



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**LOS JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL  
DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 4  
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIGUEL Y  
ZBIGNIEW N° 86066 PARIACOTO-ANCASH, 2021.**

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

AUTOR

**MONTES DE LA CRUZ, YOLANDA IRMA**

**ORCID: 0000-0002-1227-694X**

ASESOR

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA**

**ORCID ID: 0000-0002-4564-4681**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2023**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Montes de la Cruz, Yolanda Irma

ORCID: 0000-0002-1227-694X

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

### **ASESOR**

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID ID: 0000-0002-4564-4681

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

### **JURADO**

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID ID 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID ID 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID ID 0000-0002-0304-2244

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESORA

---

Taboada Marin Hilda Milagros

**Miembro**

---

Palomino Infante Jeaneth Magali

**Miembro**

---

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela  
**Presidente**

---

Carla Cristina, Tamayo Ly  
**Asesor**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi esposo y a mis hijos quienes me motivaron a seguir con mis sueños hasta verme convertida en una profesional.

A todas las personas que desinteresadamente estuvieron presentes en la realización de mi investigación, también dedicarles a todos los niños que participaron en el muestreo de este estudio.

## **AGRADECIMIENTO**

Con mucho cariño, a mis padres Guillermo Amancio montes picón y Olinda Irma de la Cruz García, quienes me brindaron su apoyo incondicionalmente en mi formación profesional, por apoyarme económica y moralmente, dándome sus consejos para así lograr cada día mi superación profesional y además agradecer a mis maestros quienes con su paciencia y apoyo hicieron que mi tesis se haga realidad.

## RESUMEN

En este estudio se propuso como objetivo determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, 2021; este estudio corresponde a una investigación tipo cuantitativa será bajo el diseño pre experimental, además se trabajó con una muestra de 14 niños de la Institución Educativa Miguel Zbigniew N° 86066, se utilizó como técnica la observación directa y su instrumento la lista de cotejo; así mismo, se aplicaron 10 sesiones de aprendizaje centradas en el juego lúdico y centradas a fortalecer el desarrollo psicomotor. Por otra parte, se demostró en los resultados que un 79% de los niños se encuentra en un nivel inicio antes de aplicar los juegos lúdicos, luego de la aplicación de las sesiones se observó que el 100 % se ubica en un nivel de logro destacado. Finalmente, se contrastó la prueba de hipótesis encontrando valores significativos con diferencia entre el pretest y posttest (7,50 y 105,0), con un nivel de significancia del ,001 ( $p < 0.05$ ), lo que significa que los juegos lúdicos ayudaron a desarrollar las habilidades psicomotrices de los niños que formaron parte del estudio.

**Palabras clave:** Desarrollo psicomotor, estimulación y juegos lúdicos.

## ABSTRACT

The objective of this study was to determine how playful games influence the improvement of psychomotor development in 4-year-old children from the Miguel y Zbigniew Educational Institution No. 86066 - Pariacoto-Ancash, 2021; This study corresponds to a quantitative investigation, it will be under the pre-experimental design, in addition, we worked with a sample of 14 children from the Miguel Zbigniew Educational Institution No. 86066, direct observation was used as a technique and its instrument was the checklist; Likewise, 10 learning sessions focused on playful play and focused on strengthening psychomotor development were applied. On the other hand, it was demonstrated in the results that 79% of the children are at an initial level before applying the playful games, after the application of the sessions it was observed that 100% are located at an outstanding level of achievement. Finally, the hypothesis test was contrasted, finding significant values with a difference between the pretest and posttest (7.50 and 105.0), with a significance level of .001 ( $p < 0.05$ ), which means that the playful games helped to develop the psychomotor skills of the children who were part of the study.

**Keywords:** Psychomotor development, stimulation and playful games.

## CONTENIDO

|   |           |
|---|-----------|
| Título de la tesis .....  | i         |
| EQUIPO DE TRABAJO .....   | ii        |
| HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESORA.....   | iii       |
| DEDICATORIA .....   | iv        |
| AGRADECIMIENTO .....  | v         |
| RESUMEN .....   | vi        |
| ABSTRACT.....   | vii       |
| CONTENIDO .....   | viii      |
| <b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>   | <b>1</b>  |
| <b>II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....</b>   | <b>11</b> |
| 2.1. Antecedentes de la investigación.....  | 11        |
| 2.2 Bases teóricas de la investigación .....  | 16        |
| 2.2.1. Juego lúdico.....  | 16        |
| 2.2.1.1. Definición del juego lúdico .....  | 16        |
| 2.2.1.2. Teorías del juego lúdico .....   | 18        |
| 2.2.1.3. El juego como estrategia metodológica.....                                     | 18        |
| 2.2.1.4. Importancia del Juego Lúdico .....   | 19        |
| 2.2.1.5. Dimensiones de la variable.....  | 20        |
| 2.2.2. Desarrollo psicomotor.....   | 21        |
| 2.2.2.1. Definición del desarrollo psicomotor .....                                     | 21        |
| 2.2.2.2. Teorías .....  | 22        |
| 2.2.2.3. Características.....   | 23        |
| 2.2.2.4. Proceso del desarrollo psicomotor.....   | 24        |
| 2.2.2.5. Áreas del desarrollo psicomotor .....  | 26        |
| 2.2.2.6. Dimensiones de la variable.....  | 27        |
| 2.2.3. Relación entre juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años..... | 29        |
| <b>III. HIPÓTESIS .....</b>   | <b>25</b> |
| <b>IV. METODOLOGÍA.....</b>   | <b>26</b> |



|  |    |
|--|----|
| 4.1. Diseño de la investigación .....  | 26 |
| 4.2 Población y muestra:.....  | 27 |
| 4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores: ..... | 28 |
| 4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos: .....                     | 32 |
| 4.4.1. Técnicas de recolección de datos .....                                  | 32 |
| 4.4.2. Instrumentos de recolección de datos .....                              | 32 |
| 4.5. Plan de análisis.....   | 35 |
| 4.6. Matriz de consistencia: .....   | 36 |
| 4.7. Principios éticos .....   | 37 |
| V. RESULTADOS.....   | 38 |
| 5.1. Resultados.....   | 38 |
| 5.2. Análisis de resultados .....  | 43 |
| VI.    CONCLUSIONES.....   | 48 |
| ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....   | 49 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....   | 50 |
| Anexos .....   | 59 |
| Anexo 1: Instrumento de recolección de datos .....                             | 59 |
| Anexo 2: validación del instrumento .....                                      | 59 |
| Anexo 3: Evidencia de trámite de recolección de datos .....                    | 73 |
| Anexo 4: Consentimiento Informado De Los Padres De Familia .....               | 75 |
| Anexo 5: Base de datos del pre y postest.....                                  | 77 |
| Anexo 6: Talleres de intervención .....  | 79 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|         |   |    |
|---------|---|----|
| Tabla 1 | Distribución de la población  | 27 |
| Tabla 2 | Distribución de la muestra  | 28 |
| Tabla 3 | Nivel del desarrollo psicomotor en niños de 4 años durante el pretest.                                | 38 |
| Tabla 4 | Nivel del desarrollo psicomotor en niños de 4 años durante el postest.                                | 39 |
| Tabla 5 | Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 4 años antes y después de la aplicación de juegos lúdicos. | 42 |
| Tabla 6 | Prueba no Paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon   | 45 |
| Tabla 7 | Estadísticas de prueba de Wilcoxon.   | 45 |

### **ÍNDICE DE CUADROS**

|          |  |    |
|----------|--|----|
| Cuadro 1 | Matriz de operacionalización de la variable. | 40 |
| Cuadro 2 | Matriz de consistencia de la investigación   | 41 |

### **ÍNDICE DE FIGURAS**

**Figura**

|          |  |    |
|----------|--|----|
| Figura 1 | Distribución porcentual del nivel del desarrollo psicomotriz en niños de 4 años durante el pretest.                                | 40 |
| Figura 2 | Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años durante el postest.                                      | 41 |
| Figura 3 | Distribución porcentual del nivel del desarrollo psicomotor en niños de 4 años antes y después de la aplicación de juegos lúdicos. | 43 |

## I. INTRODUCCIÓN

En años anteriores no se tomaba en cuenta el correcto avance del desarrollo psicomotor en los niños, no era un indicador a evaluar, actualmente comenzó a tener el valor necesario, de esta forma la estimulación en los niños empezó a ser constante. Como se sabe la psicomotricidad es como un proceso de interacción con el entorno; este es uno de los principales objetivos ya que puede mejorar la capacidad de los individuos para relacionarse con las personas y el mundo de las cosas. Por tanto, en el contexto del programa de psicomotricidad, la asignatura es un concepto global, que se considera una unidad motora psicoemocional y la condición física es fundamental (Justo, 2000).

Por otro lado, desde una visión biológica, ha predominado la noción de la acción de jugar siendo un ejercicio de reposo, este concepto en la actualidad se ha rechazado, por lo que se ha demostrado que el jugar no es reposo, ya que pide de mucha energía, pues estas actividades pueden ocasionar cansancio hasta debilidad; por otro lado, los aspectos biológicos y psicológicos sostienen que los juegos se establecen en acciones que acomodan al hombre para la vida con pre ejercicios (Candino, 2008).

Se realizaron investigaciones resaltantes en otros países sobre el tema de estudio, uno de ellos es el de Osorio et al. (2020), quienes estudiaron la potenciación del desarrollo motor a través del juego en los niños, donde se encontró que el juego tiene varios efectos positivos para los niños ya que les permite a estos tener un papel activo en su grupo social, fortalecer sus habilidades corporales, y les ayuda a potenciar sus funciones cerebrales y los procesos subyacentes.

En Ecuador, los estudios del juego y psicomotricidad se encontraron que un porcentaje significativo de alumnos no desarrolló por completo sus destrezas motoras, eso debido a la falta de estimulación por parte de la maestra, a razón de ello se puso en

práctica los juegos lúdicos necesarios para el beneficio de los niños y niñas. Al realizarse el plan de intervención se observó que los juegos lúdicos ayudaron a que los niños mejoren sus habilidades psicomotrices (Hurtado y Poveda, 2018).

