progreso integral del estudiante, asimismo los estudiantes que llevan a cabo actividades lúdicas mejoran sus habilidades y su motricidad gruesa.

Cevallos (2021) desarrolló por la Universidad Nacional de Chimborazo una tesis denominada “Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021”. La tesis tuvo como objetivo general analizar el nivel de importancia que poseen los juegos tradicionales en la motricidad gruesa infantil. El estudio es cuantitativo, de acuerdo a los objetivos de tipo básica, nivel exploratorio, tipo descriptivo, la muestra estuvo conformada por 24 niños. La técnica empleada fue la observación, por lo cual los instrumentos utilizados fueron el test de MABC y la ficha de observación. Los resultados indican que el 63% de los niños a veces realiza movimiento de manera independiente pero no totalmente. Se concluyó en la tesis que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad

gruesa ya que estimulan las capacidades de equilibrio y coordinación, contribuyendo de igual manera al desarrollo integral de los niños.

López (2018) llevó a cabo una tesis por la Universidad Técnica de Ambato denominada “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”; el objetivo de la investigación fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. El nivel de la investigación es descriptivo, mientras que la muestra estuvo conformada por 20 niños. La técnica de recolección de datos fue la entrevista, mientras que los instrumentos fueron el cuestionario estructurado y la escala de Nellson Ortiz. Los resultados indican que 20 niños cumplen con levantarse sin usar las manos, 18 de ellos puede caminar hacia atrás, 16 se para en un solo pie. Las conclusiones de la investigación indican que la motricidad permite el desarrollo integral de los niños, el desarrollo motor se alcanza mediante el uso de actividades y rutinas diarias de la escuela, los juegos tradicionales contribuyen a desarrollar la motricidad gruesa en niños.

2.1.2. Nacional

Córdova (2021) desarrolló una tesis por la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, la cual se denominó “Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe- Camporredondo, 2020”. El objetivo general de la tesis fue identificar en qué medida influyen los juegos tradicionales en la motricidad gruesa. La investigación fue de tipo aplicada, con un diseño pre experimental, contando con una observación inicial y final y un solo grupo, la muestra estuvo conformada por 14 niños, el instrumento de recolección de datos fue la ficha de observación. Entre los resultados tenemos que inicialmente el porcentaje de la coordinación se encontraba en un 71,4% del nivel inicio, mientras que en la etapa post test este porcentaje se redujo en un 35,7%, respecto a equilibrio se tiene que inicialmente el 78,6% se encuentra en nivel inicio pero en la evaluación posterior se redujo en un 50%, observándose

una mejoraría también en la motricidad gruesa. Se concluyó que los juegos tradicionales influyen en la motricidad gruesa, además hubo mejoras en el nivel de coordinación, ritmo y equilibrio de la motricidad gruesa a razón de la aplicación de los juegos tradicionales.

Apaza (2020) desarrolló por la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote la tesis titulada “Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, Institución Educativa Inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020”. El objetivo general del estudio fue determinar la correlación e influencia entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa. La investigación es de tipo correlacional, bajo un nivel cuantitativo, se siguió un diseño experimental, la muestra de estudio estuvo conformada por 11 estudiantes del nivel inicial, la técnica de investigación fue la observación para lo cual se utilizó como instrumento una ficha de observación de Mc Clenaghan & Gallahue. Entre los resultados se halló que el movimiento de brazos al momento de tiro sobre el hombro se halló una mejora del nivel inicial al maduro, en cuanto al movimiento de piernas se tiene que hubo cambios del nivel inicial (27.3%) al nivel maduro (63.6%). En la tesis se llegó a concluir que los juegos tradicionales tienen incidencia directa en el desarrollo motriz grueso, asimismo se demostró que existe correlación entre los juegos tradicionales y las dimensiones del desarrollo motor (carrera, salto, patear, arrojar y atajar).

Chocce y Conde (2018) llevaron a cabo una investigación denominada “Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara” por la Universidad Nacional de Huancavelica cuyo objetivo general fue fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de inicial. Metodológicamente, el estudio recurrió a los métodos lógico, analítico, sintético, inductivo, deductivo; las técnicas utilizadas fueron la investigación documental, la técnica didáctica, la técnica de observación y la técnica estadística. La muestra estuvo conformada por 13 estudiantes, quienes fueron evaluados mediante una ficha de observación que valoraba los desempeños en

aprobado, en proceso e inicio. Entre los principales resultados se tiene que hubo un incremento de estudiantes (33%) que obtuvieron calificación A en sus aprendizajes mostrando habilidades motrices gruesas. En el estudio se concluyó que el juego popular facilita el desarrollo de la motricidad gruesa, además uno de los efectos de la aplicación de los juegos populares es que el 33% de niños obtuvieron A en cuanto a sus habilidades motrices gruesas, con lo cual los juegos populares permiten desarrollar habilidades, valores y actitudes.

2.1.3. Regional

Dulanto (2019) desarrolló la tesis titulada “El juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 87 - Emilia Barcia Boniffatti - Huaral-2018” por la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. El objetivo central de la investigación fue comparar si existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad. Metodológicamente la tesis es de tipo descriptiva correlacional con enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 38 niños de 4 años quienes fueron evaluados mediante la técnica y ficha de observación. Los resultados indican que el juego como estrategia presenta un nivel moderado con el 65.8%, respecto al aspecto sensorio motriz se tiene que los niños presentan un nivel moderado con un 52,6%. En la investigación se llegó a concluir que existe relación entre el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad, además de ellos el juego se relaciona con la creatividad y con la conciencia corporal.

Rosales (2021) desarrolló la tesis titulada “Psicomotricidad en el desarrollo de la expresión corporal de los niños de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020” por la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. El objetivo general de la investigación fue determinar la influencia de la psicomotricidad en el desarrollo de la expresión corporal. Metodológicamente la tesis asumió el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal, la muestra estuvo

conformada por 10 niños del nivel inicial, la técnica empleada fue a observación siendo el instrumento la lista de cotejo. Los resultados indican que en cuanto a las dimensiones movimiento en función a un ritmo tenemos que los niños siempre lo realizan con un 80%, mientras que desplazamiento en el espacio los niños de igual forma siempre lo realizan con un 80%, en el salto los niños siempre lo realizan con un 90%, finalmente en cuanto a ubicación en el espacio siempre lo realizan con un 85%. En el estudio se concluyó que la psicomotricidad influye en el desarrollo de la expresión corporal, favorece el desarrollo de los niños en cuanto a sus habilidades motoras, la coordinación motriz y la lateralidad influyen en la expresión corporal.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable: El juego

2.2.1.1. Definición

El juego es una actividad innata a los seres humanos, razón por la cual los especialistas consideran que es vital para la integralidad de los niños, debido a sus efectos tienen repercusión hasta avanzada edad. Vásquez (2007) considera que el juego es una recreación basada en diferentes combinaciones y de acuerdo a reglas o bases. Es más el autor considera que la necesidad de jugar es muy precoz en el niño, puede ser descubierta en los primeros meses de edad, el juego o actividad lúdica tiene una función sustitutiva durante los primeros años, llegando a sustituir a las primeras satisfacciones o a los padres; a partir de los tres años el juego cumple la función de aprendizaje, un aprendizaje sin meta fija, el niño se sumerge en el juego pero lo reconoce como un tiempo de ficción. Considerando a Calero (2005) se tiene que el juego surge en forma espontánea a partir de incitaciones instintivas que forman parte de ciertas necesidades propias de su proceso evolutivo, el juego prepara al niño para la madurez, es un ejercicio natural pero placentero relacionado al crecimiento, el niño no requiere que le enseñen a jugar, el juego le permite poner en práctica sus capacidades en los campos de la motricidad, de la adaptación, del lenguaje y

en lo social; con el juego el niño sacude sus extremidades, flexiona sus piernas, balbucea, vocaliza, el juego se constituye en una ocupación del niño.

El juego es una actividad que presenta características rectoras que favorecen conductas espontáneas, en este sentido el juego es una importante actividad presente en la etapa preescolar del infante, permite efectivizar su desarrollo ya sea de manera individual o grupal, el juego es espontáneo y la mayoría de las veces genera placer, una cualidad central del juego hace posible que el niño lleve a cabo una acción ante la falta de condiciones objetivas que permitan obtener realmente resultados de dicha actividad (Castro, 2005, p. 412).

Padilla, Vega y Torres (2004) consideran que el juego es una manifestación libre que abarca diversas actividades corporales y procesos mentales; se aplica a todas las actividades espontáneas y autogeneradas del niño, a todas las actividades que son fines en sí mismas, el juego es un conjunto de acciones desinteresadas, tiene significado y un sentido, permite expresar emociones y genera vínculos sociales, brinda satisfacción y contribuye con la convivencia social.

2.2.1.2. Teorías

a) Teorías biológicas del juego

a.1. Teoría del crecimiento

Esta teoría asume que el juego es el resultado del crecimiento, es producto del flujo de las fuerzas vitales que se desenvuelven al interior del organismo, por lo tanto el juego es un fenómeno exclusivamente físico. Quien formuló esta teoría es Casui, él considera que es el desequilibrio orgánico la causa del juego. Además se considera que al ser compleja la estructura humana esto le lleva a jugar más, la diferencia entre el juego de niños y niñas proviene de las diferencias biológicas sexuales (Calero, 2005).

a.2. Teoría del ejercicio preparatorio.

Esta teoría fue propuesta por Gros, quien considera que el juego permite el desarrollo del potencial congénito del niño y lo prepara para ejercitarlas

en el futuro, pone énfasis esta teoría en la repetición y el impulso instintivo del niño para imitar jugando como recurso para el aprendizaje, de esta forma el juego se hace posible que se motiven, activen y perfeccionen los instintos, el juego explica ciertas conductas instintivas tanto en animales como en seres humanos (Calero, 2005).

a.3. Teoría catártica

Esta teoría fue propuesta por Carr, este autor considera que el juego es un estímulo del cual se vale el cuerpo para motivar el crecimiento y dejar de lado las preferencias de carácter antisocial que posee el individuo desde su nacimiento y que ha conllevado a la actual condición de la civilización, resultando altamente perjudiciales. El juego permite depurar los instintos dañinos; tal es el caso del instinto guerrero el cual se manifiesta a través del juego de peleas (Calero, 2005).

b. Teorías fisiológicas del juego

b.1. Teoría de la energía superflua

Inicialmente esta teoría fue enunciada por Schiller pero posteriormente perfeccionada por Hebert Spencer. De acuerdo con esta teoría el juego permite descargar en forma agradable e informal el exceso de energías del individuo, de esta manera el juego hace posible el desplazamiento de energía por el centro nervioso, sin embargo la liberación de energía fisiológica excedente responde a un esquema de imitación a los adultos (Calero, 2005).

b.2. Teoría del descanso o recreo

De acuerdo con Steinhilber uno de los representantes más destacados se considera que el juego es un medio que permite intercambiar actividades, de tal forma que se recreen las partes del sistema nervioso que se encuentran agotadas, mientras que las otras partes del organismo se encuentran en actividad, razón por la cual en las instituciones educativas se establecieron los recreos (Calero, 2005).

c. Teorías psicológicas del juego

Forman parte de estas teorías las siguientes:

c.1. Teoría del placer funcional

Schiller y Klange son los principales representantes de esta teoría, ellos establecen que el juego se identifica fundamentalmente por el goce que produce, por lo cual el placer que produce el juego se desprende de la imaginación que debe desenvolverse sin ninguna traba, al margen de las restricciones que establecen la realidad. Por lo tanto esta teoría destaca que el juego hace posible incrementar la productividad a partir de la independencia de la mente (Calero, 2005). Bühler considera que el juego es una actividad que proporciona placer funcional, es así que el juego produce emociones y estados de conciencia en los cuales la imaginación supera la realidad, aquí predomina la libertad creadora.

c.2. Teoría del ejercicio previo.

Teoría cuyo principal representante es Groos. De acuerdo con esta teoría el juego permite que el niño se anticipe ante actividades futuras, prepara para la vida al individuo, por lo cual esta teoría se integra a las teorías biológicas ya que consideran que el juego tiene carácter instintivo, con lo cual se enfatiza la naturaleza instintiva orgánica que se encuentra presente en el juego y se adecúa más a una interpretación biológica antes que a una de corte psicológico (Calero, 2005).

c.4. Teoría de la ficción.

Claparede es el máximo representante de esta teoría; de acuerdo con la cual el juego permite concretar fines ficticios, mediante el juego el niño busca lo ficticio, ya que las situaciones reales no satisfacen el espíritu infantil considerando que no puede gobernar la realidad el juego le permite escapar a un mundo ficticio. Con el juego el niño le brinda realidad a los personajes imaginarios creados, in embargo el niño puede distinguir lo real de lo irreal, es consciente del mundo ficticio pero sabe que existe solo para él (Calero, 2005).

d. Teorías sociológicas del juego

d.1. El aprendizaje social

Cousinet consideró que el aprendizaje social está conformado por cuatro etapas, las mismas que son: el embate manual, el ataque moral, la agresión del exhibicionismo y la del importunar.

La agresión manual es una actividad de rechazo, mediante la cual el niño siente la necesidad de manifestarse en forma distinta y siente la necesidad de unirse al otro, se observa en niños de cuatro o cinco años conductas tales como empujarse, se atropellan, estas conductas son naturales, la conducta belicosa se constituye en el primer contacto, sin embargo después de haberse empujado los niños asumen una actitud conciliadora y vuelven a jugar, estas actividades no son antisociales, sino presociales, por lo cual el juego debe orientarse a que el niño se asuma y asuma al otro.

En cuanto a la agresión oral se puede observar en conductas mediante las cuales los niños se jactan frente a otros, realizan comparaciones de superioridad, tomando como referente padres, objetos, posesiones entre otros, es una de las formas de afirmar el yo, por lo cual los niños siempre buscarán satisfacer su yo de diversas maneras durante su proceso de desarrollo.

Respecto al exhibicionismo, se tiene que en esta etapa el niño busca la aceptación de los demás, genera alianzas con los adultos, buscar convertirse en el objeto de envidia por parte de sus compañeros, al ocupar un sitio en su grupo entonces ya no recurrirá a estas conductas.

Se tiene que el importunar es una cualidad de una ser social, ser inoportuno es un mecanismo para compensar su frustración, es una conducta presocial, el niño no admite que el grupo viva sin él por lo cual busca la atención del grupo molestándolo.

d.2. El juego social

Se propone que el juego atraviesa por los siguientes estadios: 1º Estadio de rechazo; 2º el de aceptación y utilización; y 3º de cooperación.

Se tiene que el estadio de rechazo se caracteriza porque en el caso del niño solo tiene existencia su yo y su propio mundo, se hace presente el egocentrismo del niño, la conducta de un niño ante otro niño en primer lugar es de confusión seguido de desdén.

El segundo estadio es el de la aceptación y de utilización de los otros, en esta etapa el niño utiliza a sus compañeros para que le complazcan sus intereses y caprichos, aquí los niños juegan en paralelo, en forma individual sin llegar a entender que pueden realizar juegos comunes.

En el tercer estadio surge la necesidad de llevar a cabo actividades comunes, se encuentra en el límite para concretar el juego cooperativo, entre los cinco y ocho años se desarrolla esta estadio, coincidiendo con la etapa escolar.

En el cuarto estadio el niño al asistir a la escuela interactúa con niños mayores, existen espacios en los cuales pueden conocer a otros niños, llegando a imitarlos, el juego social es posible mediante la cooperación y la existencia de reglas.

2.2.1.3. Dimensiones de la variable

Juego reglado

Quintero (2016) considera que el juego reglado “permite que el educando asimile, estructure y ejecute conductas que propicien el buen convivir durante el desarrollo del mismo; al hablar de regla hablamos de

limitaciones que explicitan estrictamente el sentido y la organización de la acción lúdica” (p. 18).

Por su parte Isunza (2020) define al juego reglado como una “herramienta que fomenta el autocontrol ya que al acatar las reglas el niño empieza a tener dominio sobre sus impulsos emocionales, al ser condicionados por reglas sociales” (p. 26). De esta manera el juego reglado busca impulsar el desarrollo de la autorregulación a partir del reconocimiento de los errores de los mismos niños donde confrontan sus acciones ante las normas o reglas establecidas por el grupo social, este es un paso necesario para fortalecer la vida en convivencia social.

Juego dirigido.

El juego dirigido se caracteriza de acuerdo Castillo y Ortega (2019) como “herramienta pedagógica que permite cognitiva de los niños y niñas en la educación inicial, siendo primordial dentro del proceso de enseñanza de las maestras para generar aprendizajes significativos” (p. 13). De igual manera Palacios (2016) asume que el juego dirigido “se caracteriza por poseer la dirección o presencia de un adulto. Con el fin de llevar a cabo una actividad la cual se caracteriza por ser recreativa y educativa” (Castillo y Ortega, 2019, p.7).