En el Perú también se ve reflejado el bajo nivel de desarrollo psicomotor en los niños, siendo relevante para su crecimiento mantener una estimulación durante sus años de vida.

Es importante resaltar que el niño gran parte de su vida está despierto y ávido para jugar. Físicamente descarga energías excedentes, afina sus funciones neuromusculares y favorece a su proceso muscular y a la acción del cuerpo. Los juegos poseen un valor intelectual, porque el niño por intermedio de ellos obtiene conceptos y progreso de funciones de la psicomotricidad como la cognición, la motricidad gruesa y fina, y el desarrollo social (Candino, 2008).

En otro estudio realizado por Benites (2018), propuso la estimulación del desarrollo psicomotor utilizando material concreto. Para la motricidad resulta valioso obtener la capacidad de representación, análisis, síntesis y manipulación mental exterior, de los objetos, de los acontecimientos y de sus características, es por ellos que se propuso sesiones que estimulen el buen desarrollo de la misma.

Del mismo modo la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 Pariacoto-Ancash, los niños de 4 años, dentro de sus labores no consideran nuevos métodos de enseñanza–aprendizaje; es por ello que el desarrollo psicomotor se ve poco desarrollado, mostrando dificultades para realizar habilidades motrices, esto va generando un atraso en los niños. Como sabemos los primeros años de vida son relevantes para la estimulación, ya que de eso dependerá el desarrollo y el desenvolvimiento en el transcurso de su vida escolar. Podemos mencionar que una estrategia segura sería los

juegos lúdicos; porque permitirían elevar las potencialidades del niño, como observamos en la institución no han empleado esta estrategia, por lo que es importante agrupar y escoger los juegos acordes a la necesidad de los niños.

Ante la realidad presentada, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto- Ancash, 2021?

Para dar solución a la pregunta planteada, se formuló el siguiente objetivo general: Determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, 2021. Del mismo modo se desprendieron los siguientes objetivos específicos: Evaluar el nivel del desarrollo psicomotor antes de aplicar los juegos lúdicos en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 –Pariacoto-Ancash, 2021. Evaluar el nivel del desarrollo psicomotor después de aplicar los juegos lúdicos en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 –Pariacoto-Ancash, 2021, mediante un post test; Comparar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 –Pariacoto-Ancash, 2021, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.

Asimismo, la presente investigación se justificó a nivel metodológico porque su búsqueda es para el desarrollo de metodologías rigurosas y sistematizadas que lleven a conseguir resultados legales y confiables en la investigación. A nivel teórico pues esta investigación se evidencia de modo científico porque indaga conocimientos seleccionados y sistematizados para expresar razonablemente como los juegos lúdicos mejoran el desarrollo psico-motor. También es una justificación práctica el uso de los

juegos lúdicos como técnica educativa para observar si las sesiones ayudan a mejorar el desarrollo psicomotor.

A nivel metodológico esta investigación fue de tipo cuantitativa, con un nivel de investigación explicativo, el diseño que se utilizó en la investigación fue pre experimental, y se trabajó con una muestra de 14 niños de la Institución Educativa Miguel Zbigniew N° 86066; finalmente se utilizó como técnica la observación directa y su instrumento la lista de cotejo.

En los resultados se pudo observar que el que un 79% de los niños se encuentra en un nivel inicio antes de aplicar los juegos lúdicos, luego de la aplicación de las sesiones se observó que el 100 % se ubica en un nivel de logro destacado. Por otro lado, se contrastó la prueba de hipótesis encontrando valores significativos con diferencia entre el pretest y postest (7,50 y 105,0), con un nivel de significancia del ,001 ( $p < 0.05$ ). En conclusión, se rechaza la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna demostrando que la aplicación de los juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto, Ancash 2021.

A modo de conclusión de esta investigación al evaluar un pre y post test se pudo evidenciar una diferencia significativa entre el nivel del desarrollo psicomotor antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos, pues las sesiones ayudaron a un desarrollo agilizado en indicadores como a utilizar su cuerpo para solucionar dificultades, o expresar adecuadamente sus emociones a través del juego, así como caminar, correr y saltar correctamente.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1. *Antecedentes Internacionales*

Pacheco (2022), desarrolló la investigación denominada: Actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica “21 de abril” del cantón Riobamba, periodo lectivo 2021-2022. El objetivo de la investigación fue determinar las características de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años. En cuanto a la metodología, el diseño utilizado fue no experimental de tipo transversal, el nivel fue metodológico y de campo. La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes y 4 docentes, el muestreo fue no probabilístico e intencional, las técnicas utilizadas fueron la ficha de observación y la encuesta, los instrumentos la ficha de observación y el cuestionario. En los resultados de la investigación se evidenció que por medio de los juegos los estudiantes han logrado expresarse, adquirir nuevos conocimientos, mejorar sus movimientos, creatividad e imaginación, de la misma manera se ha podido identificar que han logrado mejorar en el área motora tanto fina como gruesa al igual que su esquema corporal. Por tal motivo la investigación concluyó que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de las habilidades motoras.

Arias y Morán (2019) desarrolló la investigación titulada: Influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades psicomotoras en niños y niñas de 4 a 5 años. Tuvo como objetivo definir la relevancia que tiene las actividades lúdicas



mediante el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de educación inicial para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje. La metodología utilizada será el trabajo documentado bibliográfico, diseño no experimental, nivel descriptivo, analítico. La población estuvo conformada por las aulas de 4 y 5 años de la Institución. Como resultados se tuvo que existe un sustento teórico para implementar actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades psicomotrices, y esta serviría como una herramienta de interacción que favorece las relaciones entre compañeros y la buena combinación de ejercicios motrices. Se llegó entonces a la conclusión de que sí existe una literatura que avala la influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades psicomotoras en niños y niñas de 4 a 5 años.

### ***2.1.2. Antecedentes Nacionales***

Cerna (2019), en su tesis titulada: Empleo del taller “juegos motores” para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Ancash, 2018. Tuvo como objetivo: determinar si el empleo taller juegos motores mejora el desarrollo de la motricidad gruesa. La metodología utilizada en este estudio corresponde al diseño de la investigación no experimental, de nivel descriptiva de enfoque cuantitativo. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño pre experimental. La población de estudio estuvo conformada por 13 niños de 3 años a quienes se aplicó la técnica de la observación con el instrumento TEPSI (test de desarrollo psicomotor) para recolectar datos para el análisis. Según los resultados en el pre test el 83% se encontró en un nivel de retraso, después de aplicar el taller el 75%

alcanzó un nivel normal. Por lo tanto, se concluye la comprobación de la hipótesis, quedando demostrado que el taller de juegos motores favoreció significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Izquierdo (2021), desarrolló la investigación titulada: Juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en la institución educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018. El objetivo de la investigación fue determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños de 5 años. En cuanto a la metodología correspondió a un tipo aplicativo, nivel experimental; la técnica utilizada fue la observación, el instrumento fue la escala de estimación, las mismas que fueron obtenidos su grado de validez y confiabilidad. La muestra estuvo conformada por 10 niños de 5 años. En cuanto a los resultados se obtuvo que en el pre prueba el 71% de niños se ubican en el nivel en inicio y el 29% se ubican en el nivel en proceso, luego del desarrollo de las actividades experimentales, en la post prueba el 36% de niños se ubican en el nivel en proceso y un 64% de niños se ubican en el nivel de logro alcanzado. La investigación concluyó que los juegos influyeron positiva y significativamente para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños.

Portuguez (2019) en su tesis titulada: El perfil de intereses de juego y su relación con la psicomotricidad en niños en dos instituciones educativas - Lima- 2018, se planteó como objetivo determinar la relación entre el perfil de intereses de juego y la psicomotricidad en niños de 6 años de edad en dos Instituciones Educativas Privadas en el distrito de Comas-Lima -2018. Estudio de tipo descriptivo, correlacional, analítico con diseño observacional, de corte transversal y prospectivo. La muestra estuvo

constituida de 104 alumnos de 6 años de edad que cursan el primer grado de primaria en dos Instituciones Educativas Privadas del distrito de Comas en el año 2018. Como técnica de recolección de datos se utilizó el cuestionario de Evaluación de la Psicomotricidad en preescolar. Según los resultados se evidenció que el 87% de los niños de ambas I.E.P. participan de 7 a 14 “actividades al aire libre” distintas al mes. El 87% de los niños participan al menos en 2 “actividades deportivas” distintas al mes y el 43% participa en todas las “actividades deportivas” del cuestionario. Respecto de las “actividades deportivas”, “al aire libre” y “recreación” el 61%, 41% y 59% de los niños, respectivamente, lo prefieren mucho. A diferencia de las “actividades dentro de un lugar”, el 55% de los niños donde lo prefieren poco. En cuanto a las “actividades de recreación” el 47% y “al aire libre” 36% son realizados mayormente con algún familiar. Las áreas psicomotoras que resultaron bajas fueron “posiciones” (76,9%), “equilibrio” (64,4%), “coordinación de piernas” (91,3%), “coordinación de manos” (52.9%). Existe correlación estadísticamente significativa entre la preferencia de las “actividades deportivas” ( $p < 0.05$ ) con todas las áreas de la psicomotricidad. Existe correlación estadísticamente significativa entre la frecuencia hacia “las actividades deportivas” ( $p = 0.035$ ), “al aire libre” ( $p = 0.013$ ), “recreativas” ( $p = 0.017$ ) con el área psicomotriz de “locomoción. Se concluye que existe relación entre el área psicomotriz de “locomoción” con la frecuencia en la realización de actividades deportivas al aire libre y recreativas. Además, existe relación entre todas las áreas de la psicomotricidad con la preferencia de los niños hacia las actividades deportivas.

### **2.1.3. Antecedentes locales**

Alba (2021), en su tesis titulada: El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles De Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019, tuvo como objetivo determinar si el juego tradicional mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo, con un diseño pre experimental y una población de 34 niños en el cual se trabajó con una muestra de 18 niños de 3 años de edad. Asimismo, la técnica fue la observación y el instrumento a evaluar el test tepsi. En cuanto al procesamiento de los datos se utilizó el programa Microsoft Excel y el programa Wilcoxon para comprobar la hipótesis. Donde los resultados obtenidos a través del pre test se demostraron que el 67% de los niños se encontraban en un nivel de riesgo, mientras que en el post test, el 50 % de los niños alcanzaron un nivel normal. Por lo tanto, se concluyó que los juegos tradicionales mejoran significativamente el nivel de psicomotricidad de los niños, debido que la prueba de hipótesis demostró un valor de significancia equivalente de 0,014 siendo  $P < 0,05$ .

Laveriano (2021) desarrolló la investigación titulada: El juego educativo y el desarrollo psicomotor en los niños del programa de intervención temprana “La Victoria”, del distrito de Chimbote – 2019. El objetivo de la investigación es determinar la relación del juego educativo y el desarrollo psicomotor en los niños. Según la metodología el estudio es de tipo cuantitativo, correlacional y transversal, corresponde a un diseño no experimental, observacional sin grupo control. La población estuvo conformada por 165 niños entre 0 y 3 años de edad, y la muestra fue de 30 niños que

representa a todos aquellos niños matriculados en el Programa de Intervención Temprana. La técnica utilizada para la investigación fue la observación y el cuestionario. En cuanto a los resultados el grupo de niños con mayor porcentaje en el nivel de Juego Educativo corresponde al 47% de la muestra; referente a la evaluación del desarrollo psicomotor la mayor cantidad de niños corresponde al 53% con un nivel normal. Por lo tanto, se puede concluir que existe relación significativa entre ambas variables.

## **2.2 Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. *Juego lúdico***

#### **2.2.1.1. Definición del juego lúdico**

Minerva (2007), Expresa que el juego lúdico alcanza un acumulado de estrategias utilizadas en cualquiera de los niveles formativos; su estructura emplea una serie de criterios porque el propósito es predecir las operaciones que se ejecutarán y la posteriormente la simbología de la práctica con la finalidad de conseguir la concretar el fin final consistente en lograr que el jugador tome fuerza en aspectos y materias unidas a su capacidad creativa.

Mientras López et al. (2002), dicen: valerse del juego viabiliza alcanzar los aprendizajes en el área socio-emocional. Posibilitando que se logren los canjes de modo indisoluble en base a las praxis diarias.

Para Prieto (2010), la clasificación de un juego supone la adaptación a las características de los infantes, pensando en el ambiente donde se efectuará, los copartícipes en el tiempo que comprenda la ejecución del juego. Es propicio recalcar

la colaboración de los niños en general de la institución educativa. Nadie debe ser postergado.

### **Actividad lúdica**

La actividad lúdica está dirigida seriamente a la autonomía voluntaria vital creada por la carestía motriz. Es una acción de distracción designado a motivar el desenvolvimiento en general del niño(a) por medio de movimientos realizados de una manera independiente y espontáneo, dirigida por la indagación que realiza el sujeto acerca de su peculiar competencia existencial, De tal manera que los juegos lúdicos, son mecanismos del progreso de un individuo, que surge a partir de lo que nace permaneciendo por toda la vida de un ser humano. Si en la niñez estas actividades contribuyen en forma física e intelectual al ser humano, se tendrá como resultado individuo con personalidad que estén aptos a resolver retos en cualquier circunstancia que se les presente durante su adolescencia, juventud y adultez durante toda su existencia A la vez crea personas con buenos valores y aptitudes, fortaleciendo seres humanos con una gran autoestima que estén aptos a cooperar con la sociedad. La actividad lúdica fomenta el crecimiento de técnicas, el juego es quien va apoyar a obtener criterios establecidos, la actividad lúdica y el juego posee igual significado es por ello que también es una actividad espontánea y libre que va ayudar a lograr un nivel esperado (Paredes, 2012).

### **2.2.1.2. Teorías del juego lúdico**

#### **Teorías del juego lúdico**

Ortega et al. (2013). De acuerdo con Piaget el juego es una actividad que tiene su fin en sí mismo. En ella no se trata de conseguir objetivos ajenos; el propio juego debe ser un placer para el niño. El juego es natural y espontáneo. Para el niño implica una liberación de los conflictos.

Vygotsky (1933) Estableció en su teoría constructivista sobre el juego como una herramienta y un medio socio-cultural que cumple un papel muy importante en el crecimiento intelectual del niño, ayudando en un mejor desenvolvimiento tales como tener la inteligencia y una buena memoria.

### **2.2.1.3. El juego como estrategia metodológica**

El Ministerio de Educación (2009), manifiesta que, en el período inicial, entendido de los tres a los cinco años, toda actitud es el juego, entonces el jugar se establece como la actividad principal de ellos. Por eso los docentes deben contar con tácticas que respondan la ejecución del juego de modo que permitan originar actividades específicas en la cimentación del aprendizaje de los niños. Por eso, Madrona et al. (2008), amplía que los educadores han de estar persuadidos de la importancia que tiene los juegos lúdicos en la existencia del niño, viéndolo de un modo expresar y aprender en todas conducta y campos del saber, por esa razón se deben dar al niño la liberta de jugar para que encuentre su autonomía y desarrollo psicomotriz. Es por eso que el docente es la clave para estimular, observar y direccionar los juegos, educativos determinando los

objetivos a lograr y así se puedan divertir y educar, Igualmente el docente reflexionará que es una fase de develamiento de la situación externa y su vivencia de su entorno familiar y escolar. Por lo tanto, al arreglar un juego, el profesor ya ha determinado que aprenderá el niño cuando juega. Al ejecutar los juegos se logran muchos propósitos, que destacan como el fortalecer el trabajo en equipo, propicia la investigación y la autonomía en el niño.

#### **2.2.1.4. Importancia del Juego Lúdico**

Vaca y Varela (2008), precisa, el juego es de gran importancia porque activa todos los músculos del organismo, así mismo vigorizan y entrenan todas las funciones psíquicas. Igualmente, es determinante en los logros que desea el niño en su vida social; ya que al jugar obtiene habilidades sociales heterogéneas como ser solidario, ser empático, ser proactivo y también consolidar su carácter y creatividad.

En concordancia con su desarrollo personal, el jugar permite que despliegue su lenguaje, afinar su observación y optimizar su voluntad. Además, le accede desarrollar los sentidos de la vista, del tacto, del oído y afinar la idea temporal espacial; también le permite lograr ser más suelto, elegante y ágil corporalmente. De allí que es trascendental y valioso a nivel educativo. De acuerdo a ello, el niño puede reproducir y comprender el mundo. Al remedar por medio de la repetición, el niño obtiene elementos de la situación real, los entiende, se apropia y entiende. Definitivamente facilitan que el niño logre expresarse por medio de sus sentidos y carencias o necesidades, a través del juego.



### **2.2.1.5. Dimensiones de la variable**

#### **a) Acciones libres y espontáneas.**

El niño desarrolla su individualidad naturalmente gracias a la actividad espontánea, pero se debe procurar el desenvolvimiento social, por medio de un ambiente de colaboración adecuado, es decir son el conjunto de actividades a través de las cuales se puede experimentar y disfrutar el ocio, actividades que conllevan al descanso, a la diversión y a la formación personal y social del individuo fomentando su capacidad creadora de manera libre y espontánea, es decir la recreación es cualquier tipo de uso que el hombre haga de su tiempo libre, siempre que ese uso se realice en una actividad placentera, siendo el turismo una forma particular de recreación (Martínez, 2021).

Se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Los principios que fundamentan esta teoría en relación con el niño son: Libertad, actividad, vitalidad, individualidad.

#### **b) Desarrollo integral Corporal**

Se refiere al desarrollo físico, cognitivo, lingüístico y socioemocional de niños y niñas de 0 a 8 años que realizan todos sus derechos de manera integral.

Se asume que SDIS (2012) lo menciona como: “seres sociales en permanente evolución, activos en su proceso de desarrollo, que poseen una identidad específica que debe ser valorada y respetada, y como sujetos plenos de derechos, sin distingos de edad, raza, etnia o condición alguna”. (p.18)

Esta concepción no siempre estuvo presente, por lo cual es importante rescatar un poco de la evolución que ha sufrido la infancia a través del tiempo.

### ***2.2.2. Desarrollo psicomotor***

#### **2.2.2.1. Definición del desarrollo psicomotor**

“El término desarrollo psicomotor se debe a Wernicke y por consenso se limita a los dos primeros años de vida”, Iceta (citado por Alcover, 2010, p.32).

En este orden de pensamiento, la motricidad se define como un campo de inteligencia, que además de la investigación que se considera un método orientado al desarrollo de las habilidades humanas, implica también la investigación y conocimiento de apariencias vinculados con la acción física y su progreso individual, desde la acción y el movimiento. Se debe recordar que para evaluar apropiadamente el desarrollo psicomotor es muy importante comprender su característica normal. "El conocimiento de la normalidad es la base básica para diagnosticar anomalías", Illingworth (Iceta y Yoldi, 2000, p.36).

Da Fonseca (2000), Menciona que el desarrollo del movimiento mental logra ser transformado y asistido por la enseñanza centrada en actividades que hacen que el individuo tenga que resolver el problema de la experiencia personal, tales como pasos de difusión, definiciones. Desplazamientos estereotipados, etc. En esta dirección, el desarrollo del (SNC) sistema nervioso central y el incremento de la psicomotricidad logran obtener ayuda externa a través del ejercicio, de manera de lograr una mejor

evolución, proporcionando así más opciones para el desarrollo de la inteligencia y la inteligencia, asegurando así el futuro aprendizaje.