Juego libre

Muñoz (2009) define al juego libre como aquel “que realiza cualquier niño de forma espontánea o con otros compañeros. Aquí el adulto no tiene una intervención. Tiene un gran valor para favorecer el desarrollo del niño y también se puede obtener un gran valor educativo del mismo” (p. 6).

Se considera que el juego libre favorece la psicomotricidad debido a que por la naturaleza de su modalidad no requiere del lenguaje oral haciéndolo más accesibles para niños de cualquier edad, favoreciendo un clima que

estimula el acto creativo en forma espontánea y natural (Jiménez y Muñoz, 2012, p. 1103).

Juego funcional.

Este tipo de juego es definido por Moreno (2002) citado por Camacho (2012) como aquel que permite “realizar actividades sobre su propio cuerpo, como la de objetos y dejará de simbolizar al juego, estas actividades carecen de normas internas y se realizan más por placer” (p. 11). Si bien este tipo de juego tiene su predominio durante los dos primeros años de vida donde realiza actividades como lanzar objetos, atrapar objetos, golpear, sino que se presenta a lo largo de la vida hasta la adultez, actividades de juego funcional en la niñez y años posteriores son el manejar bicicleta, asistir a fiestas, bromear con los amigos (Camacho, 2012, p. 11).

El juego funcional es llamado también juego de ejercicio y se caracteriza porque permite repetir actividades con la finalidad de lograr cierta satisfacción a partir de un resultado inmediato, formar parte de la gama de juegos funcionales, aquellos mediante los cuales se realizan ejercicios con el propio cuerpo con la finalidad de dominar ciertos movimientos, o aquellos que permiten la manipulación de objetos con la finalidad de explorarlos sensorialmente, también encontramos a los juegos con personas con el propósito de fortalecer la interacción social (Villamar, 2013, p. 66).

Juego de construcción.

Este tipo de juegos se caracteriza porque se conforma por actividades que implican la manipulación de objetos con el propósito de crear algo que se encuentra en la imaginación del niño, es el niño el encargado de planificar, proyectar, crear o modificar los recursos intencionalmente, este tipo de juego es constante en la vida de las personas reforzándose con el desarrollo de la capacidad representativa (Camacho, 2012, p. 12).

Con el juego de construcción las producciones tienen carácter individual, sin embargo conforme pasa el tiempo los proyectos se puede realizar en forma colaborativa, entre los beneficios de este tipo de juegos tenemos que estimulan la creatividad, permite la coordinación óculo-manual, incrementa el control corporal (Villamar, 2013, p. 69).

2.2.2. Variable: Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición

Galimberti (2002, p. 718) caracteriza a la motricidad desde su contenido neuronal, encontrando su origen en el desarrollo del sistema nervioso, en este sentido la motricidad es aquella capacidad de movimiento que es respuesta de la actividad neuronal que se halla en el lóbulo frontal correspondiente al área motriz, en esta zona cerebral encontramos un sistema neuronal o fibras nerviosas que se dirigen hasta el tronco encefálico.

El desarrollo motriz depende de la maduración de los sistemas neuro-fisiológico, óseos, articulatorios, tendinosos y estructura. Si la maduración se ve obstaculizada entonces esto retrasa el desarrollo motriz. El desarrollo motriz se ajusta a un patrón predecible, es decir, que un orden secuencial, lo que le da coherencia a la adquisición de movimientos, habilidades gruesas y, luego, habilidades finas. De ninguna manera un niño podría adquirir habilidades finas sin tener que pasar por las habilidades gruesas. En la velocidad del desarrollo motriz hay diferencias individuales en los detalles y aspectos específicos; condicionados por la edad, condiciones de vida, oportunidades, fracasos, refuerzos y, por supuesto, por la predisposición genética y congénita (Rojas, 2007).

De acuerdo con Olórtegui (1988) respecto al desarrollo motor en la infancia manifiesta que las características físicas de su cuerpo y su habilidad motriz, el significado que tiene estas características en su visión de sí mismo,

la idea que posee de sus recursos y debilidades, sus aptitudes con respecto a sí mismo, y lo que él y otros pueden esperar de él. El desarrollo motor posibilita que el niño pase de la impotencia motora a la independización corporal, las acciones motrices inciden en actividades intelectuales, brindando al niño el medio para que logre la interacción social.

La motricidad gruesa de acuerdo con González (1998) citado por Martínez (2020) refleja cada uno de los desplazamientos que desarrollan los seres humanos y abarcan las capacidades motrices fundamentales expresadas en los movimientos y desplazamientos comunes a los seres humanos.

Najarro (2021) define a la motricidad gruesa como una serie de movimientos y habilidades que se combinan para generar resultados progresivos al crecimiento y madurez del niño, el aprendizaje de los movimientos motrices gruesos presenta dificultades ya que previamente se producirán caídas, golpes y sucesivos intentos, forman parte de la motricidad gruesa, el caminar, sentarse, subir, saltar entre otros.

Según Apaza (2020) considera que trabajar la motricidad gruesa implica llevar a cabo actividades que estimulen el cuerpo en sentido general, con estas actividades los niños cambiarán de posición corporal y contribuyen al control de su fuerza, los patrones de movimiento son necesarias para perfeccionar patrones maduros de movimiento, la motricidad gruesa al desarrollar habilidades gruesas con movimientos se logran progresivamente, habilidades motoras gruesas son: movimiento corporal, movimiento de extremidades, de músculos grandes, de la cabeza.

2.2.2.2. Teorías

Psicomotricidad en niños de 4 años.

La maduración biológica y los estímulos medioambientales producen la obtención o desarrollo de las habilidades motrices. Los logros motrices

mantiene una secuencia de acuerdo a determinadas reglas que se encuentran establecidas por los principios siguientes:

Desarrollo céfalo-caudal. Se considera que el desarrollo psicomotor mantiene un sentido vertical, es decir va de arriba hacia abajo, esto se manifiesta que el niño inicia con el control de los movimiento de la cabeza, posteriormente del tronco lo cual se manifiesta cuando se sienta y por último de las extremidades inferiores lo que se manifiesta cuando se para y camina (Olórtégui, 1998)

Desarrollo próximo-distal. De acuerdo con este principio el desarrollo psicomotor mantiene una secuencia que va del centro corporal a la parte más distante de este, es decir en primer lugar el niño controla los movimientos del brazo, seguido de la mano y por último de los dedos, aquí vemos el dominio del pulgar oponible o gesto de pinza que hace posible el desarrollo de acciones de motricidad fina (Olórtégui, 1998).

A partir de los cuatro años el niño logra modificar el ritmo de su carrera, además puede brincar ya sea en estado de reposo o realizando una carrera, respecto a la psicomotricidad fina puede realizar acciones como trazar líneas, círculos, usar crayones o abotonarse, en el rango de edad que va de los tres a siete años el infante tiene la capacidad de representar en forma global su cuerpo (Instituto de Ciencias y Humanidades, 2008).

En el rango de edad que va de 4 a 5 años el niño el desarrollo motor se manifiesta a través de actividades tales como atrapar y hacer rebotar pelotas, caminar en vigas manteniendo el equilibrio, nadar o cabalgar. De igual manera en cuanto al desarrollo neuromuscular puede dibujar, ensartar cuentas, cortar con tijeras, vestirse de manera autónoma o abotonarse (motricidad fina) (Ministerio de Educación, 2008).

En este sentido en la escuela se debe estimular la creatividad mediante una serie de actividades corporales con el propósito de desarrollar su yo

biológico y psicosocial. En este sentido el juego y el movimiento permiten la práctica psicomotriz.

La construcción de los aprendizajes en los niños parte de vivenciar su cuerpo a través de las sensaciones y los movimientos, lo cual lo lleva a actuar pensando, es por ello que requiere experimentar situaciones de su medio circundante que le permitan un reconocimiento de su propio cuerpo y logre de esta forma desarrollar su autonomía conforme va tomando decisiones. La construcción de imágenes positivas de sí mismo se realiza a partir del placer que obtiene actuando y desplegando los recursos que posee (Ministerio de Educación, 2008)

2.2.2.3. Dimensiones de la variable

Equilibrio.

Ortiz (2009) citado por Agramonte (2018) asume que el equilibrio es un importante componente del dominio motor grueso, el equilibrio hace posible mantener diferentes posiciones, para el caso del movimiento estático implica no realizar movimientos, mientras que el equilibrio dinámico se manifiesta durante el desplazamiento del cuerpo.

Chocce y Conde (2018) definen al equilibrio como aquel estado corporal producto de la influencia de una serie de fuerza obrando en él, por lo cual el equilibrio es una conducta motriz que es el sustento de la psicomotricidad, y junto a la coordinación hace posible ejecutar actividades motoras. El equilibrio es una reacción básica que brinda experiencias a partir de distintas posiciones con el propósito de mantener el peso corporal a fin de realizar el desplazamiento, el equilibrio se integra al nivel cerebral cortical, un estímulo sobre el pie conlleva a cambiar de posición, ejecutar pasos o ejecutar brincos. De esta forma el equilibrio y el mantenimiento de postura responden a la relación del cuerpo con la fuerza de gravedad.

Coordinación

Hernández (2006) citado por Agramonte (2018) define a la coordinación como aquel proceso que hace posible a los niños encadenar y asociar determinados patrones motrices inicialmente independiente con el propósito de lograr movimientos complejos, desencadenando comportamientos automatizados ante ciertos estímulos. La coordinación puede ser viso motriz la cual abarca la coordinación de la percepción visual y las manos y pies, también la coordinación viso-pédica que abarca la coordinación de visión con las extremidades inferiores.

2.2.3. Relación entre el juego y motricidad

Estas variables se encuentran íntimamente relacionadas conforme lo han establecido diferentes estudios, tal es el caso de Córdova (2021) quien considera que los juegos tradicionales influyen en la motricidad gruesa, además asumen en su estudio que los juegos tradicionales utilizados como estrategias en el aula favorecen el incremento en el nivel de la coordinación y del nivel de equilibrio de la motricidad gruesa. Najarro (2021) coincide con estas conclusiones por lo cual en su investigación llega a concluir que los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa, asimismo los juegos se relacionan con cada una de las dimensiones de la motricidad gruesa, que vienen a ser el equilibrio y la coordinación motora gruesa. Cevallos (2021) considera que los juegos tradicionales en la práctica educativa permite el desarrollo motriz, particularmente de la motricidad gruesa estimulando las capacidades de equilibrio y coordinación, además los juegos tradicionales estimulan las habilidades y destrezas motoras conllevando a un desempeño eficiente del niño en cuanto a su motricidad gruesa.

III. HIPÓTESIS

3.1. General

El juego como estrategia influye en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la IEP Argos, Barranca, Lima, 2022.

3.2. Específicas

Hipótesis específica 1:

Hi: El juego como estrategia influye en el nivel de desarrollo de la dimensión equilibrio generando diferencias significativas entre las etapas pre y post test en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, Lima, 2022.

Ho: El juego como estrategia no influye en el nivel de desarrollo de la dimensión equilibrio no llegando a generar diferencias significativas entre las etapas pre y post test en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, Lima, 2022.

Hipótesis específica 2:

Hi: El juego como estrategia influye en el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación generando diferencias significativas entre las etapas pre y post test en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, Lima, 2022.

Ho: El juego como estrategia no influye en el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación no llegando a generar diferencias significativas entre las etapas pre y post test en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, Lima, 2022.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El presente estudio fue de tipo aplicada. Según Ávila (2001), la investigación de tipo aplicada es aquella “interesada en la aplicación de conocimientos a la solución de un problema práctico inmediato. En la investigación aplicada se resuelve un problema por vez y no es probable que los resultados tengan aplicación general alguna” (p. 38).

Esto significa fundamentalmente que en el presente estudio se presentó una propuesta metodológica o estratégica que pueda favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años.

4.1.2. Nivel de Investigación

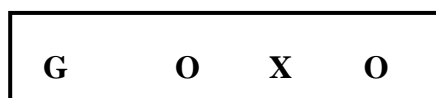
Para la presente tesis se utilizó el nivel de investigación explicativo. De acuerdo con Supo (2012) este nivel “explica el comportamiento de una variable en función de otra; por ser estudios de causa-efecto requiere control y deben cumplir criterios de causalidad” (p. 2).

En función a lo anterior el presente estudio buscó establecer la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa, razón por la cual se ubica perfectamente en el nivel indicado.

4.1.3. Diseño de Investigación

La presente tesis se adecuó a un diseño pre experimental del tipo pre y post test con un solo grupo. Los diseños pre experimentales a aquellas investigaciones en las cuales el nivel control es mínimo, no llegan a cumplir con los requisitos que se exigen en un verdadero experimento. De acuerdo con Carrasco (2008) los

diseños pre experimentales del tipo pre y pos prueba con una sola medición son aquellos que consisten en “aplicar a un grupo una prueba previa al tratamiento experimental, para luego administrar el tratamiento, y después de ello, aplicar la prueba o medición posterior” (p. 64). El esquema de este diseño es el siguiente:



4.2 Población y muestra

4.2.1. Población

Para la presente investigación se consideró como población a los estudiantes del nivel inicial que forman parte de la Institución Educativa Privada Argos College, ubicada en el distrito de Barranca, en la provincia de Barranca, región Lima Provincias. En esta investigación la población estuvo conformada por 39 estudiantes del nivel inicial los cuales se presentan en el cuadro 1. De acuerdo a Córdova (2014), la población se define como “un conjunto de unidades de observación identificadas, con cualidades similares y observables; agrupadas con fines de estudio” (p.84)

Cuadro 1

Distribución de la población en estudio según sexo

Grupos de edad/secciones	Sexo	
	Varones	Mujeres
3 años	5	8
4 años	7	8
5 años	6	5
Total	39	

Fuente: Nóminas de matrícula 2022

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

Inclusión

Los niños que se encuentren asistiendo regularmente

Los niños cuya edad sea de 4 años

Los niños matriculados en el sistema de la Institución Educativa

Exclusión

Los niños que no han regularizado sus matrículas

Los niños cuya edad no sea cuatro años

Los niños que no asisten regularmente a la Institución Educativa

4.2.3. Muestra

La muestra estuvo constituida por el total de estudiantes del nivel inicial, que cuenta con 15 niños, con edad de 4 años, esto debido al tamaño de la misma. La muestra es definida por Córdova (2014) como “una parte de la población seleccionada a través de alguna técnica de muestreo con la finalidad de estudiar alguna variable y después ampliar los resultados hacia la población” (p. 84)

Cuadro 2

Distribución de la muestra en estudio según sexo

Grupos de edad/secciones	Sexo	
	Varones	Mujeres
4 años	7	8
Total	15	

Fuente: Nóminas de matrícula 2022

4.2.4. Técnica de muestreo

La técnica de muestreo fue no probabilística intencional, el cual es definido por Córdova (2014) como aquel que se caracteriza “porque no todas las unidades de observación de una población finita tienen las mismas

posibilidades de ser seleccionadas para conformar la muestra, aquí el experto decide qué unidades de observación integrarán la muestra” (p. 92).