Linares (1990) Además, se cree que la psicomotricidad puede entenderse como la manifestación del lenguaje corporal, es decir, utilizar el cuerpo para enviar y recibir significados en un medio de comunicación.

Justo (2000), enfatiza que la psicomotricidad se entiende como un proceso de interacción con el entorno; este es uno de los principales objetivos de la psicomotricidad, que puede mejorar la capacidad de los individuos para relacionarse con las personas y el mundo de las cosas. Por tanto, en el contexto del programa de psicomotricidad, la asignatura es un concepto global, que se considera una unidad motora psicoemocional y la condición física es fundamental.

#### **2.2.2.2. Teorías**

En la teoría cognoscitiva de Piaget, plantea que los niños desde que nacen son pequeños científicos que a través de su cuerpo experimentan interpretan el mundo que les rodea (Becerra, 2016). Es por ello que el desarrollo psicomotor juega un papel importante en el desarrollo de la inteligencia ya que el niño(a) adquiere habilidades las cuales van alcanzando constantemente por medio de la experimentación que realizan continuamente. Es decir, los niños desde muy tiernos ya perciben su mundo a través de experimentos y acciones físicas que hacen mientras que el adulto realiza operaciones mentales, es por ello que Piaget estaba seguro de que el desarrollo cognitivo implica cambios en la inteligencia del niño.

Teoría de Gallue y Gabbard (2011) El desarrollo perceptivo-motor tiene como origen desde que comienza el movimiento de un ser humano, es decir desde el momento que nace y abre los ojos a este mundo.

### **2.2.2.3. Características**

El desarrollo psicomotor en los infantes de 4 años. A esta edad, los niños corren relajados y alternan ritmos regulares al pasar, y pueden saltar o pararse durante el juego. También puede rebotar sobre un pie y conservar el contrapeso sobre el otro durante unos segundos. Como dijo Vidal (s.f), a esta edad, “hay un área de equilibrio y coordinación”. (p.119)

Le gusta hacer pruebas de ejercicio que no sean difíciles y exitosas. Todo su cuerpo reacciona menos, las piernas, el tronco, los hombros y los brazos no pueden reaccionar juntos, por lo que sus articulaciones parecen tener más movilidad.

Las pruebas que requieren una buena coordinación también pueden brindarle una sensación de placer, mostrando así una mayor precisión. Al dibujar, puede enfocarse en un solo detalle y al copiar un círculo, puede hacerlo en el sentido de las agujas del reloj. También puede dibujar papel entre líneas paralelas a 1 cm de distancia; para imitar la demostración anterior, puede doblar una hoja de papel 3 veces e inclinar el pliegue una última vez. Córdoba et al. (2006) señalaron que “pueden clasificar los siguientes criterios, como el color y la forma, alrededor de los 4 años” (p.108).

En cuanto al lenguaje, la comunicación se desarrolla a esta edad. Explicar la historia, lo que sucedió y comprender varias ideas del tiempo, espacio y números (convencional). Es verbal, y tiende a complicar la respuesta porque su forma de pensar es asociativa y médium. No le gusta repetirlo. Puedes tener conversaciones largas y complicadas, puedes contar una novela que combina ficción con realidad. Además, puede elaborar y mejorar sin cesar el problema, e incluso expresarlo de forma ingenua.

En ocasiones habla únicamente para atraer el interés y volverse el más absurdo. Te interesa observar cómo las respuestas a diferentes interrogantes se adaptan a tus afectos pertinentes. Por lo general, no hace preguntas para las que ya conoce la respuesta, ni establece una estructura lógica coherente, pero que coordina sucesos, opiniones o frases, solo para fortalecer su control sobre palabras y oraciones.

Córdoba et al (2006) enfatizaron que los niños de esta edad: aumentan la complejidad de las oraciones, generalmente de 4 a 5 palabras; usan declarativas, negativas, interrogativas e imperativas según corresponda Frases; recordar la historia y el pasado; enumerar los colores primarios y algunas monedas; hacer demasiadas preguntas; expresar correctamente las consonantes / t /, / f / y / x /; comprender los problemas del entorno.

#### **2.2.2.4. Proceso del desarrollo psicomotor**

Como señaló Vidal (s.f.), tanto el desarrollo físico como el mental siguen la secuencia general que denomina el llamado "gradiente de crecimiento" de Gesell, que

explica el rumbo del desenvolvimiento. Además, Martín (2008) también implica que el incremento psicomotor se desarrolla por etapas y de forma regular.

Primero: El movimiento inicial del niño no está controlado, sino que gradualmente se vuelve cada vez más voluntario y coordinado. Como señaló Martín (2008), la independencia motora “significa la capacidad de controlar cada parte del movimiento” (p. 36). De esta forma, al final del segundo año de vida, puede ejercer un control avanzado sobre todo su cuerpo. -Segundo: El proceso de desarrollo psicomotor se produce según dos leyes de desarrollo:

Método de la cola del cerebro. El crecimiento comienza desde la cabeza: primero el niño controlará su cabeza, luego el tronco, llegará a la posición sentada, y finalmente sus piernas y pies, hasta el final de este período para lograr la marcha autónoma, uno de los grandes logros de la humanidad. Como afirma Martín (2008), según la regla de la cabeza a la cola, “el niño primero controla la cabeza y la zona cercana a la cabeza, y luego extiende el control desde allí hasta llegar a la parte inferior del cuerpo” (p. 34).

Por otro lado, Medina, Sánchez y García (1998) afirman que, según la ley, “el desarrollo del cuerpo desde cero La cabeza se desarrolla hacia las extremidades, de modo que la cabeza crece más grande y más rápido, esta velocidad se ralentiza hasta que luego las extremidades tienen un mayor desarrollo” (p. 7).

Ley del extremo cercano del extremo lejano. Mientras que el niño controla su cuerpo de arriba a abajo, también controla desde el eje del cuerpo hacia los lados

(manos y dedos). Es por eso que la coordinación del hombro se controla antes que el codo, y la coordinación del codo se controla antes que el control de la muñeca para terminar con el control de los dedos.

#### **2.2.2.5. Áreas del desarrollo psicomotor**

Las habilidades motoras de los niños pequeños parten de la diferenciación y uso preciso de su cuerpo, debido a su movimiento y coordinación de movimientos, comienzan a darse cuenta y comprender los elementos que componen el mundo de sus objetos desde una edad temprana.

Según Vidal (s.f.), la idea de los niños se desarrolla por medio de lo que se hace. La comprensión y exploración del movimiento es necesaria, los niños necesitan captarlo y manipularlo para aprender los primeros conceptos de tamaño, dirección, interior y exterior, arriba y abajo. Del mismo modo, la experiencia visual es activa, y cuanto más la conexión con el movimiento corporal, más integrada es la experiencia visual. A su vez, gracias a estos movimientos, obtuvo su primer concepto de espacio (aquí, proximidad, limitaciones de límites, etc.).

Coordinación, según Haeussler y Marchant (2002), el término "coordinación" se puede entender en un sentido amplio, incluyendo el contacto y manipulación de objetos, la percepción del movimiento visual, la representación de acciones, la imitación y los gráficos. Asimismo, MINEDU (2011) dice que: la coordinación como "la habilidad neuromuscular relacionada con la armonía y eficiencia de cualquier movimiento".

También señaló que "un ejercicio bien coordinado es el resultado de ajustes en los sistemas de excitación e inhibición del sistema nervioso. El resultado será: suavidad de movimiento, seguridad de ejecución y sin contracciones musculares innecesarias" (p.179). Piaget (Haeussler y Marchant, 2002) enfatizó un papel vital del uso y el contacto con los elementos y la importancia en el crecimiento mental. Por otro lado, Muñoz (2009) afirmó que la coordinación motora es uno de los elementos cualitativos del movimiento, que dependerá del desarrollo del (SNC) y de la potencial que tengan los niños para dominar el movimiento y la estimulación. Han ganado experiencia y aprendizaje deportivo en la etapa anterior.

Lenguaje. Haeussler y Marchant (2002) definieron el lenguaje como "una función mental que juega el papel más importante en el desarrollo psicológico humano" (página 14), que puede expresar y transmitir afecto. Asimismo, participa en el desarrollo cognitivo, como, la memoria, el razonamiento, el pensamiento, la resolución de dificultades y la planificación. Antes de que los niños comiencen a hablar, ellos se comunican con las personas a través de expresiones faciales, gestos y voces desde los primeros meses de vida. Estas representaciones en los primeros años de vida constituyeron la comunicación verbal entre el niño y los de su entorno, que fue el inicio del lenguaje hablado, más adelante apareciendo palabras y frases.

#### **2.2.2.6. Dimensiones de la variable**

##### **a) Motricidad Gruesa.**



Las habilidades motoras generales incluyen el desarrollo de los músculos corporales; en otras palabras, a todo el cuerpo como: piernas, brazos y torso. La forma de movimiento global, el amplio desplazamiento del espacio y Desarrollo equilibrado.

**b) Motricidad fina.**

Buenas habilidades motoras y coordinación de la mano o los músculos cortos; trate de obtener suficiente precisión y exactitud para lograr Composición leer y escribir. Las habilidades motoras finas se refieren al movimiento de una o más partes No hay amplitud sino movimiento preciso. Las habilidades motoras significan un alto grado de madurez y aprendizaje. Deseoso de comprender completamente todos los aspectos, porque la dificultad del ejercicio de precisión es diferente (Aguilar y Huamaní, 2017)

**c) Cognición.**

La percepción, la imaginación y fantasía se ponen en manifiesto para nuevos aprendizajes a través del juego

**d) Socialización**

La expresión, autonomía y aceptación del entorno en el que se desenvuelven. Terceros (2002). Manifiesta:

La socialización infantil se ha entendido como el proceso a través del cual los niños aprenden una serie de elementos como las creencias, comportamientos y sentimientos de acuerdo con el rol que desempeñan en su cultura, entendiendo el rol

como la expectativa que se espera del niño según su posición dentro del grupo social. En otras palabras, este proceso “se refiere a las maneras como los niños llegan a ser miembros competentes social y culturalmente al interior del grupo social en que viven” (p.37).

### **2.2.3. Relación entre juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años**

El desarrollo psicomotor en los niños se define como el adquirir habilidades de manera progresiva, habilidades que hacen funcional a un niño conforme va creciendo, es decir un proceso de a pocos en donde se es posible identificar etapas, cada uno con características diversas y complejas, esta madurez es similar en la mayoría de niños, pero se desarrolla con un ritmo totalmente diferente.

Con lo hablado anteriormente, el desarrollo psicomotor se determina por aspectos biológicos en la interacción social y experiencias que son propias del desarrollo en la primera infancia, sobre todo en la edad de 4 años en donde es clave su desarrollo pues sin un correcto crecimiento de su psicomotricidad no lograría cierto nivel en la concepción de nuevos conocimientos.

Según Díaz y Andino (2011), una forma importante de estimular el desarrollo psicomotor en un niño, es interactuando con él, mediante el juego y además de ser un canal importante para favorecer el crecimiento en su desarrollo de socialización, psicomotor y afectivo. Es así que el juego se vuelve importante en el desarrollo de la psicomotricidad, pues irá adquiriendo nuevas habilidades y destrezas que harán un desarrollo óptimo con destrezas cada vez más complejas.

### III. HIPÓTESIS

**H1:** La aplicación de los juegos lúdicos sí influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, 2021.

**HO:** La aplicación de los juegos lúdicos no influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, 2021.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la investigación

La presente investigación fue de tipo aplicada, ya que se manipuló la variable de investigación, así mismo fue de enfoque cuantitativo tomando como centro de su proceso de investigación a las mediciones numéricas, utilizó la observación del proceso en forma de recolección de datos y los analizó para llegar a responder sus preguntas de investigación (Hernández-Sampieri y Torres, 2018).

El nivel de la investigación, fue explicativo porque respondió a un fenómeno o realidad que se deseó conocer, describiendo características y cualidades, es decir se observó y dio una explicación de las variables analizadas (Hernández y Mendoza, 2018).

De acuerdo a la propuesta de Hernández-Sampieri y Torres (2018) la investigación fue de Diseño experimental, y tipo pre experimental, lo que significa que existió la intervención del investigador para manipular la variable independiente (juegos lúdicos), luego se midió el comportamiento de la variable dependiente. El esquema que se siguió fue el siguiente:

G      O<sub>1</sub>      X      O<sub>2</sub>

G: Muestra niños y niñas de 4 años.

O<sub>1</sub>: Medición de la convivencia antes de aplicar los juegos lúdicos

O<sub>2</sub>: Medición Psicomotor después de aplicar los juegos lúdicos

X: Aplicación de Juegos lúdicos

#### 4.2 Población y muestra:

González (2016) menciona “La población es el conjunto de todos los elementos de la misma especie que presentan una característica determinada o que corresponden a una misma definición, y a cuyos elementos se le estudiarán sus características y relaciones” (p. 52).

En esta investigación, la población la conformó todos los niños de 4 años del nivel inicial, de la institución educativa Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066, de la provincia de Huaraz, región Ancash.

**Tabla 1**

*Distribución de la población*

| Nivel   | Grado/sección | Hombres | Mujeres | Total |
|---------|---------------|---------|---------|-------|
| Inicial | 4 años        | 6       | 8       | 14    |
|         | Total         | 27      | 22      | 49    |

*Fuente.* Nómina de matrícula, 2019

La muestra es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevó a cabo la investigación, Se tomó el aula de 4 años del nivel inicial, ya que fue propicio trabajar con dicha edad (Pereyra, 2020).

La muestra fue la misma población, es decir 14 alumnos. En la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 de la provincia de Huaraz, región Ancash. La Institución Educativa contaba con 48 estudiantes. Asimismo, la institución fue de categoría

escolarizado, mixto; tuvo como turno continuo las mañanas. El director a cargo fue Marco Antonio Pinedo Sánchez.

### **Criterios de inclusión**

- Estudiantes matriculados de inicial de 04 años
- Estudiantes que participaron en todas las sesiones educativas aplicadas
- Estudiantes cuyos padres aceptaron el consentimiento informado.

### **Criterios de exclusión**

- Estudiantes que no hayan participado de la aplicación en el pre y postest.
- Estudiantes que presentaron asistencias irregulares en su centro educativo.

### **Tabla 2**

*Distribución de la población Muestral de los estudiantes de 4 años de educación inicial*

| Nivel   | Grado/sección | Hombres | Mujeres | Total |
|---------|---------------|---------|---------|-------|
| Inicial | 4 años        | 6       | 8       | 14    |
| Total   |               | 6       | 8       | 14    |

*Fuente.* Nómina de matrícula, 2019

### **4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:**

Variable Independiente: Juegos Lúdicos

Se define como todo acto que el niño pueda realizar en su tiempo libre con el objetivo de aprender, liberar tensiones, salir de la rutina diaria o por placer, obteniendo beneficios

como salud corporal, estimulación de la agilidad mental, mejorar el equilibrio, entre otros desarrollos motores e intelectuales (Tamayo y Restrepo, 2016).

#### Variable Dependiente: Desarrollo Psicomotor

Es la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación con tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria. (Haeussler & Marchan, 2009).

## Cuadro 1

### Matriz de operacionalización de la variable

| Problema   | Variable           | Definición conceptual   | Definición operacional  | Dimensiones                   | Indicadores  | Ítems   | Instrumento     |
|--|--------------------|---|---|-------------------------------|--|---|-----------------|
| ¿De qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash? 2021? | Juegos lúdicos V.I | Se define como todo acto que el niño pueda realizar en su tiempo libre con el objetivo de aprender, liberar tensiones, salir de la rutina diaria o por placer, obteniendo beneficios como salud corporal, estimulación de la agilidad mental, mejorar el equilibrio, entre otros desarrollos motores e intelectuales (Tamayo y Restrepo, 2016). | Son actividades pedagógicas que le permiten al niño incrementar su desarrollo psicomotor, utilizando actividades libres y desarrollo integral de sus áreas. | Acciones libres y espontáneas | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Expresa a través de la corporalidad.</li> <li>✓ Mantiene el equilibrio de todo</li> <li>✓ Logra controlar el uso de sus dedos.</li> <li>✓ Mantiene el uso normal de la capacidad viso manual</li> <li>✓ Utiliza su cuerpo para solucionar problemas</li> <li>✓ Expresa emociones a través de juego.</li> <li>✓ Es selectivo en el desarrollo de juegos</li> </ul> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utiliza los movimientos corporales para comunicarse con los demás.</li> <li>2. Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido con los demás.</li> <li>3. Reconoce las partes de su cuerpo.</li> <li>4. Realiza movimientos de coordinación de manera precisa.</li> <li>5. Mantiene la estabilidad corporal en la ejecución de ciertas tareas.</li> <li>6. Puede controlar la fuerza con la que toca algún material lúdico.</li> <li>7. Utiliza sus dedos para jugar con distintos objetos.</li> <li>8. Juega con títeres utilizando sus dedos y manos.</li> <li>9. Presenta habilidad para la coordinación de actividades que impliquen usar sus manos.</li> <li>10. Realiza acciones como cortar, usar pinzas y pintar.</li> <li>11. Imita los movimientos de los demás.</li> <li>12. Es flexible con los demás en las actividades.</li> <li>13. Obedece y explora las reglas del juego a conveniencia.</li> <li>14. Organiza sus juegos de acuerdo a normas.</li> <li>15. Realiza gestos de emociones ya sea de enfado, alegría y cariño.</li> <li>16. Se adapta a las distintas reglas impuestas por los demás en el juego.</li> </ol> | Lista de cotejo |
|  |                    |   |   | Desarrollo integral           |  |   |                 |



|                                      |  |  |                   |                                       |  |
|--------------------------------------|--|--|-------------------|---------------------------------------|--|
| Desarrollo<br>o<br>psicomotor<br>V.D | Es la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación con tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria. (Haeussler & Marchan, 2009. p.13). | Son coordinación es que ejecuta el niño para su desarrollo integral y se mide con una ficha de cotejo que contiene 4 dimensiones y 20 ítems. | Motricidad gruesa | ✓ Camina, corre y salta.              | 17. Muestra compañerismo al momento de socializar.<br>1. Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia los lados.<br>2. Sube escaleras cogiendo con las manos los peldaños sin problemas.<br>3. Golpea una pelota con sus extremidades inferiores sin dificultad.<br>4. Puede recoger un objeto del suelo mientras corre.<br>5. Corta papel siguiendo una curva.<br>6. Puede atornillar una tuerca o rosca.<br>7. Dobla un papel cuadrado de forma diagonal, imitando lo que hace el adulto. |
|                                      |  |  | Motricidad fina   | ✓ Dibuja, recorta, arma.              | 8. Coge con una mano una pelota suave o bolsa de semillas que se le tira.<br>9. Puede contabilizar objetos con los dedos.<br>10. Cuenta los números con sus dedos.<br>11. Puede identificar su derecha y su izquierda.   |
|                                      |  |  | Cognición         | ✓ Comparte actividades y estrategias. | 12. Copia un rombo, según las instrucciones dadas.<br>13. Nombra los días de la semana.<br>14. Cooperar con otros niños en una actividad lúdica.   |
|                                      |  |  | Socialización     | ✓ Cooperar con sus compañeros.        | 15. Puede controlar su cuerpo en eventos públicos.<br>16. Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el 75% de las veces.<br>17. Manifiesta sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño a través de su corporalidad.  |

#### **4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

La técnica utilizada en esta investigación fue la lista de cotejo y la observación. Estas técnicas permitieron recoger información necesaria para cumplir y responder los objetivos e hipótesis planteadas de la investigación.