4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Cuadro 3:

Matriz de operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juego como estrategia Variable Independiente	Actividad rectora en la etapa preescolar del desarrollo infantil, efectivizada individual y/o grupalmente, de carácter espontáneo y por lo general placentero, y que se caracteriza por permitir el cumplimiento de una acción en ausencia de las condiciones objetivas para la obtención real de los resultados de la misma (Castro, 2005, p. 412).	Actividad lúdica y placentera desarrollada por los niños, adquiere una serie de tipos como el juego reglado, el libre, el funcional o el de construcción.	Juego reglado Juego libre Juego funcional Juego de construcción	Juego de coordinación. Carrera de obstáculos. Juego de equilibrio. Juego de imitación. Juego de puntería. Juego de telaraña. Juego cono y pelota. Muevo mi cuerpo. Juego del globo.		
Motricidad gruesa Variable dependiente	Serie de movimientos y habilidades que se combinan para generar resultados progresivos al crecimiento y madurez del niño, el aprendizaje de los movimientos motrices gruesos presenta dificultades ya que previamente se producirán caídas, golpes y sucesivos intentos, forman parte de la motricidad gruesa, el caminar, sentarse, subir, saltar entre otros (Najarro, 2021)	Movimiento corporales de carácter general que abarcan músculos grandes e implican equilibrio y coordinación, es evaluada mediante un test determinado.	Equilibrio Coordinación	Caminar Pararse Saltar Golpear Tocarse el cuerpo Moverse de manera coordinada Golpear rítmicamente Alternar rápidamente	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19	Instrumento: Guía de observación Escala ordinal Nivel: Inferior Normal Superior

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación de las conductas y manifestaciones de la motricidad gruesa por los niños, esta información será registrada por una lista de cotejo. La observación es definida como “el proceso sistemático de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, un acontecimiento o conducta humana con el propósito de procesarlo y convertirlo en información” (Carrasco, 2008, p. 282)

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Tipo de instrumento	:	Guía de observación
Nombre del instrumento	:	Guía de observación de la motricidad gruesa
Autora	:	Najarro Oscco, Pilar
Lugar	:	Ayacucho
Fecha	:	2021
Objetivo	:	Determinar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de preescolar o del nivel inicial cuyas edades fluctúan entre 3 a 5 años.
Escala	:	Likert (nunca, a veces, casi siempre, siempre)
Estructura:	El instrumento cuenta con un total de 19 ítems organizados por dimensiones de la siguiente manera:	
Dimensión Equilibrio	:	9 ítems
Dimensión Coordinación	:	10 ítems
Los baremos del instrumento son:		
Motricidad gruesa inferior	:	0 – 18 puntos
Motricidad gruesa normal	:	19 – 37 puntos
Motricidad gruesa superior	:	38 – 57 puntos
Nunca	:	0 puntos
A veces	:	1 punto

Casi siempre : 2 puntos
Siempre : 3 puntos

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Se entiende que un instrumento tiene validez “cuando mide realmente la variable que pretende medir” (Córdova, 2012, p.115). El presente instrumento ya ha sido validado en otros estudios precedentes es por esta razón que no se procedió a la aplicación de la técnica de juicio de expertos, este el caso de la tesis de licenciatura por la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote titulada “El juego y la motricidad gruesa en niños de la Institución educativa N° 425-101-Ayacucho 2021” cuya autora pilar Najarro. Se solicitó para su validación la opinión de los expertos: Dr. Miguel Ángel García Yupanqui (Docente tutor investigador) y del Magister Eloy Robles Carrión (Pedagogo).

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Bernal (2006) establece que la confiabilidad de un instrumento se refiere a “la consistencia de las puntuaciones obtenidas por las mismas personas, cuando se las examina en distintas ocasiones con los mismos cuestionarios. Es decir, el instrumento arroja medidas congruentes de una medición a la siguiente” (p. 214). Considerando que el instrumento de recolección de datos ya había sido utilizado en otras investigaciones, se tiene que en el caso de la investigación desarrollada por Najarro (2021) la confiabilidad se determinó mediante el método de Alfa de Cronbach de acuerdo a la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$$\alpha = (29/29 - 1) * [1 - (24.82/175.69)] \alpha = 0,89$$

El valor de confiabilidad resultante fue de 0.89 es decir el instrumento presenta un 89% de confiabilidad.

4.5 Plan de análisis

4.5.1. Procedimiento

El procesamiento de los datos recolectados mediante la técnica de la observación recurrió a los procedimientos de la estadística descriptiva, para lo cual se establecieron mediante tablas estadísticas las frecuencias de la variable motricidad gruesa y sus respectivas dimensiones a fin de tener una visión estadística de los niveles de desarrollo de cada una de ellas. Estos datos se representaron gráficamente a través de histogramas de frecuencias (gráficos de barras). El procesamiento estadístico descriptivo se realizó mediante Microsoft Excel y el software IBM SPSS Statistics 21.0. Respecto a la estadística inferencial, se puede afirmar que es aquella que permitió el contraste o prueba de las hipótesis propuestas, para ello el primer procedimiento es la selección pertinente de la prueba a utilizar, para ello se realizó una prueba de bondad de ajuste Shapiro Wilk debido a que el número de encuestados es menor a 50. Con dicha prueba se pudo determinar la no normalidad de los casos, ello permitió la elección de la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

En este sentido las etapas para la recolección de datos fueron las siguientes:

- a) Determinar la población y calcular el tamaño de la muestra
- b) Selección del instrumento para la recolección de datos, para lo cual se revisaron los estudios antecedentes que hayan seguido una secuencia metodológica similar al presente estudio, y cuyos instrumentos tengan una alta confiabilidad.
- c) Solicitar la autorización respectiva a la Institución Educativa
- d) Realizar el consentimiento informado con participación de los padres de familia de los niños
- e) En la etapa pre test se procedió a aplicar el instrumento de observación de la motricidad gruesa
- f) Se desarrollaron las sesiones previa planificación de las mismas, dichas sesiones se ajustaron a las competencias del área de psicomotricidad, pero centrando las acciones de desarrollo en los objetivos de la investigación y

en la ejecución de juegos que podrían influir en la motricidad gruesa. Se desarrollaron las sesiones con apoyo de la docente de aula titular.

- g) Concluida la etapa de las sesiones se procedió a realizar la evaluación post test de la variable motricidad gruesa. Los datos obtenidos fueron vaciados a una base de datos a fin de ser procesados, agrupados por baremos en tablas estadísticas y representados en gráficos de barras.

4.6 Matriz de consistencia

Cuadro 4

Matriz de consistencia

Título	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, IEP. Argos College, Barranca, 2022</p>	<p>General: ¿Cómo influye el juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la IEP Argos, Barranca, 2022?</p>	<p>General: Determinar la influencia del juego como estrategia en el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la IEP Argos College del distrito de Barranca, año 2022.</p>	<p>General: El juego como estrategia influye en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la IEP Argos, Barranca, 2022.</p>	<p>Tipo: Aplicada Nivel: Explicativa Diseño: Pre experimental Población: 39 niños Muestra: 15 niños Variable 1: Juego como estrategia Variable 2: Motricidad gruesa Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación Análisis de la información: Técnica de estadística descriptiva e inferencial Principio ético:</p>
	<p>Específicos: ¿Cómo influye el juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la dimensión equilibrio en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, 2022? ¿Cómo influye el juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación en los niños de 4 años de la IEP Argos College del distrito de Barranca, año 2022?</p>	<p>Específicos: Identificar a través de una evaluación pre y post test el nivel de la dimensión equilibrio en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, 2022. Identificar a través de una evaluación pre y post test el nivel de la dimensión coordinación en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, 2022.</p>	<p>Específicos: El juego como estrategia influye en el nivel de desarrollo de la dimensión equilibrio generando diferencias significativas entre las etapas pre y post test en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, Lima, 2022. El juego como estrategia influye en el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación generando diferencias significativas entre las etapas pre y post test en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, Lima, 2022.</p>	

4.7 Principios éticos

La presente investigación se realizó bajo los principios éticos de la investigación científica en seres humanos, estos principios considerados fueron:

- Protección de las personas: ya que se respetó la intimidad y el anonimato de los niños que formen parte del estudio
- Libre participación y derecho a estar informado: por lo cual se solicitó la autorización respectiva.
- Beneficencia y no-maleficencia: considerando que se buscaron con los resultados establecer estrategias centradas en el juego a fin de desarrollar su motricidad gruesa.
- Cuidado al medio ambiente y respeto a la biodiversidad, este principio ético fue respetado toda vez que no se sometió al estudio a ningún animal ya que la investigación fue de carácter social.
- Justicia, debido a que en el estudio se distribuyeron a los sujetos de investigación sin generar desigualdades en cuanto a responsabilidades o beneficios, los sujetos son elegidos solamente por el criterio de la edad y por ningún otro criterio.
- Integridad científica, ya que en el proceso de investigación nos adherimos a los valores y a las prácticas positivas para el desarrollo de la investigación y la posterior aplicación de los resultados.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

Resultados descriptivos de la variables motricidad gruesa

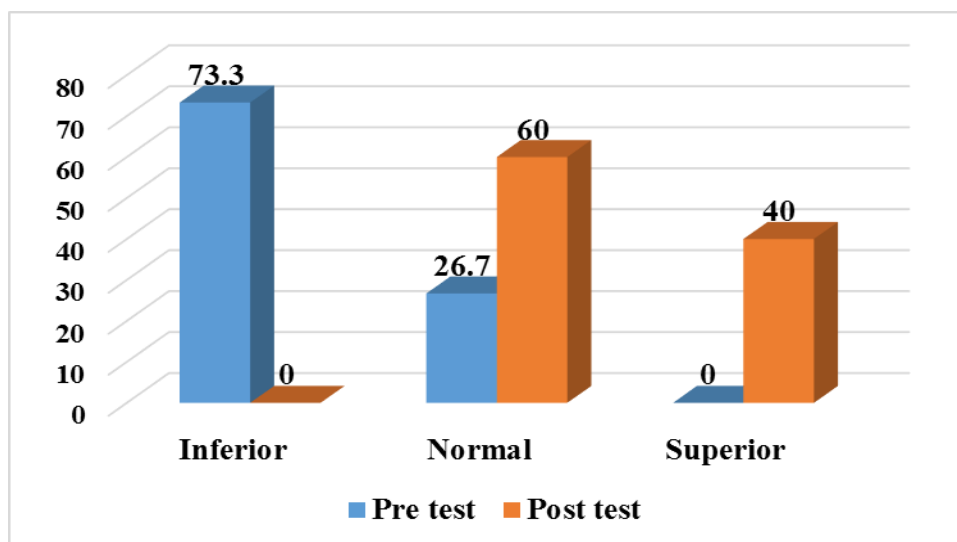
Objetivo general: Determinar la influencia del juego como estrategia en el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la IEP Argos College del distrito de Barranca, año 2022.

Tabla 1

Nivel de la variable motricidad gruesa

Test	Pre test		Post test		
	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inferior		11	73,3	0	0,0
Normal		4	26,7	9	60,0
Superior		0	0,0	6	40,0
Total		15	100,0	15	100,0

Figura 1. Comparación de los resultados de la prueba pre y post test acerca del nivel de la variable motricidad gruesa.



En la tabla y figura 1, se indica que el 73.3% de niños en la etapa pre test se encuentran en el nivel inferior respecto al desarrollo de la motricidad gruesa, en la etapa post test ningún estudiante se encuentra en este nivel. En la etapa pre test el 26.7% se ubica en el nivel normal, en la etapa post test el 60% se ubica en el nivel

normal. Finalmente, en la etapa pre test ningún estudiante se encuentra en el nivel superior, mientras que el 40% se encuentra en el nivel superior en la etapa post test. En base a estos resultados se concluye que existen diferencias significativas en el nivel inferior de la motricidad gruesa mostrando un descenso en el post test respecto al pre test, de igual forma se concluye que en cuanto al nivel superior de la motricidad gruesa se observan un significativo incremento en la etapa post test en comparación al pre test.

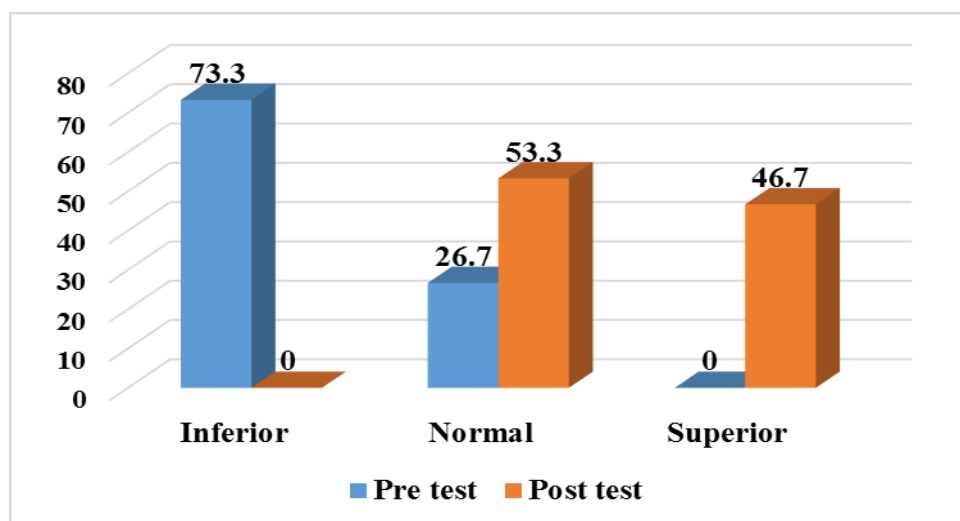
Objetivo específico 1: Identificar a través de una evaluación pre y post test el nivel de la dimensión equilibrio en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, 2022.

Tabla 2

Nivel de la dimensión equilibrio

Test Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inferior	11	73,3	0	0,0
Normal	4	26,7	8	53,3
Superior	0	0,0	7	46,7
Total	15	100,0	15	100,0

Figura 2. Comparación de los resultados de la prueba pre y post test acerca del nivel de la dimensión equilibrio.



En la tabla y figura 2, se indica que el 73.3% de niños en la etapa pre test se encuentran en el nivel inferior respecto al desarrollo del equilibrio, en la etapa post test ningún estudiante se encuentra en este nivel. En la etapa pre test el 26.7% se ubica en el nivel normal, en la etapa post test el 53.3% se ubica en el nivel normal. Finalmente, en la etapa pre test ningún estudiante se encuentra en el nivel superior, mientras que el 46.7% se encuentra en el nivel superior en la etapa post test. Se concluye que es evidente una reducción significativa en el número de casos que presentan un nivel inferior de equilibrio en la etapa post test, asimismo se incrementaron los casos en el nivel superior de equilibrio posterior al desarrollo del juego como estrategia tal como lo demuestran los datos post test.

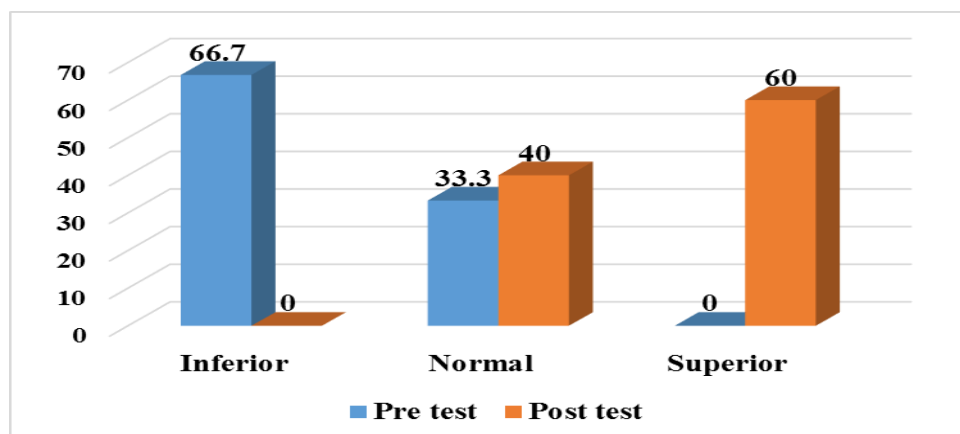
Objetivo específico 2: Identificar a través de una evaluación pre y post test el nivel de la dimensión coordinación en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, 2022.

Tabla 3

Nivel de la dimensión coordinación

Test	Pre test		Post test	
Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inferior	10	66,7	0	0,0
Normal	5	33,3	6	40,0
Superior	0	0,0	9	60,0
Total	15	100,0	15	100,0

Figura 3. Comparación de los resultados de la prueba pre y post test acerca del nivel de la dimensión coordinación.



En la tabla y figura 3, se indica que el 66.7% de niños en la etapa pre test se encuentran en el nivel inferior respecto al desarrollo de la coordinación, en la etapa post test ningún estudiante se encuentra en este nivel. En la etapa pre test el 33.3% se ubica en el nivel normal, en la etapa post test el 40% se ubica en el nivel normal. Finalmente, en la etapa pre test ningún estudiante se encuentra en el nivel superior, mientras que el 60% se encuentra en el nivel superior en la etapa post test. Se concluye que posterior al desarrollo del juego como estrategia el número de casos que se encuentran en el nivel inferior de coordinación se reduce significativamente tal como lo muestran los datos post test, asimismo se incrementaron los casos en el nivel superior de coordinación posterior al desarrollo del juego como estrategia tal como lo demuestran los datos post test.

Contraste de hipótesis general

A. Hipótesis General

Ha. El juego como estrategia influye en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la IEP Argos, Barranca, Lima, 2022.

H0. El juego como estrategia no influye en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la IEP Argos, Barranca, Lima, 2022.

B. Nivel de significancia:

Planteamos la hipótesis

Ho: los datos tienen una distribución normal

Ha: los datos no tienen una distribución normal

Tabla 4*Pruebas de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Motricidad gruesa - pre test	,561	15	,000
Motricidad gruesa - post test	,630	15	,000
Dimensión Equilibrio - pre test	,561	15	,000
Dimensión Coordinación - pre test	,603	15	,000
Dimensión Equilibrio - post test	,643	15	,000
Dimensión Coordinación - post test	,630	15	,000

Criterios para la toma de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y acepto la H_a

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_a y acepto la H_0

Decisión y conclusión

A partir de los resultados obtenidos en la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, se tiene que el nivel de significancia o p valor es igual a 0,00 valor que es menor al valor alfa igual a 0,05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna con lo cual se establece que los datos no cuentan con una distribución normal por lo cual la prueba de hipótesis será de tipo no paramétrica tanto para la hipótesis general como para el caso de las hipótesis específicas.