Es así que fue necesario la utilidad de estos métodos ya que permitieron ponerse en contacto con la realidad del problema y obteniendo información, vivenciando directamente con los niños sus actividades diarias. Muñoz (2015) menciona que: El investigador entra en contacto directo con el fenómeno. Analizando su comportamiento de dos maneras: permanece aislado y solo estudia el comportamiento del hecho o fenómenos, o bien, al observar el fenómeno en estudio, también participa dentro de éste o manipula sus variables para analizar su comportamiento.

##### ***4.4.1. Técnicas de recolección de datos***

- **Listas de Cotejo**

Se aplicó cuatro listas de cotejo previamente elaboradas, de la Guía Portage modificadas por la investigadora, que fue aplicada en cada uno de los niños, con ítems relevantes al desarrollo psicomotor y sus distintas áreas de evolución

Según la División académica (2019) menciona que: La lista de cotejo provee un medio sencillo y simple para recoger información sobre la presencia o ausencia de un comportamiento o característica particular en una situación dada. Se enfoca en aspectos específicos del comportamiento para ver si están o no están presentes.

##### ***4.4.2. Instrumentos de recolección de datos***

Para esta investigación se utilizó un instrumento el cual se conformó por 17 ítems el cual miden las dimensiones de motricidad gruesa, motricidad fina, cognición y socialización y a su vez estas miden la variable desarrollo psicomotor, esta lista de cotejo tuvo como respuestas nunca a veces y siempre el cual fueron puntuados por 0 al 2 respectivamente.

Respecto a los baremos de este instrumento se tomó como puntajes de corte de 0 a 8 puntos pertenecen al nivel inicio, de 9 a 16 puntos en el nivel en proceso, de 17 a 25 puntos nivel pertenece al nivel de logro previsto y de 26 a 35 puntos un nivel de logro destacado.

En cuanto a la aplicación del instrumento, este comprendió de dos momentos: Primero fue el pre test, que se dio mediante la lista de cotejo, de esa forma se midió como se encontraban los niños antes de la intervención. Luego de ello se realizaron 10 sesiones de aprendizaje utilizando el juego lúdico; el segundo momento del recojo de información, ocurrió después de haber desarrollado la estrategia planeada, también se aplicó el instrumento para evaluar el incremento del desarrollo psicomotor.

### **Validez del instrumento**

La validez de la encuesta se determina examinando la presentación del contenido, la comparación de los indicadores con los ítems (preguntas) que miden la variable relevante. En este sentido, la validez se estima como el hecho de que la prueba sea concebida, formulada y aplicada de esta forma, y mida lo que se pretende medir (Alban et al., 2020).

Este instrumento fue validado mediante la técnica de validez de contenido denominada juicio de expertos, en donde tres personas con conocimientos profundos sobre el tema dieron su opinión sobre los ítems que conforman la escala valorativa. Los expertos que fueron designados a validar el instrumento de validación de datos fueron:

Elda Azucena Valverde Ortiz quien es licenciada en educación inicial y actualmente labora para el estado como docente de educación inicial.

Por otra parte, también fue validadora la Licenciada en Educación inicial Neri Usquiano Morales, quién es docente de educación inicial en la ciudad de Chimbote.

También Rosario Aranda Flores quien tiene el grado de licenciada en educación inicial, y actualmente trabaja en la Ciudad de Casma.

Estos expertos concordaron en que el instrumento posee ítems que miden de manera adecuada las dimensiones y las variables estudiadas.

### **Confiabilidad del instrumento**

Para Torres (2019) la confiabilidad se refiere a las veces que se mide una variable en el estudio obteniendo el mismo resultado.

Para hallar la confiabilidad en esta investigación se realizó a través del instrumento en una prueba piloto que estuvo conformada por 14 niños, para lo cual se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, ya que las respuestas utilizadas son del tipo politómico, encontrando un coeficiente de confiabilidad de 0,787 por lo tanto,

el instrumento que mide la variable desarrollo psicomotor posee un nivel de confiabilidad aceptable.

#### **4.5. Plan de análisis**

Se recogieron las respuestas del pre y posttest en una base de datos en el programa Microsoft Excel 2016, en donde se hallaron los totales de las dimensiones y variable, también se exportó al programa estadístico SPSS V25, todos los pasos se detallan de la siguiente manera:

Primero, se realizó y tabuló una base de datos para registrar todas las respuestas de los instrumentos aplicados, así mismo se codificó acorde a los baremos establecidos.

Segundo, se realizó un análisis de frecuencias y porcentajes, en donde se calculó frecuencias absolutas y porcentajes convertidas a tablas y figuras en donde se hallaron la distribución acorde a los objetivos establecidos.

Tercero, se formuló un análisis inferencial, mediante estadísticos descriptivos, en primer lugar, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk por ser una muestra menor a 50 unidades, la cual determinó el uso de la prueba estadística de Wilcoxon para muestras relacionadas pues las muestras no tuvieron una distribución normal.

Cuarto y paso final se pasó a la interpretación de los resultados obtenidos, comparando y describiendo los valores más importantes de las tablas halladas.

#### 4.6. Matriz de consistencia:

##### Cuadro 2

*Matriz de consistencia de la investigación*

| TÍTULO   | ENUNCIADO DEL PROBLEMA  | OBJETIVOS   | HIPÓTESIS   | METODOLOGÍA  |
|--|---|---|---|--|
| Los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel Y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto, Ancash 2021. | <p><b>Problema general</b></p> <p>¿De qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto- Ancash? 2021?</p> | <p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Evaluar el nivel del desarrollo psicomotor antes de aplicar los juegos lúdicos en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 –Pariacoto-Ancash, 2021, mediante un pre test.</p> <p>Evaluar el nivel del desarrollo psicomotor después de aplicar los juegos lúdicos en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 –Pariacoto-Ancash, 2021, mediante un post test.</p> <p>Comparar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 –Pariacoto-Ancash, 2021, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.</p> | <p>H1: La aplicación de los juegos lúdicos sí influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto- Ancash, 2021.</p> <p>HO: La aplicación de los juegos lúdicos no influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto- Ancash, 2021.</p> | <p><b>TIPO:</b><br/>Cuantitativa</p> <p><b>NIVEL:</b><br/>Explicativo</p> <p><b>DISEÑO:</b> Pre Experimental</p> <p><b>POBLACIÓN:</b> 49 niños de la Institución Educativa N° 86066 – Miguel y Zbigniew Pariacoto- Ancash, 2021.</p> <p><b>MUESTRA</b><br/>14 niños</p> <p><b>TÉCNICA:</b><br/>Observación</p> <p><b>INSTRUMENTO:</b><br/>Lista de cotejo</p> <p><b>PLAN DE ANÁLISIS:</b><br/>-Excel</p> |

#### 4.7. Principios éticos

Se tomaron en cuenta algunos principios éticos que están redactados por las reglas de investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote según el código de ética para la investigación versión 003, aprobado por consejo universitario con resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH, con fecha 13 de enero del 2021.

- a. Protección de la persona: En este estudio se respetaron a los participantes, no se vulneraron sus derechos, toda participación fue voluntaria, toda la evaluación hacia los niños estuvo avalada por los padres.
- b. Libre participación y derecho a estar informado: como primer momento se comunicó a la Institución Educativa sobre los objetivos de la investigación, solicitando la autorización debida, luego de ellos se mencionó a los padres de familia a quienes se les explicó cómo será la aplicación del estudio, así mismo se entregó también el consentimiento informado para la aceptación de la participación de sus hijos.
- c. Beneficencia y no maleficencia: Se aseguró el bienestar de los alumnos que participaron en la investigación. Se respetaron los acuerdos establecidos con el director y los padres, a su vez los resultados permitieron mejoras para el desarrollo de los niños.
- d. Justicia: Los participantes del estudio fueron tratados equitativamente en todos los procesos, así como con los resultados obtenidos. Los mismos que fueron entregados a la institución educativa para el beneficio de la misma.
- e. Integridad científica: En esta investigación estuvo presente la veracidad en todo el proceso, tanto en la aplicación como en los resultados. En este sentido se respetó los derechos de autoría correspondientes, incluyendo las citas y referencias bibliográficas, evitando el plagio en todo momento.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

#### 5.1.1. Evaluar el nivel del desarrollo psicomotor antes de aplicar los juegos lúdicos en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, 2021, mediante un pretest.

**Tabla 3**

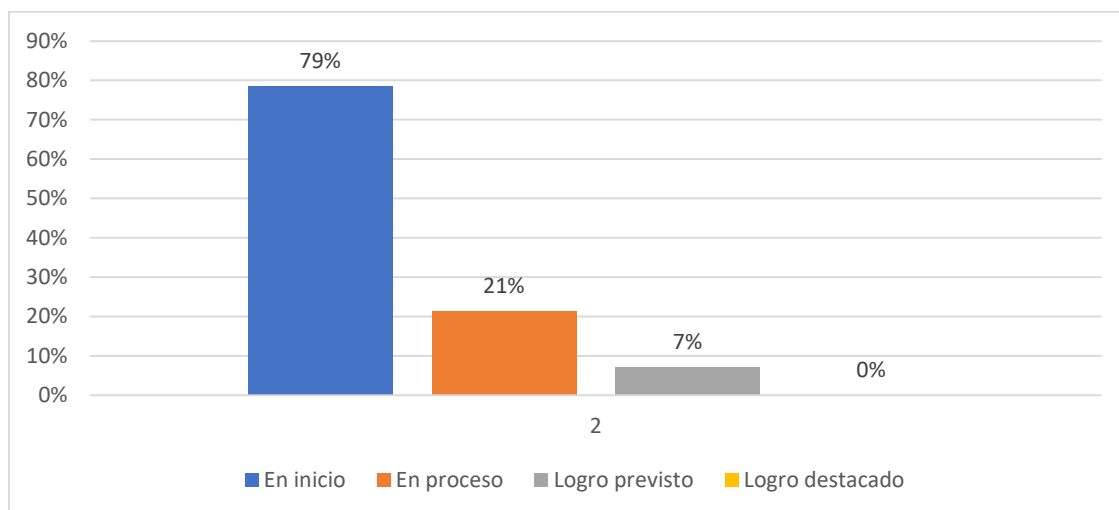
*Nivel del desarrollo psicomotor en niños de 4 años durante el pretest.*

| Niveles         | fi | %    |
|-----------------|----|------|
| En inicio       | 11 | 79%  |
| En proceso      | 3  | 21%  |
| Logro previsto  | 1  | 7%   |
| Logro destacado | 0  | 0%   |
| Total           | 14 | 100% |

*Fuente.* Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel Y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, noviembre - 2021.