C. Estadístico de prueba**Tabla 5***Prueba de rango de Wilcoxon de la variable motricidad gruesa*

	Motricidad gruesa - post test - Motricidad gruesa - pre test
Z	-3,494 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Planteamos la hipótesis

Ho: El nivel de motricidad gruesa no presenta diferencias entre la etapa pre test y post test

Ha: El nivel de motricidad gruesa presenta diferencias entre la etapa pre test y post test

En la tabla se presentan los resultados de la prueba estadística de contraste de hipótesis o prueba de rango de Wilcoxon, los resultados nos indican que el nivel de significancia o p valor es igual a 0,000 este valor es menor al valor alfa de 0,05; la regla de contraste nos lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, con lo cual podemos establecer que a partir de los resultados de la prueba estadística existen diferencias significativas entre la motricidad gruesa en la etapa pre test y la motricidad gruesa en la etapa post test posterior al desarrollo del juego como estrategia.

Contraste de hipótesis específicas

A. Primera hipótesis específica

Hi: El juego como estrategia influye en el nivel de desarrollo de la dimensión equilibrio generando diferencias significativas entre las etapas pre y post test en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, Lima, 2022.

Ho: El juego como estrategia no influye en el nivel de desarrollo de la dimensión equilibrio no llegando a generar diferencias significativas entre las etapas pre y post test en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, Lima, 2022.

B. Estadístico de prueba

Tabla 6

Prueba de rango de Wilcoxon de la dimensión equilibrio

	Equilibrio - post test - Equilibrio - pre test
Z	-3,448 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,001

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Planteamos la hipótesis

Ho: El nivel de equilibrio no presenta diferencias entre la etapa pre test y post test

Ha: El nivel de equilibrio presenta diferencias entre la etapa pre test y post test

En la tabla se presentan los resultados de la prueba estadística de contraste de la primera hipótesis específica o prueba de rango de Wilcoxon, los resultados nos indican que el nivel de significancia o p valor es igual a 0,001 este valor es menor al valor alfa de 0,05; la regla de contraste nos lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, con lo cual podemos establecer que a partir de los resultados de la prueba estadística existen diferencias significativas entre el equilibrio en la etapa pre test y el equilibrio en la etapa post test posterior al desarrollo del juego como estrategia.

Contraste de hipótesis específicas

A. Segunda hipótesis específica

Hi: El juego como estrategia influye en el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación generando diferencias significativas entre las etapas pre y post test en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, Lima, 2022.

Ho: El juego como estrategia no influye en el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación no llegando a generar diferencias significativas entre las etapas pre y post test en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, Lima, 2022.

B. Estadístico de prueba

Tabla 7

Prueba de rango de Wilcoxon de la dimensión coordinación

	Coordinación - post test - Coordinación - pre test
Z	-3,416 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,001

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Planteamos la hipótesis

Ho: El nivel de coordinación no presenta diferencias entre la etapa pre test y post test

Ha: El nivel de coordinación presenta diferencias entre la etapa pre test y post test

En la tabla se presentan los resultados de la prueba estadística de contraste de la segunda hipótesis específica o prueba de rango de Wilcoxon, los resultados nos indican que el nivel de significancia o p valor es igual a 0,001 este valor es menor al valor alfa de 0,05; la regla de contraste nos lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, con lo cual podemos establecer que a partir de los resultados de la prueba estadística existen diferencias significativas entre la coordinación en la etapa pre test y la coordinación en la etapa post test posterior al desarrollo del juego como estrategia.

5.2 Análisis de resultados

Análisis respecto al objetivo general: Determinar la influencia del juego como estrategia en el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la IEP Argos College del distrito de Barranca, año 2022.

La prueba inferencial de Wilcoxon permitió llegar al cumplimiento de este objetivo general, hallándose como resultado un nivel de significancia de 0,000 siendo menor al valor alfa de 0,05 es decir $p < 0,05$ ello conllevó al rechazo de la hipótesis nula que niega cualquier posibilidad de que el juego como estrategia influya en el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo tanto se confirmó la hipótesis alterna y con ello respectivamente la hipótesis de investigación llegando a establecerse que el juego es influyente significativa en los niveles de motricidad gruesa.

Existen diversos estudios que pueden corroborar estos resultados, tal es el caso de García (2022) quien en su investigación llega a concluir que la aplicación de diversos juegos didácticos contribuyen a la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa para el caso específico de niños de 3 años; de igual manera Miranda (2017) concluyó que es una necesidad que los docentes incorporen los juegos tradicionales para lograr el desarrollo de la motricidad gruesa en el caso de los niños los cuales son favorables a la integralidad del discente. Otros estudio que reafirma los resultados de la presente investigación es el ejecutado por Cevallos (2021) quien concluyó que los juegos son influyentes en la motricidad gruesa de los niños. De esta manera el juego entendido como una estrategia didáctica y recurso pedagógico influye favorablemente en la mejora de la motricidad gruesa y de otras habilidades motrices (Chocce y Conde, 2018; Dulanto, 2019; Rosales, 2021).

En el caso de los estudios realizados por García (2022), Miranda (2017) y Cevallos (2021) encontramos similitudes con el presente estudio debido a que en todos los casos desarrollaron talleres o sesiones orientadas a realizar diferentes juegos con la finalidad de generar efectos positivos en la motricidad gruesa, es así que en comparación con los resultados se tiene que hay variaciones favorables en los niveles de motricidad gruesa esto se estableció contrastando los resultados en la etapa pre test y post test.

El juego como actividad innata a los seres humanos no solo implica recreación sino favorece el crecimiento y mejora física del organismo, tal como lo propone la teoría del crecimiento de Caspi (Calero, 2005), asimismo el juego ejercita las potencialidades del niño, quien puede recurrir al juego para lograr formas de aprendizajes principalmente por imitación de roles que encuentre en su entorno, el juego de esta forma no solo tiene beneficios de índole social sino biológica, permite la construcción individual de proyectos de manera colaborativa, estimulando su aspecto psicomotriz así como su creatividad y favoreciendo el incremento del control corporal (Villamar, 2013)

Análisis respecto al primer objetivo específico: Identificar a través de una evaluación pre y post test el nivel de la dimensión equilibrio en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, 2022.

La prueba de Wilcoxon que permitió determinar las diferencias entre la etapa pre y post test respecto al uso del juego como estrategia para alcanzar el desarrollo de los componentes de la motricidad gruesa, en este caso específico para evaluar si se evidencia una mejora en la dimensión equilibrio; los resultados arrojaron un nivel de significancia de 0,001 el cual es menor a valor alfa de 0,05 con ello se determina que $p < 0,05$ conllevando a rechazar la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna con lo cual se establece que el nivel de desarrollo del equilibrio presenta diferencias significativas antes y después del uso del juego como estrategia en el caso de los niños de cuatro años.

En la etapa pre test los niveles de la dimensión equilibrio se tiene que el 73.3% de los niños se encontraba en el nivel inferior, estos resultados tuvieron una variación significativa en la etapa post test ya que el porcentaje de niños que se ubicaba en el nivel inferior de equilibrio fue de 0.0%. Asimismo en la etapa pre test el 26.7% de niños se encontraba en el nivel norma, en la etapa post test este porcentaje ascendió al 53.3% con lo cual se evidencia un incremento posterior a la aplicación del juego como estrategia. Finalmente en el la etapa pre test ningún niños se ubicaba en el nivel

superior de desarrollo del equilibrio, ya en la etapa post test se tiene que el 46.7% de niños alcanzó el nivel superior de equilibrio.

Estos resultados se ven confirmados por otras investigaciones como el caso de Cevallos (2021) quien llegó a concluir que los juegos tradicionales estimulan efectivamente la capacidad de equilibrio con ello se favorece el desarrollo integral de los infantes. De igual manera Córdova (2021) en su investigación concluyó que los juegos tradicionales influyen y mejoran en el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa. Es así que el equilibrio es un aspecto que forma parte del desarrollo y maduración explicado en la teoría del desarrollo próximo distal; finalmente Najarro (2021) asume que los juegos se relacionan significativamente con el equilibrio.

Metodológicamente encontramos similitudes del presente estudio respecto a la investigación desarrollada por Córdova (2021) y el estudio desarrollado por Najarro (2021) con la diferencia que los resultados en el caso de Córdova (2021) se presentan en forma separada, sin embargo en todos los casos se llega a concluir que los juegos favorecen los niveles de equilibrio; de esta forma vemos que la ejecución de los juegos influye positivamente en el desarrollo del equilibrio sin embargo esto implica que se realicen varias sesiones a fin de asegurar los cambios en esta dimensión de la motricidad gruesa.

El equilibrio es un componente de la motricidad gruesa, es definido como aquella capacidad motriz que conlleva a que la persona mantenga diferentes posiciones ya sea en caso de la realización de movimiento o en caso del desplazamiento corporal (Agramonte, 2018). Para Chocce y Conde (2018) el equilibrio es un estado corporal que sirve de sustento a la psicomotricidad, facilitando una serie de experiencias a partir de diferentes posiciones corporales manteniendo el peso corporal y permitiendo el desplazamiento o el cambio de posición incluso ayudando a ejecutar pasos o brincos.

Análisis respecto al segundo objetivo específico: Identificar a través de una evaluación pre y post test el nivel de la dimensión coordinación en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, 2022.

La prueba de Wilcoxon nos presentó resultados inferenciales que conllevaron a establecer una serie de conclusiones, para el caso de la segunda hipótesis el nivel de significancia fue igual a 0,001 el mismo que es menor al valor alfa de 0,05 con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna afirmando que el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación presenta diferencias significativas antes y después del uso del juego como estrategia en los niños de 4 años de la IEP Argos College, Barranca, Lima, 2022.

En la etapa pre test se tiene que los niveles de la dimensión coordinación indican que el 66.7% de los niños se encontraba en el nivel inferior, estos resultados tuvieron una variación significativa en la etapa post test ya que el porcentaje de niños que se ubicaba en el nivel inferior de coordinación fue de 0.0%. Asimismo en la etapa pre test el 33.3% de niños se encontraba en el nivel normal, en la etapa post test este porcentaje ascendió al 40% con lo cual se evidencia un incremento posterior a la aplicación del juego como estrategia. Finalmente en el la etapa pre test ningún niños se ubicaba en el nivel superior de desarrollo de la coordinación, ya en la etapa post test se tiene que el 60% de niños alcanzó el nivel superior de coordinación.

En estudios precedentes considerados como antecedentes de investigación se tiene a Cevallos (2021) quien concluye que los juegos tradicionales tienen influencia en la capacidad de coordinación, de igual forma Córdova (2021) en su investigación concluyó que después de la aplicación de los juegos tradicionales se evidencian mejora en el nivel de coordinación, finalmente Rosales (2021) encuentra una asociación entre la psicomotricidad y el desarrollo corporal, favoreciendo el desarrollo de la coordinación motriz. Como se observa el juego en cuanto acción motriz requiere y favorece la coordinación, tal es el caso de los juegos de constricción que al momento de llevar a cabo actividades que requieren la manipulación de objetos benefician la coordinación ya sea corporal como la óculo-manual.

Del análisis de la metodología seguida en los estudios antecedentes se encuentran diferencias, debido a que en el caso de Cevallos (2021) los juegos planificados y

ejecutados se orientaban exclusivamente a desarrollar la coordinación, en el caso de la presente investigación los juegos tuvieron carácter generador es decir se orientaron a promover la motricidad gruesa, por lo cual hallar que la coordinación se ve influenciada positivamente por las actividades lúdicas o juegos es un hallazgo más objetivo.

La coordinación es un componente de la motricidad gruesa de acuerdo con Chocce y Conde (2018) va de la mano con el equilibrio ya que ambas hacen posible que se realicen actividades motoras. La coordinación es un proceso que conlleva a que el niño desarrolle movimientos complejos ya sean en forma automática o como respuesta a ciertos estímulos, siendo uno de los aspectos más desarrollados en la escuela la coordinación viso motriz o viso manual. Najarro (2021) consideró que los juegos se encuentran relacionados a la coordinación motora gruesa. En este sentido siendo el nivel de educación inicial el primer momento de educativo formal, se hace necesario ejecutar una serie de estrategias que tomen como punto de partida al juego para contribuir al desarrollo no solo de los procesos cognitivos o de las bases para la posterior apropiación del sistema de escritura y lectura, sino también para el fortalecimiento del sistema motriz a partir de sus componentes como es el caso de la coordinación motora.

VI. CONCLUSIONES

Primera:

En el presente estudio se determinó la influencia del juego como estrategia en el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de cuatro años de la IEP Argos College del distrito de Barranca, año 2022, esto a partir de los resultados de la prueba inferencial de Wilcoxon donde se obtuvo un nivel de significancia igual a 0,00 menor al valor alfa de 0,05 con lo cual se determinó que estadísticamente que el juego como estrategia contribuyó a la mejora del nivel de motricidad gruesa demostrada por los niños en la etapa post test, de esta manera se establece que el juego utilizado como estrategia didáctica tiene efectos positivos en el desarrollo de la motricidad infantil durante la etapa pre escolar. En el nivel post test se observa que el nivel inferior de motricidad gruesa se reduce al 0% mientras que el nivel superior de la motricidad gruesa se incrementa al 40% de los casos evaluados.

Segunda:

En la presente tesis se evaluó la influencia del juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la dimensión equilibrio de los niños de 4 años de la IEP Argos College del distrito de Barranca, año 2022; a partir de los resultados de la prueba inferencial de Wilcoxon donde se obtuvo un nivel de significancia igual a 0,01 menor al valor alfa de 0,05 lo que permitió determinar que estadísticamente que el juego como estrategia contribuyó a la mejora en el nivel de equilibrio de los niños en la etapa post test, con lo cual se establece que el juego en cuanto es aprovechado como estrategia didáctica favorece el desarrollo del equilibrio motor infantil. En la etapa post test se pueden observar cambios significativos respecto al pre test, es así que el nivel inferior de equilibrio se redujo a 0% mientras que el nivel superior se incrementa al 46.7%.

Tercera:

En esta investigación se analizó la influencia del juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación de los niños de 4 años de la IEP Argos College del distrito de Barranca, año 2022; a partir de los resultados de la prueba inferencial de Wilcoxon donde se obtuvo un nivel de significancia igual a 0,01 menor al valor alfa

de 0,05 que permitieron determinar que estadísticamente el juego como estrategia mejoró significativamente el nivel de coordinación de los niños de cuatro años, los mismos que se ven favorecidos con el uso de esta estrategia didáctica. Observamos que en la etapa post test se presentan variaciones porcentuales significativas respecto al pre test, es así que el nivel inferior de coordinación se redujo a 0% mientras que el nivel superior se incrementa al 60%, este valor es muy alto considerando que en la etapa pre test el nivel superior presentaba 0%, esto nos permite afirmar que el juego como estrategia presenta una influencia favorable en la dimensión coordinación.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se recomienda que se profundice en el análisis multivariable de ambas variables, asimismo se recomienda que se realicen estudios donde se consideren otras variables de carácter interviniente y su grado de relación con la motricidad gruesa. De igual manera se recomienda que se desarrolle un programa integral de juego didáctico orientado a la motricidad de niños del nivel inicial con su respectivo instrumento para medir/evaluar los efectos del mismo.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda al personal directivo de la Institución Educativa desarrollar un círculo de interaprendizaje para fortalecer las capacidades de los docentes del nivel inicial promoviendo el uso del juego como estrategia pedagógico-didáctica.

Se recomienda a los docentes integrar el juego con el proceso de aprendizaje, llevando a cabo actividades lúdicas desde sus diferentes tipos, promoviendo una evaluación permanente de sus efectos en las capacidades y habilidades de los niños.

Se recomienda a los docentes evaluar la motricidad gruesa con la finalidad de detectar algunos aspectos deficientes o que necesiten atención oportuna.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se recomienda a los estudiantes egresados de la carrera de nivel inicial profundizar en estudios referentes a la motricidad gruesa. De igual forma se recomienda a los docentes la revisión de las diferentes teorías del juego con la finalidad de integrarlas a la práctica pedagógica y la reestructuración del Proyecto Curricular Institucional PCI en las distintas escuelas del nivel inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agramonte, Y. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015*. Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4259>
- Apaza, M. (2020). *Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, Institución Educativa Inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020*. Tesis de grado. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/19826>
- Ávila, R. (2001). *Metodología de la investigación. Como elaborar la tesis y/o investigación*. Estudios y ediciones R.A.
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación. Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Pearson Educación.
- Calero, M. (2005). *Educación jugando*. Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C.V.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Tesis de licenciatura. Pontificia Universidad Católica del Perú.
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/4441>
- Carrasco, S. (2008). *Metodología de la Investigación Científica*. Editorial San Marcos.
- Castillo, L. y Ortega, M. (2019). *El juego dirigido como herramienta pedagógica en la dimensión cognitiva de los niños y las niñas del nivel de párvulos 7 en el Hogar Infantil Pequeñines de Popayán*. Tesis de licenciatura.
<http://repositorio.uniautonoma.edu.co:8080/xmlui/handle/123456789/131>
- Castro, L. (2005). *Diccionario de Ciencias de la Educación*. CEGURO editores.

Cevallos, M. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021*. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Chimborazo.

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8203>

Chocce, E. y Conde, D. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "Pomatambo" de Oyolo, Paucar de Sara Sara*. Tesis de segunda especialidad. Universidad Nacional de Huancavelica.

<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1903>

Córdova, G. (2021). *Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe- Camporredondo, 2020*. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas.

<http://repositorio.unrtm.edu.pe/handle/UNTRM/2481>

Córdova, I. (2012). *El proyecto de investigación cuantitativa*. Editorial San Marcos.

Dulanto, B. (2019). *El juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 87 - Emilia Barcia Boniffatti - Huaral-2018*. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/3779>

García, Y. (2022). *Juegos didácticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2022*. Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

<https://hdl.handle.net/20.500.13032/26627>

Galimberti, U. (2002). *Diccionario de Psicología*. Siglo XXI editores.

Instituto de Ciencias y Humanidades. (2008). *Psicología. Una perspectiva científica*.

Asociación Fondo de Investigadores y Editores.

IPE – El Comercio. (2021). *Educación: ¿Qué efectos deja el COVID-19 en los aprendizajes y futuros ingresos laborales de los alumnos?*

<https://elcomercio.pe/economia/peru/educacion-en-crisis-que-efectos-deja-el-covid-19-en-los-aprendizajes-y-futuros-ingresos-laborales-de-los-alumnos-infome-ipe-coronavirus-peru-clases-presenciales-educacion-virtual-noticia/?ref=ecr>

Isunza, A. (2020). *Favorecer la autorregulación a través del juego reglado como estrategia didáctica en preescolar*. Tesis de licenciatura.

<https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/496>

Jiménez, E. (2021). Las danzas folclóricas del Caribe para estimular la motricidad gruesa. *Revista Huellas*, 1(14), 16-18

<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rhuellas/article/view/6662>

Jiménez, G. y Romero, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14.

<https://doi.org/10.37957/ed.v3i2.32>

Jiménez, L. y Muñoz, M. (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(3), 1099-1122.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293124654008>

- López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Tesis de licenciatura. Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27992>
- Martínez, R. (2020). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 051 "San Gabriel" Pomalca Chiclayo. Perú. 2019*. Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/17848>
- Ministerio de Educación. (2008). *Guía de orientación del uso del Módulo de materiales de Psicomotricidad para niños y niñas de 3 a 5 años*. Worl Color Perú S.A.
- Miranda, M. (2017). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la Unidad Educativa "Miguel Ángel Samaniego Jiménez" Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos*. Tesis de licenciatura. Universidad Técnica de Babahoyo.
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/4279>
- Muñoz, J. (2009). Juego dirigido y juego libre en el área de Educación Física. *Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*, N° 3, 1-11.
<https://feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5058.pdf>
- Najarro, P. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425-101-Ayacucho 2021*. Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/25371/DIMENSIONES_JUEGO_NAJARRO_OSCCO_PILAR.pdf?sequence=1

Olórtegui, F. (1998). *Psicología del desarrollo*. Editorial San Marcos.

Padilla, B., Vega, J. y Torres, J. (2004). *Desarrollo físico y artístico*. Programa de Formación Docente Semi Escolarizado y Autofinanciado.

Quintero, Y. (2016). *El juego reglado: potencializador de la tolerancia y respeto*. Tesis de licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional.

<http://hdl.handle.net/20.500.12209/2848>

Rojas, H. (2007). *Psicología del desarrollo*. Ediciones Educación a Distancia UNJFSC.

Romero, K. (2021). *El juego para fortalecer la psicomotricidad en niños de 5 años de La Institución Educativa Particular San Ignacio de Loyola de La Región Callao – Año 2020*. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/4979>

Rosales, M. (2021). *Psicomotricidad en el desarrollo de la expresión corporal de los niños de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020*. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/5435>

Salazar, M. y Calero, S. (2018). Influencia de la actividad física en la motricidad fina y gruesa del adulto mayor femenino. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 37(3), 1-13.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002018000300005

Supo, J. (2012). *Seminario de Investigación Científica*. Bioestadístico.com

UNICEF. (2021). *Reapertura y continuidad del cuidado infantil y aprendizaje temprano una prioridad en la región. Nota técnica*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia

Vásquez, W. (2007). *Diccionario de Pedagogía*. Editorial San Marcos E.I.R.L.

Villamar, A. (2013). *El juego y el aprendizaje por experimentación como principal herramienta metodológica para desarrollar la afectividad y evitar la escolarización temprana en los niños de 4 a 5 años*. Tesis de grado. Universidad Tecnológica Equinoccial.

<http://repositorio.ute.edu.ec/handle/123456789/10937>

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos

Guía de observación de la motricidad gruesa

Estimada docente, la presente guía de observación tiene por finalidad determinar el nivel de la motricidad gruesa en la que su participación es de vital importancia para lograr este objetivo. Se agradece su gentil colaboración marcando la lista de cotejo de cada uno de sus alumnos de forma individual.

EDAD: AULA: SEXO: M () F ()

ESCALA VALORATIVA			
Nunca	A Veces	Casi Siempre	Siempre
0	1	2	3

N°	ACCIONES	3	2	1	0
	Dimensión: Equilibrio				
1	Se para sobre el pie derecho por 5 minutos o más(haz como yo hago, párate sobre un pie)				
2	Se para sobre el pie izquierdo por 5 minutos o más(haz como yo hago, párate sobre un pie)				
3	Golpea un objeto con la punta del pie derecho por cinco segundos o más(Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para)				
4	Golpea un objeto con la punta del pie izquierdo por cinco segundos o más(Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para)				
5	Salta sobre el lugar con el pie derecho por cinco segundos (Saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para)				
6	Salta sobre el lugar con el pie izquierdo por cinco segundos (Ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para)				
7	Se para poniendo un pie delante de otro por cinco segundos(párate sobre esta línea, un pie delante del otro)				

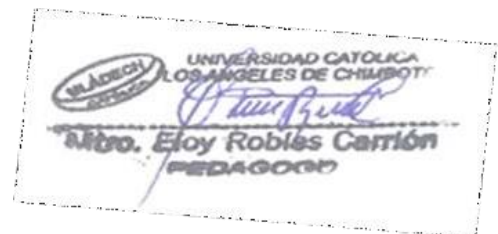
8	Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro, ojos abiertos por cincosegundos (camina sobre esta línea poniendo un pie delante del otro)				
9	Camina por la línea con los ojos cerrados por cinco segundos, regresa y haz lomismo con los ojos cerrados				
Dimensión: Coordinación					
10	Movimientos asociados de mano y cuerpo.				
11	Movimientos asociados de pie y cuerpo				
12	Golpea rítmicamente con el pie y el dedo derecho por cinco segundos(Golpea con este dedo y este pie como haciendo música)				
13	Golpea rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo por cinco segundos (Ahora golpeacon el otro dedo y el otro pie como haciendo música)				
14	Toca la nariz 3 veces (dedo derecho), demostrar tres veces.(tócame este dedo y luego tu nariz)				
15	Toca la nariz 3 veces (dedo izquierdo), demostrar 3 veces.(Ahora tócame el otro dedo y luego tu nariz)				
16	Toca la yema de los dedos (derecho) (tócate cada dedo de esta mano y luego regresa)				
17	Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (izquierdo) (tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa)				
18	Mueve los labios. Demostrar el movimiento rápido de labios.(Haz esto con tu boca)				
19	Mueve la lengua a los costados (lateral de la lengua). Demostrar el movimiento rápido de la lengua. (Ahora haz esto)				

2. Evidencias de validación de Instrumento

Ítems correspondientes al Instrumento 2 motricidad gruesa.

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Equilibrio							
Se para sobre el pie derecho por 5 minutos o más (haz como yo hago, párate sobre un pie)	x		x		x		
Se para sobre el pie izquierdo por 5 minutos o más (haz como yo hago, párate sobre un pie)	x		x		x		
Golpea un objeto con la punta del pie derecho por cinco segundos o más (Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para)	x		x		x		
Golpea un objeto con la punta del pie derecho por cinco segundos o más (Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para)	x		x		x		
Salta sobre el lugar con el pie derecho por cinco segundos (Saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para)	x		x		x		
Salta sobre el lugar con el pie izquierdo por cinco segundos (Ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para)	x		x		x		
Se para poniendo un pie delante de otro por cinco segundos (párate sobre esta línea, un pie delante del otro)	x		x		x		
Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro, ojos abiertos por cinco segundos (camina sobre esta línea poniendo un pie delante del otro)	x		x		x		
Camina por la línea con los ojos cerrados por cinco segundos, regresa y haz lo mismo con los ojos cerrados	x		x		x		
Dimensión: Coordinación motora gruesa							
Movimientos asociados de mano y cuerpo.	x		x		x		
Movimientos asociados de pie y cuerpo	x		x		x		

Golpea rítmicamente con el pie y el dedo derecho por cinco segundos (Golpea con este dedo y este pie como haciendo música)	X		X		X		
Golpea rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo por cinco segundos (Ahora golpea con el otro dedo y el otro pie como haciendo música)	X		X		X		
Toca la nariz 3 veces (dedo derecho), demostrar tres veces. (tócame este dedo y luego tu nariz)	X		X		X		
Toca la nariz 3 veces (dedo izquierdo), demostrar 3 veces. (Ahora tócame el otro dedo y luego tu nariz)	X		X		X		
Toca la yema de los dedos (derecho) (tócate cada dedo de esta mano y luego regresa)	X		X		X		
Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (izquierdo) (tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa)	X		X		X		
Mueve los labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. (Haz esto con tu boca)	X		X		X		
Mueve la lengua a los costados (lateral de la lengua). Demostrar el movimiento rápido de la lengua. (Ahora haz esto)	X		X		X		



N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Equilibrio							
Se para sobre el pie derecho por 5 minutos o más (haz como yo hago, párate sobre un pie)	x		x		x		
Se para sobre el pie izquierdo por 5 minutos o más (haz como yo hago, párate sobre un pie)	x		x		x		
Golpea un objeto con la punta del pie derecho por cinco segundos o más (Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para)	x		x		x		
Golpea un objeto con la punta del pie derecho por cinco segundos o más (Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para)	x		x		x		
Salta sobre el lugar con el pie derecho por cinco segundos (Saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para)	x		x		x		
Salta sobre el lugar con el pie izquierdo por cinco segundos (Ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para)	x		x		x		
Se para poniendo un pie delante de otro por cinco segundos (párate sobre esta línea, un pie delante del otro)	x		x		x		
Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro, ojos abiertos por cinco segundos (camina sobre esta línea poniendo un pie delante del otro)	x		x		x		
Camina por la línea con los ojos cerrados por cinco segundos, regresa y haz lo mismo con los ojos cerrados	x		x		x		
Dimensión: Coordinación motora gruesa							
Movimientos asociados de mano y cuerpo.	x		x		x		
Movimientos asociados de pie y cuerpo	x		x		x		
Golpea rítmicamente con el pie y el dedo derecho por cinco segundos (Golpea con este dedo y este pie como haciendo música)	x		x		x		
Golpea rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo por cinco segundos (Ahora golpea con el otro dedo y el otro pie como haciendo música)	x		x		x		

Toca la nariz 3 veces (dedo derecho), demostrar tres veces. (tócame este dedo y luego tu nariz)	X		X		X		
Toca la nariz 3 veces (dedo izquierdo), demostrar 3 veces. (Ahora tócame el otro dedo y luego tu nariz)	X		X		X		
Toca la yema de los dedos (derecho) (tócate cada dedo de esta mano y luego regresa)	X		X		X		
Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (izquierdo) (tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa)	X		X		X		
Mueve los labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. (Haz esto con tu boca)	X		X		X		
Mueve la lengua a los costados (lateral de la lengua). Demostrar el movimiento rápido de la lengua. (Ahora haz esto)	X		X		X		



Dr. Miguel Ángel García Yupanqui
DOCENTE TUTOR INVESTIGADOR
DNI 41880277

3. Evidencias de trámite de recolección de datos

Carta N°01 -2022

Sr

Lic.: Rosales Calixto, Oscar

Director de la I.E.P: Argos College Barranca

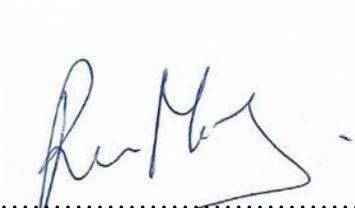
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo a la vez, en calidad de egresada de la carrera de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, solicitarle su autorización para ejecutar, el proyecto de investigación titulado “El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de la I.E.P.Argos College Barranca 2022”, durante los meses de marzo y mayo del presente año, según la modalidad que desarrolle las clases la Institución Educativa

Por tal motivo, agradezco que me brinde la oportunidad y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente el proyecto de investigación, el mismo que beneficiará a su Institución Educativa y a los aprendizajes de los estudiantes. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente



Medina Mata Teodora Rosa

Código de estudiante: 3307121002



I.E.P. ARGOS COLLEGE
Oscar Rosales Calixto
DIRECTOR

4. Formatos de consentimiento informado (si aplica)

Consentimiento informado para participar en el estudio de investigación

Institución: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote

Investigadores: Medina Mata, Teodora Rosa ORCID ID: 0000-0003-3027-3264

Quiñones Negrete, Magaly Margarita ORCID ID: 0000-0003-2031-7809 (Asesor)

Título: El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, IEP. Argos College, Barranca, Lima 2022.

Propósito del estudio:

Lo estamos invitando a participar del estudio de investigación titulado: “Determinar la influencia del juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la IEP Argos College del distrito de Barranca, año 2022. Este es un estudio desarrollado por una investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

Justificación del estudio:

Ejecutar el presente estudio generará un beneficio social centrado en el uso del juego como una estrategia que contribuya no solo en el desarrollo de la motricidad gruesa, sino también con la posibilidad de que los maestros apliquen el aprovechamiento del juego para fomentar otros aprendizajes en diferentes áreas curriculares o en el desarrollo de otras estructuras asociadas a lo cognitivo, volitivo o afectivo de los niños. Construir una secuencia de actividades que formarán parte de las estrategias puede brindar un recurso que tenga el potencial de ser aprovechado también por los padres de familia.

Por lo señalado creemos necesario profundizar más en este tema y abordarlo con la debida importancia que amerita.

Procedimiento:

Si usted acepta que su hijo(a) participe y su hijo(a) decide participar, le informamos que se llevarán a cabo los siguientes procedimientos:

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio.
2. Se desarrollarán 12 sesiones.
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio.

Molestias o riesgos:

No existe ninguna molestia o riesgo mínimo al participar en este trabajo de investigación. Considerando que los talleres se desarrollarán como parte de las sesiones de aprendizaje, serán supervisadas por la docente del aula, la auxiliar y la docente investigadora, por lo cual Usted es libre de aceptar o de no aceptar.

Beneficios:

No existe beneficio directo para usted por participar de este estudio. Sin embargo, se le informara de manera personal y confidencial de algún resultado que se crea conveniente que usted tenga conocimiento. Los resultados permitirán a las docentes de aula desarrollar actividades que tomen como estrategia el uso del juego para mejorar la motricidad gruesa.

Costos e incentivos:

Usted no deberá pagar nada por participar del estudio, su participación no le generará ningún costo.

Confidencialidad:

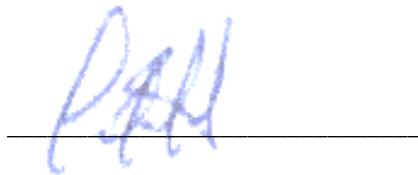
Los investigadores registraremos la información de sus hijos(as) con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados en una revista científica, no se mostrará ningún dato que permita la identificación de las personas que participan en este estudio. Los archivos personales no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin su consentimiento.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio y su menor hijo(a) decide participar, podrán retirarse de éste en cualquier momento, o no participar de una parte del estudio sin perjuicio alguno. Si tiene alguna duda adicional, puede preguntar a la docente investigadora Medina Mata, Teodora Rosa o llamarlo al teléfono 913196646.

CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi menor hijo participe en el estudio, he comprendido perfectamente la información que se me ha brindado sobre las cosas que van a suceder si participo en el proyecto, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.