**Figura 1**

*Distribución porcentual del nivel del desarrollo psicomotriz en niños de 4 años durante el pretest.*



*Fuente.* Tabla 3



En la tabla 3, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel del desarrollo psicomotor que presentan los niños de 4 años, antes de la aplicación de las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad, de los cuales se observa que el 79% se encuentra en el nivel inicio.

**5.1.2. Evaluar el nivel del desarrollo psicomotor después de aplicar los juegos lúdicos en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 –Pariacoto-Ancash, 2021, mediante un postest.**

**Tabla 4**

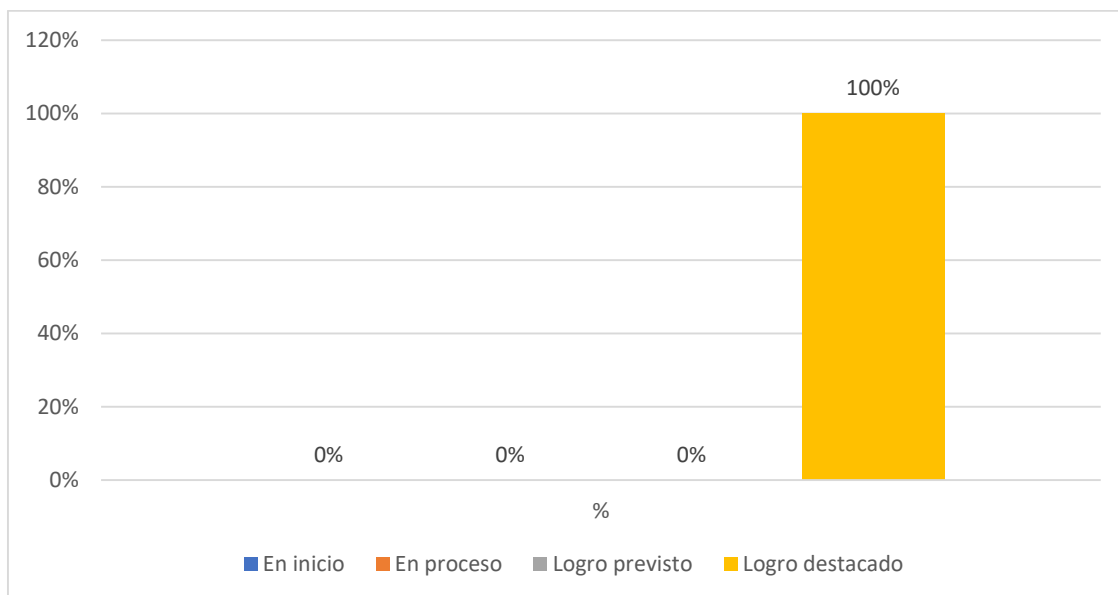
*Nivel del desarrollo psicomotor en niños de 4 años durante el postest.*

| Niveles         | f  | %    |
|-----------------|----|------|
| En inicio       | 0  | 0%   |
| En proceso      | 0  | 0%   |
| Logro previsto  | 0  | 0%   |
| Logro destacado | 14 | 100% |
| Total           | 14 | 100% |

*Fuente.* Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel Y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, noviembre - 2021.

**Figura 2**

*Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en niños de 3 años durante el postest.*



*Fuente.* Tabla 4.

En la tabla 4, figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la evaluación del postest, donde se evaluó el nivel del desarrollo psicomotor que presentan los niños de 4 años luego de aplicar una estrategia educativa conformada por sesiones de juegos lúdicos para desarrollar el nivel psicomotor, de los cuales se observa que el 100% de la muestra se ubicó en un nivel de logro destacado.

**5.1.3 Comparar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 –Pariacoto-Ancash, 2021, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.**

**Tabla 5**

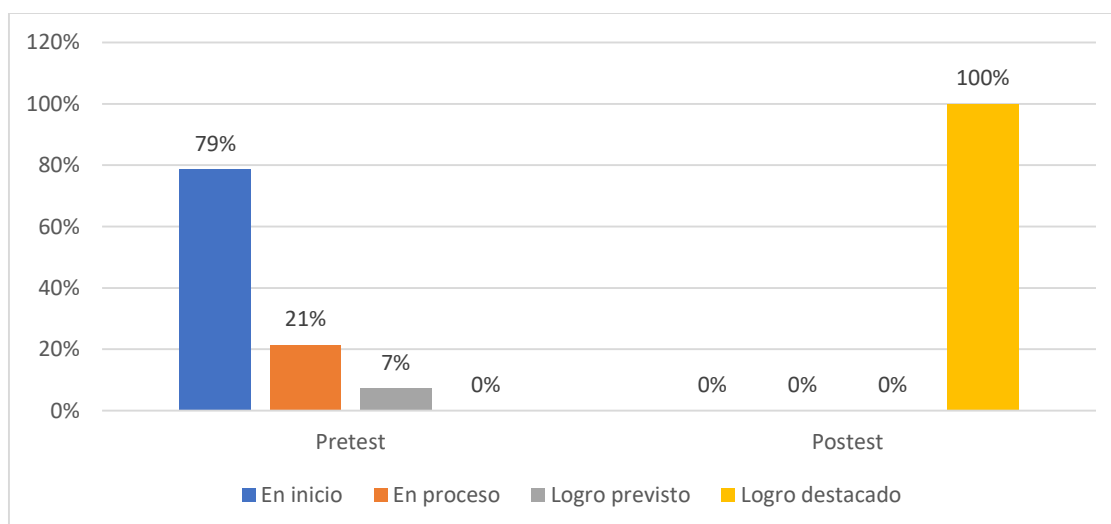
*Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 4 años antes y después de la aplicación de juegos lúdicos.*

| Niveles         | Pretest |      | Postest |      |
|-----------------|---------|------|---------|------|
|                 | f       | %    | f       | %    |
| En inicio       | 11      | 79%  | 0       | 0%   |
| En proceso      | 3       | 21%  | 0       | 0%   |
| Logro previsto  | 1       | 7%   | 0       | 0%   |
| Logro destacado | 0       | 0%   | 14      | 100% |
| Total           | 14      | 100% | 14      | 100% |

Fuente. Lista de cotejo aplicada antes y después de la aplicación de juegos a los niños de 4 años, noviembre - 2021.

**Figura 3**

*Distribución porcentual del nivel del desarrollo psicomotor en niños de 4 años antes y después de la aplicación de juegos lúdica.*



Fuente. Tabla 5.

En la tabla 5, figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la evaluación del pretest y postest, donde se evaluó el nivel del desarrollo psicomotor que presentan los niños de 4 años antes y después de aplicar las sesiones de juegos lúdicos para mejorar el nivel de desarrollo psicomotor, de los cuales se observa que en el pretest el 79% de niños se ubicaron en un nivel inicio y después de la aplicación de actividades lúdicas el 100% se ubicó en un nivel de logro destacado.

#### **5.1.4. Determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, 2021.**

**Tabla 6**

*Prueba no Paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon*

|                   | N  | Rango promedio | Suma de rangos |
|-------------------|----|----------------|----------------|
| Postest - pretest | 0  | ,00            | ,00            |
| Rangos negativos  | 14 | 7,50           | 105,00         |
| Rangos positivos  | 0  |                |                |
| Empates           | 0  |                |                |
| Total             | 14 |                |                |

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

**Tabla 7**

*Estadísticos de prueba de Wilcoxon*

|                            | Postest – Pretest |
|----------------------------|-------------------|
| Z                          | -3,309            |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,001              |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evaluar significación de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen diferencias significativas entre los resultados del pretest y postest (7,50 y 105,0), como

también se halló un nivel de significancia de ,001 ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, demostrando que la aplicación de los juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto, Ancash 2021.

## **5.2. Análisis de resultados**

### **5.2.1. Evaluar el nivel del desarrollo psicomotor antes de aplicar los juegos lúdicos en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, 2021, mediante un pretest.**

Los resultados del estudio arrojaron que el 79% se encuentra en el nivel inicio, el 21% en el nivel de en proceso y el 7% se ubicó en el logro previsto, lo que nos indica dificultades para demostrar el desarrollo en áreas como motricidad gruesa, motricidad fina, cognición y socialización todas pertenecientes al desarrollo psicomotor.

Estos resultados guardan relación con los de Pizarro (2016) quien en su tesis sobre niveles de psicomotricidad quien señala que el 44% de los niños se encuentran en un nivel de riesgo, Este autor expresa que los niños involucrados en la investigación muestran dificultades en el correcto desarrollo de la motricidad, presentan un atraso, esto se evidencia al momento de aplicar las tónicas utilizadas en el estudio.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Justo (2000) quien enfatiza que la psicomotricidad se basa en la interacción con el entorno, siendo esto uno de los principales objetivos, a su vez mejora la capacidad de relacionarse con los demás. Por otro lado, con las dificultades encontradas podemos mencionar a Linares (1990) quien menciona que la psicomotricidad también se expresa con la manifestación del lenguaje corporal del niño.

Con los hallazgos encontrados podemos ver la deficiencia en cuanto al nivel de psicomotricidad en los niños, siendo este un factor importante para la vida del infante, como se menciona se ve afectada la motricidad fina y gruesa, así como la cognición y socialización, es por eso lo resaltante de aplicar las sesiones de juegos lúdicos. Vaca y Varela (2008), que el juego es de gran importancia porque activa todos los músculos del organismo, siendo determinante en los logros del niño a nivel social. Por otro lado, el juego didáctico alcanza un acumulado de estrategias utilizadas ayudando en cualquiera de los niveles formativos (Minerva, 2007).