Firma del padre o apoderado

Nombre: Gamona Palacios Carla Yusara



Firma del investigador

Nombre: Teodora Rosa
Medina Mata

Consentimiento informado para participar en el estudio de investigación

Institución: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote

Investigadores: Medina Mata, Teodora Rosa ORCID ID: 0000-0003-3027-3264

Quiñones Negrete, Magaly Margarita ORCID ID: 0000-0003-2031-7809 (Asesor)

Título: El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, IEP. Argos College, Barranca, Lima 2022.

Propósito del estudio:

Lo estamos invitando a participar del estudio de investigación titulado: “Determinar la influencia del juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la IEP Argos College del distrito de Barranca, año 2022. Este es un estudio desarrollado por una investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

Justificación del estudio:

Ejecutar el presente estudio generará un beneficio social centrado en el uso del juego como una estrategia que contribuya no solo en el desarrollo de la motricidad gruesa, sino también con la posibilidad de que los maestros apliquen el aprovechamiento del juego para fomentar otros aprendizajes en diferentes áreas curriculares o en el desarrollo de otras estructuras asociadas a lo cognitivo, volitivo o afectivo de los niños. Construir una secuencia de actividades que formarán parte de las estrategias puede brindar un recurso que tenga el potencial de ser aprovechado también por los padres de familia.

Por lo señalado creemos necesario profundizar más en este tema y abordarlo con la debida importancia que amerita.

Procedimiento:

Si usted acepta que su hijo(a) participe y su hijo(a) decide participar, le informamos que se llevarán a cabo los siguientes procedimientos:

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio.
2. Se desarrollarán 12 sesiones.
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio.

Molestias o riesgos:

No existe ninguna molestia o riesgo mínimo al participar en este trabajo de investigación. Considerando que los talleres se desarrollarán como parte de las sesiones de aprendizaje, serán supervisadas por la docente del aula, la auxiliar y la docente investigadora, por lo cual Usted es libre de aceptar o de no aceptar.

Beneficios:

No existe beneficio directo para usted por participar de este estudio. Sin embargo, se le informara de manera personal y confidencial de algún resultado que se crea conveniente que usted tenga conocimiento. Los resultados permitirán a las docentes de aula desarrollar actividades que tomen como estrategia el uso del juego para mejorar la motricidad gruesa.

Costos e incentivos:

Usted no deberá pagar nada por participar del estudio, su participación no le generará ningún costo.

Confidencialidad:

Los investigadores registraremos la información de sus hijos(as) con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados en una revista científica, no se mostrará ningún dato que permita la identificación de las personas que participan en este estudio. Los archivos personales no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin su consentimiento.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio y su menor hijo(a) decide participar, podrán retirarse de éste en cualquier momento, o no participar de una parte del estudio sin perjuicio alguno. Si tiene alguna duda adicional, puede preguntar a la docente investigadora Medina Mata, Teodora Rosa o llamarlo al teléfono 913196646.

CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi menor hijo participe en el estudio, he comprendido perfectamente la información que se me ha brindado sobre las cosas que van a suceder si participo en el proyecto, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.

Firma del padre o apoderado
Nombre: Cindy Torres Bardales

Firma del investigador
Nombre: Teodora Rosa
Medina Mata

Consentimiento informado para participar en el estudio de investigación

Institución: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote

Investigadores: Medina Mata, Teodora Rosa ORCID ID: 0000-0003-3027-3264

Quiñones Negrete, Magaly Margarita ORCID ID: 0000-0003-2031-7809 (Asesor)

Título: El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, IEP. Argos College, Barranca, Lima 2022.

Propósito del estudio:

Lo estamos invitando a participar del estudio de investigación titulado: “Determinar la influencia del juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la IEP Argos College del distrito de Barranca, año 2022. Este es un estudio desarrollado por una investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

Justificación del estudio:

Ejecutar el presente estudio generará un beneficio social centrado en el uso del juego como una estrategia que contribuya no solo en el desarrollo de la motricidad gruesa, sino también con la posibilidad de que los maestros apliquen el aprovechamiento del juego para fomentar otros aprendizajes en diferentes áreas curriculares o en el desarrollo de otras estructuras asociadas a lo cognitivo, volitivo o afectivo de los niños. Construir una secuencia de actividades que formarán parte de las estrategias puede brindar un recurso que tenga el potencial de ser aprovechado también por los padres de familia.

Por lo señalado creemos necesario profundizar más en este tema y abordarlo con la debida importancia que amerita.

Procedimiento:

Si usted acepta que su hijo(a) participe y su hijo(a) decide participar, le informamos que se llevarán a cabo los siguientes procedimientos:

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio.
2. Se desarrollarán 12 sesiones.
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio.

Molestias o riesgos:

No existe ninguna molestia o riesgo mínimo al participar en este trabajo de investigación. Considerando que los talleres se desarrollarán como parte de las sesiones de aprendizaje, serán supervisadas por la docente del aula, la auxiliar y la docente investigadora, por lo cual Usted es libre de aceptar o de no aceptar.

Beneficios:

No existe beneficio directo para usted por participar de este estudio. Sin embargo, se le informara de manera personal y confidencial de algún resultado que se crea conveniente que usted tenga conocimiento. Los resultados permitirán a las docentes de aula desarrollar actividades que tomen como estrategia el uso del juego para mejorar la motricidad gruesa.

Costos e incentivos:

Usted no deberá pagar nada por participar del estudio, su participación no le generará ningún costo.

Confidencialidad:

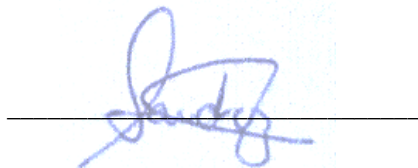
Los investigadores registraremos la información de sus hijos(as) con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados en una revista científica, no se mostrará ningún dato que permita la identificación de las personas que participan en este estudio. Los archivos personales no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin su consentimiento.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio y su menor hijo(a) decide participar, podrán retirarse de éste en cualquier momento, o no participar de una parte del estudio sin perjuicio alguno. Si tiene alguna duda adicional, puede preguntar a la docente investigadora Medina Mata, Teodora Rosa o llamarlo al teléfono 913196646.

CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi menor hijo participe en el estudio, he comprendido perfectamente la información que se me ha brindado sobre las cosas que van a suceder si participo en el proyecto, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.



Firma del padre o apoderado

Nombre: Yessica Sanchez Arteaga



Firma del investigador

Nombre: Teodora Rosa
Medina Mata

5. Pantallazos de la tabulación de los datos

N°		NOMBRES Y APELLIDOS		Dimensión: Equilibrio																Dimensión: Coordinación						ST	NG
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	S1	N1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	S2		
1		L.A.S	1	1	2	2	1	1	1	2	1	12	1	1	1	2	2	1	1	2	2	3	3	18	2	30	1
2		M.A.S	1	1	2	2	1	1	2	2	1	13	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19	2	32	2
3		K.B.U	1	1	2	2	2	2	2	2	1	15	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	16	1	31	1
4		A.C.I	1	1	2	2	2	2	2	2	1	15	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	18	2	33	2
5		B.C.H.G	1	1	2	2	2	1	1	2	2	13	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	13	1	26	1
6		G.G.M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	12	1	21	1
7		A.H.P	1	1	2	2	2	2	2	2	1	15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	35	2
8		J.I.O	1	1	2	2	1	1	2	2	1	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	12	1	25	1
9		E.L.C	1	1	2	2	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	14	1	25	1
10		J.M.S	1	1	2	2	2	1	1	2	2	14	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	2	33	2
11		A.R.E	1	1	2	1	1	1	2	2	2	14	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	15	1	29	1
12		B.S.O	1	1	2	1	2	1	2	2	1	13	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	15	1	28	1
13		M.S.S	1	1	2	2	1	1	2	2	1	13	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	16	1	29	1
14		F.T.T	1	1	2	1	2	1	2	2	1	13	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	16	1	29	1
15		L.T.H	1	1	2	2	2	1	2	2	2	15	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	16	1	31	1

Guía de observación de la motricidad gruesa

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Dimensión: Equilibrio										Dimensión: Coordinación										ST	NG			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	S1	N1	10	11	12	13	14	15	16	17	18			19	S2	N2
1	L.A.S	2	1	3	2	3	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	22	2	41	2
2	M.A.S	2	2	3	2	2	2	2	2	19	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	25	3	44	2
3	K.B.U	2	2	3	2	3	2	2	2	20	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	23	2	43	2
4	A.C.I	2	2	3	2	3	2	3	2	22	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	24	3	46	3
5	B.C.H.G	2	2	3	2	3	2	3	2	22	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	22	2	44	2
6	G.G.M	2	2	3	2	2	2	3	2	21	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	22	2	43	2
7	A.H.P	2	2	3	2	2	2	3	2	21	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	26	3	47	3	
8	J.I.O	2	2	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23	2	42	2	
9	E.L.C	2	2	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	24	3	43	2	
10	J.M.S	2	2	3	2	2	3	3	2	21	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	26	3	47	3	
11	A.R.E	2	2	3	2	2	3	3	2	21	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	24	3	45	3	
12	B.S.O	2	2	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	25	3	44	2	
13	M.S.S	2	2	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	23	2	42	2	
14	F.T.T	2	2	2	2	2	3	3	2	20	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	25	3	45	3	
15	L.T.H	2	2	2	2	3	2	3	2	21	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	24	3	45	3	

6. Sesiones o talleres desarrollados



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 1



I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Argos College
- 1.2. Sección: única
- 1.3. Grado/Edad: 4 AÑOS
- 1.4. Temporalización: 45 min
- 1.5. Practicante: Medina Mata, Teodora Rosa

II Nombre de la Sesión: juegos de puntería

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico - Preparar preguntas de interacción sobre la actividad a desarrollar	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? - Cartulina - Plumones - Cinta - pelotas.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRIZ	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar, trepar, reptar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	GUIA DE OBSERVACION

V SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>Junto a la docente entonan la canción “bota y bota mi pelota” haciendo uso de su cuerpo, gestos imitando según indica la canción.</p> <p style="text-align: center;">“BOTA Y BOTA MI PELOTA”</p> <p style="text-align: center;">Bota y bota mi pelota Que es muy grande y redonda Cuando juego con mi pelota Me divierto verla botar Yo la lanzo y la pateo Imaginando que yo juego En la copa mundial</p> <p>- Saberes previos Activamos los saberes previos mediante interrogantes ¿De qué tratará la actividad? ¿Les gustaría saber más de la actividad? ¿Por qué.....?</p> <p>- Propósito y organización</p> <p>- Que los niños niñas se familiarizan con los juegos a partir de canciones</p>	<p>Video Laptop pelota</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes (aquí viene los procesos didácticos, que van a variar según el área curricular)</p> <p>- Hoja gráfica u otra actividad</p> <p>Antes de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Repasaremos las reglas básicas que los niños tendrán que respetar durante el desarrollo de la actividad ✓ La maestra les presenta a los niños y niñas los materiales a utilizar durante la actividad ✓ Los niños observan los materiales aplicando la técnica del diálogo entre sus compañeros. 		<p>30´</p>

Durante la lectura

La maestra les comenta acerca de la actividad y les invita a que todos salgan al patio para el desarrollo de la actividad y les alienta a que todos participen, para luego ir formando tres grupos, cada integrante de grupo ayudara a forma torres con cartones de colores para luego acomodarse al círculo que la maestra dibujo donde será el lugar desde donde los niños lanzaran la pelota y trataran de derribar la mayor cantidad de cartones de colores.

Cada niño tendrá la oportunidad de lanzar solo tres veces para luego dar pase al otro niño, el niño que lanzo la pelota y derribo la torre tendrá que volver armar la torre para que otro niño intente derribar la torre y así sucesivamente hasta que todos los niños participen.



Después de la lectura

- ✓ Los niños y niñas dialogan sobre la actividad de cuanto comprendieron.
- ✓ Los niños dan su opinión sobre la actividad.
- ✓ Dibujan lo que más le gusto de la actividad
- ✓ Verificamos la comprensión de la actividad con las siguientes preguntas
- ✓ ¿Qué fue lo que más les gusto?
- ✓ ¿Cómo se han sentido?

Cierre	<p>- Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <p>METACOGNICIÓN: Reflexionamos sobre el aprendizaje: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿En qué nos equivocamos? Evaluamos en forma individual a través del instrumento guía de observación.</p> <p>TRANSFERENCIA: Pedir a sus padres que realicen con sus niños juegos de puntería</p>		5´
---------------	--	--	----

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

	ÁREA	PSICOMOTRIZ	Competencias se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad							
	CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa Corporalmente 								
	DESEMPEÑO	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En la que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS									
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Argos College
 1.2. Sección: única
 1.3. Grado/Edad: 4 AÑOS
 1.4. Temporalización: 45 min
 1.5. Practicante: Medina Mata Teodora Rosa

II Nombre de la Sesión: juego de equilibrio y coordinación

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico - Preparar preguntas de interacción 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta - hilos.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRIZ	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar, trepar, reptar, deslizarse, rodar, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En las que expresa sus emociones explorando sus posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	GUÍA DE OBSERVACION

V SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>Junto a la docente entonan la canción “pásame la pelota” haciendo uso de su cuerpo, gestos imitando según indica la canción.</p> <p style="text-align: center;">“PASAME LA PELOTA”</p> <p style="text-align: center;">No te lo pienses quedar Pásame la pelota Que la vamos a marcar Pásame la pelota Para adelante o hacia atrás Pueden pasarme la pelota</p> <p>- Saberes previos Activamos los saberes previos mediante interrogantes ¿De qué trataba la actividad? ¿Les gustaría saber más de la actividad? ¿Por qué.....?</p> <p>- Propósito y organización</p> <p>- Que los niños niñas se familiarizan con la actividad y comprenden a partir de imágenes y canciones</p>	<p>Video Laptop pelota</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes (aquí viene los procesos didácticos, que van a variar según el área curricular)</p> <p>- Hoja gráfica u otra actividad</p> <p>Antes de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra les hace recordar las reglas básicas que los niños tienen que respetar durante el desarrollo de la actividad ✓ La maestra les presenta a los niños y niñas los materiales a utilizar ✓ Los niños observan los materiales aplicando la técnica del diálogo entre sus compañeros. ✓ La maestra les orienta y les comenta acerca de la actividad que se va a desarrollar 		<p>30´</p>

Durante la actividad

La maestra formara dos filas el cual se colocaran alejados mirándose uno al otro todos los niños recibirán un tubo de cartón de papel higiénico una de las filas de niños recibirán también cada niño una pelota pequeña la cual colocaran encima del tubo de papel ,los niños que recibieron las pelotas caminaran lentamente cogiendo el tubo del papel con la pelota teniendo cuidado que la pelota no caiga al suelo hasta llegar al niño que se encuentra a su frente y pasarle la pelota al tubo de papel ,el niño que entrego la pelota regresara a su lugar inicial, esperando que el niño que recibió la pelota realice la misma acción que el niño anterior.



Después de la actividad

- ✓ Los niños y niñas dialogan sobre la actividad.
- ✓ Los niños dan su opinión sobre la actividad.
- ✓ Dibujan lo que más le gusto
- ✓ Verificamos la comprensión de la actividad con las siguientes preguntas
- ✓ ¿Qué fue lo que más les gusto?
- ✓ ¿alguna vez realizaron otra actividad igual o parecida?

Cierre

- Evaluación (Sistematización – metacognición)

METACOGNICIÓN: Reflexionamos sobre el aprendizaje:

¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿En qué nos equivocamos?

Evaluamos en forma individual a través del instrumento guía de observación.

TRANSFERENCIA: Pedir a sus padres que realicen con sus niños actividades de equilibrio

5´

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ÁREA		PSICOMOTRIZ			Competencias se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad					
CAPACIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa Corporalmente 								
DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En la que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS									
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: Argos college

1.2. Sección: única

1.3. Grado/Edad: 4AÑOS

1.4. Temporalización: 45 min

1.5. Practicante: Medina Mata, Teodora Rosa

Nombre de la Sesión: juego de globos y burbujas

II PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico - Ambientar el lugar a trabajar - Preparar preguntas sobre la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta - pelotas.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

III ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRIZ	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio	GUIA DE OBSERVACION

IV SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>Los niños formaran un circulo de manera ordenada, la maestra les comentara sobre la actividad que se va a desarrollar luego les hablara sobre las reglas que se debe de tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Junto a la docente entonaran una canción “el globo “haciendo uso de su cuerpo, gestos imitando según indica la canción</p> <p style="text-align: center;">“EL GLOBO” Despierten, despierten Queremos jugar Jugaremos con el globo Empezaremos a inflar Flota y flota Y vuelve a flotar Palmotea, palmotea Saltando, saltando Y no dejar caer.</p> <p>-saberes previos Activamos los saberes previos mediante interrogantes ¿De qué trató la actividad? ¿Qué sucedió en la actividad? ¿Les gustaría practicar más juegos? ¿Por qué.....?</p> <p>- Propósito y organización</p> <p>- Que los niños niñas se familiarizan con la actividad y comprenden a partir de juegos y canciones</p>	<p>Video Laptop Globo</p>	<p>10´</p>

Desarrollo

Antes de la actividad

- ✓ Establece el propósito de la actividad a desarrollar ¿para qué vamos a realizar movimientos.
- ✓ La maestra les presenta a los niños y niñas los materiales a utilizar durante la actividad
- ✓ Los niños observan los materiales aplicando la técnica del diálogo entre sus compañeros.

Durante la actividad

La maestra se colocará en el centro y los niños alrededor caminarán moviendo su cuerpo al son de la canción “los globos”, luego la docente les proporcionará un globo a cada niño para inflarlo lentamente lanzaremos los globos sin dejar que caiga al suelo arriba, de lado del otro lado. Los niños persiguen al globo, corren, saltan se zigzaguean, tratan de atrapar el globo lo patean se mueven en forma que requieren cambios repentinos en el equilibrio de su cuerpo. Luego la docente empieza a soplar para que salgan burbujas y los niños repiten la acción de correr, saltar arriba, abajo intentan reventar las burbujas tanto como sea posible, haciendo uso de su cuerpo.



Después de la actividad

- ✓ Los niños y niñas dialogan sobre la actividad
- ✓ Los niños y niñas dan su opinión sobre la actividad
- ✓ Dibujan lo que más le gustó de la actividad
- ✓ Verificamos la comprensión de la actividad
- ✓ ¿Qué fue lo que más le gustó?
- ✓ ¿alguna vez realizaron este juego

30´

Cierre	<p>Los niños se sientan alrededor y realizan ejercicios de respiración para llevar su cuerpo a la calma</p> <p>METACOGNICIÓN: Reflexionamos sobre el aprendizaje: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿En qué nos equivocamos? Evaluamos en forma individual a través del instrumento guía de observación.</p> <p>TRANSFERENCIA: Pedir a sus padres que realicen juegos en casa</p>		5'
---------------	--	--	-----------

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ÁREA		PSICOMOTRIZ			Competencias se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad					
CAPACIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa Corporalmente 								
DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En la que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS									
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº4

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Argos College
 1.2. Sección: única
 1.3. Grado/Edad: 4 AÑOS
 1.4. Temporalización: 45 min
 1.5. Practicante: Medina Mata, Teodora Rosa

II Nombre de la Sesión: juego de telaraña

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico - preparar el ambiente donde desarrollare mi actividad - Preparar preguntas de interacción 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta - hilos.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRIZ	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar, trepar, reptar, trotar, rodar deslizarse, hacer giros, patear y lanzar la pelota etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	GUIA DE OBSERVACION

V SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>Junto a la docente entonan la canción “la arañita tejedora” haciendo uso de su cuerpo, gestos imitando según indica la canción.</p> <p style="text-align: center;">“la arañita tejedora” La arañita tejedora Trabaja y trabaja Que por tejer su chompa Se pinchó la cola La arañita tejedora Esta muy triste Porque no ha tejido nada Y tiene mucho frío.</p> <p>- Saberes previos Activamos los saberes previos mediante interrogantes ¿De qué trata la canción? ¿Qué sucedió en la canción? ¿Les gustaría saber más de la arañita? ¿Por qué.....?</p> <p>- Propósito y organización</p> <p>- Que los niños y niñas se familiarizan con la canción para comprender la actividad</p>	<p>Video Laptop cintas</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes (aquí viene los procesos didácticos, que van a variar según el área curricular)</p> <p>- Hoja gráfica u otra actividad</p> <p>Antes de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Repasaremos las reglas básicas que los niños tienen que respetar durante el desarrollo de la actividad ✓ La maestra les presenta a los niños y niñas materiales que se utilizarán durante la actividad ✓ Los niños observan los materiales aplicando la técnica del diálogo entre sus compañeros. 		<p>30´</p>

- ✓ La maestra les pregunta a los niños ¿qué les gusto de la canción? ¿De qué creen que tratará la actividad? Los niños y niñas responden formulando hipótesis, realizan sus predicciones.

Durante la actividad

La maestra formara tres grupos con cuatro a cinco integrantes para que cada niño de cada grupo ingrese a la telaraña formada de hilos y saque objetos que estarán en cajitas o bolsas amarradas a las cuerdas cada integrante de grupo tiene que esperar que regrese su compañero para que ingrese el que sigue de la fila y así sucesivamente todos los niños realizaran el recorrido, el grupo que consiga recolectar los cinco objetos en menos tiempo será el ganador.



Después de la actividad

- ✓ Los niños y niñas dialogan sobre la actividad de cuanto comprendieron.
- ✓ Los niños dan su opinión sobre la actividad.
- ✓ Dibujan lo que más le gusto
- ✓ Verificamos la comprensión de la actividad con las siguientes preguntas
- ✓ ¿Qué fue lo que más les gusto?
- ✓ ¿alguna vez realizaron una actividad parecida o igual?
- ✓ ¿Cómo se sintieron realizando la actividad?

Cierre	<p>- Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <p>METACOGNICIÓN: Reflexionamos sobre el aprendizaje: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿En qué nos equivocamos? Evaluamos en forma individual a través del instrumento guía de observación.</p> <p>TRANSFERENCIA: Pedir a sus padres que practiquen con sus niños actividades de equilibrio y coordinación.</p>		5'
---------------	---	--	-----------

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ÁREA		PSICOMOTRIZ			Competencias se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad					
CAPACIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa Corporalmente 								
DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En la que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS									
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Argos College
 1.2. Sección: única
 1.3. Grado/Edad: 4 AÑOS
 1.4. Temporalización: 45 min
 1.5. Practicante: Medina Mata Teodora Rosa

II Nombre de la Sesión: El juego la rayuela

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material a utilizar. - Leemos las reglas y el orden de la actividad. - Preparar preguntas de interacción entre los niños con respecto a la actividad a desarrollar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta de agua de diversos colores. -cinta de embalaje

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
psicomotriz	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como, correr, rodar, saltar, trepar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Guía de observación

V SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>- Motivación, interés e incentivo Los niños y niñas se sientan formando un círculo de manera que todos se vean y todos puedan prestar atención observando un video a cerca del juego la rayuela. Repasaremos las reglas básicas que los niños tienen que respetar durante la actividad que se desarrollara. Junto a la docente entonamos la canción “ A LA RAYUELA “</p> <p style="text-align: center;">“A LA RAYUELA” Tiro la piedrita doy varios saltitos Con uno y dos picitos Hacienda equilibrio Con alas de avioncito Si piso la rayita es turno de otro amigo</p> <p>- Saberes previos Activamos los saberes previos mediante interrogantes ¿De qué trata la actividad? ¿Cuáles son las reglas de la actividad? ¿Les gustaría saber más de la actividad? ¿Por qué.....?</p> <p>- Propósito y organización - Que los niños niñas se familiaricen con la actividad a desarrollarse el juego la rayuela</p>	<p>Video Laptop</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes (aquí viene los procesos didácticos, que van a variar según el área curricular) - Hoja gráfica u otra actividad</p> <p>Antes de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Establece el propósito de la actividad ¿para qué vamos a realizar la actividad? (¿vamos a realizar la actividad para fortalecer nuestros músculos?) ✓ La maestra les presenta a los niños y niñas imágenes de la actividad a desarrollarse ✓ Los niños observan la imagen aplicando la técnica del diálogo entre sus compañeros. 		<p>30´</p>

- ✓ La maestra les pregunta a los niños ¿que observaron en la imagen? ¿De qué creen que tratará la actividad? Los niños y niñas responden y comentan a cerca de la actividad

Durante la actividad

- ✓ La maestra indica a los niños que formen una fila para que realicen la actividad mediante saltos de un lado a otro en forma ordenada para luego saltar de cuadro en cuadro hasta llegar a la meta y luego regresar saltando hacia atrás hasta llegar al lugar de inicio y así sucesivamente repetirán uno a uno la actividad todos los niños



- ✓ Los niños y niñas esperan su turno en forma ordenada.
- ✓ La maestra les pide a los niños mencionando que les gusto del juego
- ✓ Los niños en parejas narran en voz alta señalando desde el inicio hasta el final con sus propias palabras lo que comprendió de la actividad desarrollada
- ✓ La maestra propone jugar nuevamente para mejorar su coordinación

Después de la actividad

- ✓ Los niños y niñas dialogan sobre la actividad desarrollada.
- ✓ Los niños dan su opinión sobre el juego la rayuela.
- ✓ Dibujan lo que más le gusto de la actividad
- ✓ La maestra formula las siguientes preguntas
- ✓ ¿Qué fue lo que más les gusto?
- ✓ ¿para que creen que sirve la actividad?
- ✓ ¿Qué les enseñó la actividad?

Cierre	<p>- Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <p>METACOGNICIÓN: Reflexionamos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿En qué nos equivocamos? Evaluamos en forma individual a través del guía de observación</p> <p>TRANSFERENCIA: Pedir a sus padres que realice diversos juegos de movimientos y equilibrio</p>		5´

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ÁREA		PSICOMOTRIZ			Competencias se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad					
CAPACIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa Corporalmente 								
DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En la que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS									
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: ARGOS COLLEGE
 1.2. Sección: única
 1.3. Grado/Edad: 4 AÑOS
 1.4. Temporalización: 45 minutos
 1.5. Practicante: Medina Mata Teodora Rosa

II Nombre de la Sesión: jugando me relajo y logro respirar correctamente

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico - observamos dibujos de respiración - Preparar preguntas de interacción	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? - Cartulina - Plumones - Cinta - Fichas con dibujos.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRIZ	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos ,regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio	GUIA DE OBSERVACION

V SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>Junto a la docente entonan la canción “inhala y exhala” haciendo uso de su cuerpo para los movimientos, gestos imitando según indica la canción.</p> <p style="text-align: center;">“INHALA Y EXHALA” Inhala y exhala Somos los pulmones Inhala Pulmones agrandan Exhala Pulmones achican Sopla un globo Y sale aire del pulmón A respirar, somos pulmones.</p> <p>- Saberes previos Activamos los saberes previos mediante interrogantes ¿De qué crees que tratara la actividad? ¿Les gustaría saber acerca de la respiración? ¿Por qué.....?</p> <p>- Propósito y organización</p> <p>- Que los niños y niñas mejórense relajen y mejoren su respiración</p>	<p>Dibujos Laptop globos</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes (aquí viene los procesos didácticos, que van a variar según el área curricular)</p> <p>- Hoja gráfica u otra actividad</p> <p>Antes de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Repasaremos las reglas básicas que los niños tienen que respetar durante el desarrollo de la actividad ✓ Seguidamente les obsequio un globo de distintos colores para realizar una dinámica del globo ✓ Los niños observan los materiales aplicando la técnica del diálogo entre sus compañeros. 		<p>30´</p>

Durante la actividad

Luego de haber cantado y bailado al ritmo de la canción la maestra les pide que tomen aire y procedan a inflar el globo para luego pedir a los niños que realicen ejercicios de inhalación y respiración para así poder relajarnos varias veces.

Los niños sueltan los globos y los globos salen disparados eliminando el aire, los niños intentan coger el globo, luego los niños inflan los globos nuevamente.

Los niños y niñas palmotean los globos sin dejar que caiga el globo al suelo, el que mantenga por más tiempo el globo flotando es el que gana.

Los niños se sientan en el suelo para recostarse cerramos nuestros ojos y escuchamos la canción “inhala y exhala” y así nos relajamos y realizamos de manera correcta ejercicios de respiración.



Después de la actividad

- ✓ Los niños y niñas dialogan sobre la actividad que desarrollaron
- ✓ Los niños dan su opinión sobre la actividad desarrollada.
- ✓ Los niños realizan ejercicios de respiración
- ✓ Verificamos lo que aprendieron
- ✓ ¿Qué fue lo que más les gusto?
- ✓ ¿por qué los globos flotan?
- ✓ ¿Qué les enseñó la actividad?

Cierre	<p>- Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <p>METACOGNICIÓN: Reflexionamos sobre el aprendizaje: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿En qué nos equivocamos? Evaluamos en firma individual a través del instrumento guía de observación.</p> <p>TRANSFERENCIA: Pedir a sus padres que refuercen lo aprendido</p>		5
---------------	---	--	----------

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ÁREA		PSICOMOTRIZ			Competencias se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad					
CAPACIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa Corporalmente 								
DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En la que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS									
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: Argos College

1.2. Sección: única

1.3. Grado/Edad: 4 AÑOS

1.4. Temporalización: 45 min

1.5. Practicante: Medina Mata, Teodora Rosa

II Nombre de la Sesión: juegos de coordinación rápido-lento

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre el tema - Preparar el material didáctico - Preparar preguntas acerca de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cintas

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRIZ	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo, con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza y velocidad y con cierto control de su equilibrio.	GUIA DE OBSERVACION

V SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>Junto a la docente entonan la canción “lento muy lento” haciendo uso de su cuerpo, gestos imitando según indica la canción.</p> <p style="text-align: center;">“lento muy lento” Lento muy lento Vamos andando Lento muy lento Y aquí nos quedamos Rápido, rápido Rápido, rápido alto</p> <p>- Saberes previos Activamos los saberes previos mediante interrogantes ¿alguna vez caminaron muy lento? ¿alguna vez caminaron muy rápido? ¿Les gustaría saber más acerca de la actividad? ¿Por qué.....?</p>	<p>Video Laptop cintas</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes (aquí viene los procesos didácticos, que van a variar según el área curricular) - Hoja gráfica u otra actividad</p> <p>Antes de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra les presenta a los niños y niñas los materiales que se utilizara para el desarrollo de la actividad ✓ Los niños observan los, materiales a utilizarse aplicando la técnica de dialogo entre sus compañeros ✓ La maestra pega la cinta de colores en el patio ✓ Repasaremos las reglas básicas que los niños tienen que respetar durante el desarrollo de la actividad. 		<p>30´</p>

Durante la actividad

Los niños y niñas son invitados a salir al patio para el desarrollo de la actividad

Los niños y niñas siguen las indicaciones de la docente, caminan y se desplazan al son de la música “rápido. lento” de uno a uno sobre la cinta trazada en el patio con mucho cuidado de no salirse de la cinta, levantando sus brazos como avioncito haciendo equilibrio.

La docente con la ayuda de sus manos realiza sonidos de palmadas, a lo que los niños al escucharlos sonidos aumentan la intensidad y frecuencia del mismo, invitando que se desplacen lento- rápido.

Los niños en fila realizan la misma acción, pero de puntitas al son de la música lento-rápido, la docente observa la actividad animando a que todos participen.

Luego los niños realizan la misma actividad, pero ahora como si estuvieran flotando para luego terminar con la actividad moviendo la cintura



Después de la actividad

- ✓ Los niños y niñas dialogan sobre la actividad.
- ✓ Los niños dan su opinión sobre la actividad que realizaron.
- ✓ Dibujan lo que más le gusto de la actividad que realizaron
- ✓ Verificamos la comprensión de la actividad con las siguientes preguntas
- ✓ ¿Qué fue lo que más les gusto?
- ✓ ¿alguna vez realizaron otra actividad igual o parecida?
- ✓ ¿Qué les enseñó la actividad?

Cierre	- Evaluación (Sistematización – metacognición) METACOGNICIÓN: Reflexionamos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿En qué nos equivocamos? Evaluamos en forma individual a través del instrumento guía de observación. TRANSFERENCIA: Pedir a sus padres que realicen actividades con sus niños		5´
---------------	--	--	----

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ÁREA		PSICOMOTRIZ			Competencias se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad					
CAPACIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa Corporalmente 								
DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En la que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS									
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 8

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Argos College
- 1.2. Sección: única
- 1.3. Grado/Edad: 4 AÑOS
- 1.4. Temporalización: 45 min
- 1.5. Practicante: Medina Mata, Teodora Rosa

II Nombre de la Sesión: carrera de obstáculos

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico - Preparar preguntas de predicción 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta -ula ula


ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRIZ	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En lo que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio	GUIA DE OBSERVACION

V SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>la docente les cuenta un cuento de “la liebre y la tortuga”</p> <p>la liebre y la tortuga siempre discutían sobre quien era más rápida, un día decidieron correr una carrera, eligieron la ruta y comenzó la carrera la liebre arranco a toda velocidad y al ver que dejo atrás a la tortuga, decidió echarse una siesta quedándose dormido, la tortuga avanzaba lento y paso a la liebre y llego a la meta.</p>  <p>- Saberes previos Activamos los saberes previos mediante interrogantes ¿De qué trató el cuento? ¿Qué sucedió en el cuento? ¿Quiénes eran los personajes? ¿Les gustaría saber más cuentos? ¿Por qué.....?</p> <p>- Propósito y organización</p> <p>- Que los niños niñas se familiarizan con la lectura</p>	<p>Video Laptop Ula ula cintas</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes (aquí viene los procesos didácticos, que van a variar según el área curricular)</p> <p>- Hoja gráfica u otra actividad</p> <p>Antes de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra les presenta a los niños y niñas los materiales que se utilizara para el desarrollo de la actividad ✓ Los niños observan los materiales aplicando la técnica del diálogo entre sus compañeros. 		<p>30´</p>

- ✓ La maestra ambienta un lugar adecuado para el desarrollo de la actividad

Durante la actividad

La maestra agrupa a los niños de dos en dos para que cada niño coja la ula ula de cada lado y los demás niños empiezan el recorrido del circuito guiados por la docente, los niños agachaditos pasan en medio de la ula ula para luego saltar en los círculos dibujados en el patio saltan dentro del círculo fuera del círculo, adelante y atrás, luego pasan la cuerda levantando los pies y luego por debajo de la cinta todos los niños realizan el recorrido hasta llegar a la meta deseada los niños realizan movimientos como equilibrarse, arrastrarse, saltar y correr.



Después de la lectura

- ✓ Los niños y niñas dialogan sobre la actividad desarrollada
- ✓ Los niños dan su opinión sobre la actividad.
- ✓ Dibujan lo que hicieron en la actividad
- ✓ ¿Qué fue lo que más les gusto?
- ✓ Alguna vez otra actividad igual o parecida

	<p>✓ La maestra ambienta un lugar adecuado para el desarrollo de la actividad</p> <p>Durante la actividad</p> <p>La maestra agrupa a los niños de dos en dos para que cada niño coja la ula ula de cada lado y los demás niños empiezan el recorrido del circuito guiados por la docente, los niños agachaditos pasan en medio de la ula ula para luego saltar en los círculos dibujados en el patio saltan dentro del círculo fuera del círculo, adelante y atrás, luego pasan la cuerda levantando los pies y luego por debajo de la cinta todos los niños realizan el recorrido hasta llegar a la meta deseada los niños realizan movimientos como equilibrarse, arrastrarse, saltar y correr.</p>  <p>Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas dialogan sobre la actividad desarrollada ✓ Los niños dan su opinión sobre la actividad. ✓ Dibujan lo que hicieron en la actividad ✓ ¿Qué fue lo que más les gusto? ✓ Alguna vez otra actividad igual o parecida 		
<p>Cierre</p>	<p>- Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <p>METACOGNICIÓN: Reflexionamos sobre el aprendizaje: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿En qué nos equivocamos? Evaluamos en forma individual a través del instrumento guía de observación</p> <p>TRANSFERENCIA: Pedir a sus padres que realicen juegos con sus niños</p>		<p>5'</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ÁREA		PSICOMOTRIZ			Competencias se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad					
CAPACIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa Corporalmente 								
DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En la que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS									
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 9

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** Argos College
 1.2. **Sección:** única
 1.3. **Grado/Edad:** 4 AÑOS
 1.4. **Temporalización:** 45 minutos
 1.5. **Practicante:** Medina Mata Teodora Rosa

II Nombre de la Sesión: El juego de la huella

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico - Leemos la actividad seleccionada - Preparar preguntas referente a la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta - dibujos de huellas

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRIZ	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades d su cuerpo con relación al espacio la superficie y los objetos regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	GUIA DE OBSERVACION

V SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>Junto a la docente entonan la canción “la huella perdida” haciendo uso de su cuerpo, gestos imitando según indica la canción.</p> <p style="text-align: center;">“LA HUELLA PÉRDIDA” Las huellas se los perdieron a los animales Son todas muy diferentes no son iguales A buscar a encontrar cada huella con Su animal.</p> <p>- Saberes previos Activamos los saberes previos mediante interrogantes ¿De qué trató la canción? ¿Qué sucedió en la canción? ¿¿Les gustaría saber más canciones? ¿Por qué.....? </p> <p>- Propósito y organización</p> <p>Que los niños y niñas realicen movimientos coordinados de manera divertida</p>	<p>Video Laptop</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes (aquí viene los procesos didácticos, que van a variar según el área curricular) - Hoja gráfica u otra actividad</p> <p>Antes de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Establece el propósito de la actividad ✓ La maestra pega en el piso huellas de pies y manos ✓ La maestra les presenta a los niños y niñas imágenes de huellas ✓ Los niños observan la imagen aplicando la técnica del diálogo entre sus compañeros. ✓ La maestra les pregunta a los niños ¿que observaron en las imágenes? ¿De qué creen que tratará la actividad? Los niños y niñas responden formulando hipótesis, realizan sus predicciones. 		<p>30´</p>

Durante la actividad

- ✓ La maestra invita a los niños y niñas a jugar en el patio donde tendrán que identificar la huella de la mano y la huella de los pies.
El juego se jugara en pareja, cada niño elegirá el color de huella de su preferencia tendrá que poner su mano derecha, izquierda sus pies derecho e izquierdo en el color de huella que eligió tendrá que estirarse o tal vez saltar hasta llegar a la siguiente huella del color que eligió hasta terminar el circuito, así sucesivamente cada niño tendrá que realizar la actividad.



- ✓ Los niños y niñas realizan el juego la huella de manera coordinada

Después de la actividad

- ✓ Los niños y niñas dialogan sobre lo aprendido
- ✓ Los niños dan su opinión sobre la actividad.
- ✓ Los niños dibujan la huella de su mano
- ✓ Verificamos la comprensión de la actividad realizada
- ✓ ¿Qué fue lo que más les gusto?
- ✓ ¿como se sintieron despues de haber realizado la actividad?
- ✓ ¿Qué les enseñó la actividad la huella?

Cierre	<p>- Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <p>METACOGNICIÓN: Reflexionamos sobre el aprendizaje: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿En qué nos equivocamos? Evaluamos en firma individual a través del instrumento un lisita de cotejo.</p> <p>TRANSFERENCIA: Pedir a sus padres que realicen esta actividad en casa</p>		5´
---------------	--	--	----

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ÁREA		PSICOMOTRIZ			Competencias se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad					
CAPACIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa Corporalmente 								
DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En la que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS									
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** Argos college
 1.2. **Sección:** única
 1.3. **Grado/Edad:** 4AÑOS
 1.4. **Temporalización:** 45 min
 1.5. **Practicante:** Medina Mata Rosa

II Nombre de la Sesión: juego con ula ula

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico - Leemos las reglas antes de la actividad - Preparar el área donde se desarrollará la actividad	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje? - Cartulina - Plumones - Cinta - ula ula de colores

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de los materiales y respetando las reglas.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRIZ	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar, trepar reptar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	GUIA DE OBSERVACION

V SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se prepara el ambiente para la sesión Junto a los niños se entona la canción “Es mi cuerpo en movimiento”</p> <p style="text-align: center;">ES MI CUERPO EN MOVIMIENTO</p> <p style="text-align: center;">La cabeza a los lados La cabeza adelante Y hacia atras Es mi cuerpo en movimiento Y mis brazos estiramos Encogemos abramos Es mi cuerpo en movimiento</p> <p>- Preguntamos a los niños si conocen la ula ula y de que otra manera podemos jugar</p> <p>Proposito y organizacion</p> <p>Que los niños niñas realicen diversos juegos en forma coordinada</p>	<p>Equipo de sonido Laptop Ula Ula</p>	<p>10</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Antes de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra les presenta a los niños y niñas el material a utilizar. ✓ Los niños observan la ula ula aplicando la técnica del diálogo entre sus compañeros. ✓ Los niños responden con que parte de su cuerpo pueden mover la ula ula. ✓ Repasaremos las reglas básicas que los niños y niñas tiene que respetar durante el desarrollo de la actividad <p>Durante la actividad</p> <p>La maestra invita a los niños a salir al patio para el desarrollo de la actividad de manera ordenada Los niños se agrupan entre dos, cogen la ula ula de cada lado formando un circuito para que los demás niños pasen en medio en forma de gateo, todos los niños realizan la actividad</p>		<p>30´</p>

respetando su turno.
 Los niños y niñas cogen la ula ula y realizan diferentes actividad haciendo uso de su cuerpo colocan la ula ula en la cintura y realizan movimientos , luego colocan la ula ula en los brazos luego en el cuello realizando movimientos
 Los niños cogen la ula ula y los hacen rodar dando impresion de que se tratara como las ruedas de un auto.



Despues de la actividad

- ✓ Los niños y niñas dialogan sobre la forma de la ula ula.
- ✓ Los niños dan su opinión sobre la actividad.
- ✓ Dibujan la actividad realizada
- ✓ Verificamos la comprensión de la actividad realizando las siguientes preguntas
- ✓ ¿Qué fue lo que más les gusto?
- ✓ ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron?
- ✓ ¿Qué forma tiene el material utilizado?

Cierre	<p>- Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <p>METACOGNICIÓN: Reflexionamos sobre la actividad: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿En qué nos equivocamos? Evaluamos en forma individual a través del instrumento de guía de observación.</p> <p>TRANSFERENCIA: Pedir a sus padres que realicen juegos que implique movimiento del cuerpo</p>		5´
---------------	--	--	----

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ÁREA		PSICOMOTRIZ			Competencias se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad					
CAPACIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa Corporalmente 								
DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En la que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS									
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** Argos College
 1.2. **Sección:** única
 1.3. **Grado/Edad:** 4 AÑOS
 1.4. **Temporalización:** 45 min
 1.5. **Practicante:** Medina Mata, Teodora Rosa

II Nombre de la Sesión: juegos de imitación

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico - Preparar preguntas de predicción 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta - Fichas con dibujos.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRIZ	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, trepar, saltar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	GUIA DE OBSERVACION

V SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>Junto a la docente entonan la canción “muévete como los animales” haciendo uso de su cuerpo, gestos imitando según indica la canción.</p> <p style="text-align: center;">“MUEVETE COMO LOS ANIMALES”</p> <p style="text-align: center;">Baila como la rana y para Salta y salta la ranita feliz Bailo como el hipopótamo y para Bate bate hipopótamo feliz Bailo como el caballo y para Galopar, galopar el caballo feliz Mueve, mueve tu cuerpo y para</p> <p>- Saberes previos</p> <p>Activamos los saberes previos mediante interrogantes ¿De qué trató la canción? ¿Qué sucede en la canción? ¿Qué animales hemos imitado? ¿Les gustaría saber más de los animales? ¿Por qué.....?</p> <p>- Propósito y organización</p> <p>- Que los niños niñas se familiarizan con la música y los movimientos de su cuerpo a partir de imágenes y canciones</p>	<p>Video Laptop Figuras de animales</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes (aquí viene los procesos didácticos, que van a variar según el área curricular)</p> <p>- Hoja gráfica u otra actividad</p> <p>Antes de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Repasaremos las reglas básicas que los niños tienen que respetar durante el desarrollo de la actividad ✓ La maestra les presenta a los niños los materiales que se utilizará durante el desarrollo de 		<p>30´</p>

la actividad

- ✓ Los niños observan la imagen de distintos animales aplicando la técnica del diálogo entre sus compañeros.
- ✓ La maestra les comenta acerca de los animales, les pregunta si alguna vez vieron a estos animales y que movimientos realizan

Durante la actividad

La maestra invita a los niños que salgan al patio ordenadamente, que formen un semicírculo los niños empiezan a bailar y mover su cuerpo al ritmo de la música “muevete como los animales” los niños empiezan a imitar desplazándose algunos galopando como el caballo, otros saltando como la ranita, otros arrastrándose como la serpiente, otros moviendo sus brazos como las aves, todos los niños se divierten ejercitándose y realizando movimiento coordinados.

Luego la maestra les proporciona targetitas de colores con figura de un animal, la cual los niños tienen que imitar con gestos, movimientos, sonidos y los demás niños tendrán que adivinar de qué animal se tratará, todos los niños tendrán que participar llegado su turno



Después de la lectura

- ✓ Los niños y niñas dialogan sobre la actividad.
- ✓ Los niños dan su opinión sobre la actividad.
- ✓ Dibujan lo que más les gustó de la actividad
- ✓ Verificamos la comprensión de la actividad con las siguientes preguntas
- ✓ ¿Qué fue lo que más les gustó de la actividad?
- ✓ ¿nosotros podemos realizar movimientos como los animales?

Cierre	<p>- Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <p>METACOGNICIÓN: Reflexionamos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿En qué nos equivocamos? Evaluamos en forma individual a través del instrumento guía de observación.</p> <p>TRANSFERENCIA: Pedir a sus padres que realicen con sus niños movimientos de imitación</p>		5´
---------------	--	--	----

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ÁREA		PSICOMOTRIZ			Competencias se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad					
CAPACIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa Corporalmente 								
DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En la que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS									
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Argos College
 1.2. Sección: única
 1.3. Grado/Edad: 4 AÑOS
 1.4. Temporalización: 45 min
 1.5. Practicante: Medina Mata, Teodora Rosa

II Nombre de la Sesión: nuevo mi cuerpo en diferentes dimensiones

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre el tema - Preparar el material didáctico - Preparar preguntas de predicción 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad Enfoque intercultural	Igualdad y Dignidad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el cuidado de aula sin hacer distinción de género.	Los niños y niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

IV ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de Evaluación
PSICOMOTRIZ	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza ,velocidad con cierto control de su equilibrio	GUIA DE OBSERVACION

V SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>- Motivación, interés e incentivo</p> <p>Junto a la docente entonan la canción “soy una serpiente” haciendo uso de su cuerpo, gestos imitando según indica la canción.</p> <p style="text-align: center;">“soy una serpiente” Soy una serpiente Que ando por el bosque Buscando Una parte de mi cola Quiere ser Usted un aparte de mi cola</p> <p>- Saberes previos Activamos los saberes previos mediante interrogantes ¿De qué creen que tratara la actividad? ¿Les gustaría saber más acerca de la actividad? ¿Por qué.....?</p> <p>- Propósito y organización</p> <p>- Que los niños niñas se familiaricen con la actividad y comprenden la actividad a partir de imágenes y canciones</p>	<p>Video Laptop</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes (aquí viene los procesos didácticos, que van a variar según el área curricular)</p> <p>- Hoja gráfica u otra actividad</p> <p>Antes de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra les presenta a los niños y niñas imágenes de animales ✓ Los niños observan la imagen aplicando la técnica del diálogo entre sus compañeros ✓ La maestra les pregunta a los niños ¿que observaron en la imagen? ¿De qué creen que tratará la actividad? Los niños y niñas responden formulando hipótesis, realizan sus predicciones. ✓ La maestra les comenta sobre los movimientos que realizan distintos animales 		<p>30´</p>

Durante la actividad

La maestra les comenta sobre los movimientos que los niños pueden realizar de manera lenta-rápida arrastrándose, trepando, saltando y les pregunta si alguna vez imitaron a otros animales y como se sintieron.

Se invita a los niños y niñas a desplazarse al ritmo de la canción como si ellos fueran serpientes, primero ejecutan los movimientos lento luego un poco más rápido, realizando desplazamientos por la izquierda por la derecha en diferentes dimensiones apoyándose con las dos manos, doblando la rodilla, para luego movilizar el brazo izquierdo y la pierna derecha, brazo derecho pierna izquierda y así sucesivamente hasta que todos los niños participen. Luego la maestra les invita a todos los niños a imitar al animal que le gustaría ser, realizando distintos movimientos, gestos y sonidos



Después de la lectura

- ✓ Los niños y niñas dialogan sobre la actividad
- ✓ Los niños dan su opinión sobre la actividad.
- ✓ Dibujan el animal que imitaron
- ✓ Verificamos la comprensión de la actividad con las siguientes preguntas
- ✓ ¿Qué fue lo que más les gusto?
- ✓ ¿Qué animal imitaron?
- ✓ ¿Los animales realizan los mismos movimientos?

<p>Cierre</p>	<p>- Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <p>METACOGNICIÓN: Reflexionamos sobre lo aprendido: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿En qué nos equivocamos? Evaluamos en forma individual a través del instrumento guía de observación.</p> <p>TRANSFERENCIA: Pedir a sus padres que en casa realicen actividades de imitación</p>		<p>5'</p>
----------------------	--	--	-----------

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ÁREA		PSICOMOTRIZ			Competencias se desenvuelven de manera autónoma a través de su motricidad					
CAPACIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa Corporalmente 								
DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas etc. En la que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.								
N°	NOMBRES Y APELLIDOS									
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										