### **5.2.2. Evaluar el nivel del desarrollo psicomotor después de aplicar los juegos lúdicos en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 –Pariacoto-Ancash, 2021, mediante un postest.**

A partir de los resultados encontrados, se evidenció que el 100% de la muestra se ubica en un nivel de logro destacado, es decir que los niños han podido desarrollar habilidades como correr, caminar, saltar, compartir estrategias con sus compañeros, siendo estos elementos importantes que desarrollan la psicomotricidad.

Estos resultados guardan relación con Arias y Moran (2019) quien en su estudio sobre la influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades psicomotoras logró establecer diferentes estrategias ayudando así al desarrollo psicomotor permitiéndoles mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas. Este autor también expresa la importancia de incluir diferentes actividades que ayuden a los niños a ir evolucionando en cada etapa.

En base a lo encontrado podemos mencionar a la teoría de Vygotsky (1933) quien nos dice que el juego es una herramienta y un medio socio – cultural que cumple un papel importante en el crecimiento intelectual del niño, ayudándolo en un mejor

desenvolvimiento. A su vez Paredes (2012) indica que el juego ayuda a lograr el desarrollo psicomotor.

Con los hallazgos obtenidos podemos evidenciar la importancia de la aplicación de los juegos lúdicos para promover el desarrollo psicomotor, en este estudio se logró una mejora significativa en la psicomotricidad, como correr, saltar. La aplicación práctica de lo señalado por Madrona et al. (2008), quien indica que los educadores deben estar persuadidos por la importancia que tienen los juegos, es por esta razón que el niño tiene que tener la libertad de jugar para que encuentre su autonomía y desarrollo motriz, es por eso que el docente es la clave para estimular y direccionar los juegos lúdicos. Todo esto se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos.

Por otro lado, podemos mencionar también a la recreación siendo esta el uso del tiempo libre, utilizado de forma placentera (Martínez, 2021). Esto forma parte de la estrategia utilizada quien ayudó a mejorar el desarrollo psicomotor,

### **5.2.3. Comparar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 –Pariacoto-Ancash, 2021, antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.**

A partir de los resultados encontrados se obtuvo que en el pretest el 79% de niños se ubicaron en un nivel inicio y después de la aplicación de las actividades lúdicas el 100% se ubicó en un nivel de logro destacado, lo que nos indica que los niños antes de la aplicación de las sesiones no mostraban buen desarrollo de las habilidades motoras, sin embargo, luego lograron mejorar habilidades como equilibrio, saltar, correr, dibujar, recortar y socializar.

Estos resultados guardan relación con los de Izquierdo (2021), quien investigó los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor

Jimeno (2018) quien investigó los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo psicomotor, encontrando en el pre prueba el 71% de niños se ubican en el nivel en inicio y el 29% se ubican en el nivel en proceso, luego del desarrollo de las actividades experimentales, en el post prueba el 36% de niños se ubican en el nivel en proceso y un 64% de niños se ubican en el nivel de logro alcanzado. A su vez Mateo y Soto (2015) también encontraron una mejora con la influencia de la actividad lúdica, desarrollando el equilibrio, coordinación de sentidos y miembros.

Sobre lo señalado podemos mencionar a Becerra (2016) quien menciona a Piaget, él nos indica que los niños a través de su cuerpo experimentan e interpretan al mundo que los rodea, es por ello la importancia de desarrollar las habilidades motoras, del mismo modo influye en la inteligencia del niño, todo esto lo desarrollan a través de actividades físicas. Para Prieto (2010) el juego se basa en las características de los infantes, a su vez se piensa en el ambiente donde se efectuará, es importante que todos los niños pasen por esta estrategia de actividades lúdicas para obtener los resultados esperados.

Con los hallazgos encontrados observamos la importancia que tiene esta investigación, al hacer la comparación podemos ver que en este estudio se logró cambios en los niños y esto se hizo con la elaboración y aplicación de las sesiones de juegos lúdicos, respaldado por las teorías encontradas para este estudio. Es relevante mencionar a Vidal (S.F), quien nos explicó que la exploración del movimiento es necesario, los niños necesitan captarlo para aprender los primeros conceptos de tamaño, dirección, arriba y abajo.

**5.2.4. Determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, 2021.**



Con los hallazgos encontrados podemos decir que aceptamos la hipótesis general, demostrando que la aplicación de los juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto, Ancash 2021. Esto se evaluó con la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evalúa la significancia de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen diferencias significativas entre los resultados del pretest y posttest (7,50 y 105,0), como también se halló un nivel de significancia de ,001 ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula.

Según lo referido anteriormente encontramos la relación significativa entre ambas variables de estudio, con esto se logró tener las referencias necesarias para la aplicación de los juegos lúdicos, de esta forma se puede poner en práctica en las aulas requeridas, con esto se desarrollará las habilidades psicomotrices, es por eso que el Ministerio de Educación (2009) manifiesta que, en el periodo inicial, toda actitud del niño es el juego, es por eso que los docentes deben contar con tácticas que respondan la ejecución del juego de modo que permitan originar actividades específicas para los niños.

Con los hallazgos encontrados revelamos la importancia que tiene esta investigación, la implementación de los juegos lúdicos para la mejora del desarrollo psicomotor en los niños. Por lo que se puede corroborar por lo dicho en Díaz y Andino (2011) que una forma importante de estimular el desarrollo psicomotor en un niño, es interactuando con él, mediante el juego, juguetes y además de ser un canal importante para favorecer el crecimiento en su desarrollo de socialización, psicomotor y afectivo, es así que el juego se vuelve importante en el desarrollo de la psicomotricidad.

## VI. CONCLUSIONES

Luego de analizar los resultados de la investigación se concluye con lo siguiente:

Se pudo evidenciar una diferencia significativa entre el nivel del desarrollo psicomotor antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos, pues las sesiones ayudaron a un desarrollo agilizado en indicadores como a utilizar su cuerpo para solucionar dificultades, o expresar adecuadamente sus emociones a través del juego, así como caminar, correr y saltar correctamente. Dado a ello, se reconoció que las estrategias de juegos lúdicos mejoran de manera significativa al desarrollo psicomotor, poniendo en evidencia resultados estadísticos y porcentuales, lo que conlleva a inferir su importancia en la aplicación para poblaciones de nivel inicial con bajos niveles de psicomotricidad o de áreas afines

Por otro lado, en cuanto a la aplicación del instrumento se determinó que el nivel del desarrollo psicomotor antes de aplicar los juegos lúdicos se ubicó en un nivel inicio pues se observó dificultades en áreas como la motricidad gruesa, motricidad fina y cognición.

Con respecto a la evaluación del desarrollo psicomotor se pudo evidenciar que después de la aplicación de los juegos lúdicos, toda la muestra obtuvo un nivel de logro destacado, indicando un logro y mejora en habilidades como equilibrio, saltar, correr, dibujar, recortar, lateralidad, y socialización.

En cuanto a la comparación de ambas variables se demostró en una comparación de niveles del pre y posttest, antes y después de aplicar sesiones de juegos lúdicos que estos sí afectan de manera positiva el desarrollo psicomotor, pues se evidenció un desarrollo elevado en los niños de cuatro años después de las sesiones educativas.

## ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

### Recomendaciones

Luego de haber realizado la presente investigación, a continuación, se plantean las siguientes recomendaciones:

- **A los directivos:** Disponer de la flexibilidad de horarios hacía futuros investigadores, con el fin de ejecutar todas las sesiones correspondientes sin alteraciones o cambios de fecha de ejecución.
- **A la profesora:** Incluir en la ejecución de sesiones temas del desarrollo psicomotor con la aplicación de recursos lúdicos en niños del nivel inicial.
- **En relación a los padres de familia:** Inculcar la participación de los estudiantes en cursos o talleres sobre el tema tratado, con el fin de adquirir los conocimientos necesarios para otros estudios.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., y Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.  
<https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Aguilar, R. y Huamaní, R. (2017). *Desarrollo de la habilidad motriz fina en los niños y niñas de 5 años de La Institución Educativa n° 270 de Huaytará-Huancavelica*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Huancavelica, Perú].  
<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1533/T.A.%20AGUILAR%20CHUQUIHUACHA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alcover, E. (2010). *Seguimiento del desarrollo psicomotor de prematuros extremos mediante la Escala de Desarrollo Infantil de Kent (EDIK) cumplimentada por los padres y situación neuroevolutiva a los 2 y 5 años*. [Tesis de doctorado no publicada. Universidad de Barcelona, España].  
[https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2505/EAB\\_TESIS.pdf](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2505/EAB_TESIS.pdf)
- Alba, S. (2021). *El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles De Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica, Los Ángeles de Chimbote, Perú].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24081>
- Arias, P.E. y Morán, J. (2019) *Influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades psicomotoras en niños y niñas de 4 a 5 años*. [Tesis de Pregrado. Facultad Ciencias de la Educación. Universidad Estatal de Milagro. Ecuador].  
<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5032>

- Becerra, S. (2016). *Desarrollo Psicomotor en los niños de cuatro años del nivel inicial de una Institución Educativa en Chiclayo, agosto de 2016*. [Tesis para obtener el título profesional de licenciado en Educación, Universidad Privada Juan Mejía Baca].  
[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UMBI\\_88d535898d584428cc1b46e7456e0b56](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UMBI_88d535898d584428cc1b46e7456e0b56)
- Bedoya, V. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espíritu emprendedor TES*, 4(3), 65-76.  
<http://espirituemprendedores.com/index.php/revista/article/view/207>
- Benites, F. (2018). *Juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica, Los Ángeles de Chimbote, Perú]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5956>
- Candino, S. (2008) *Escuela para Educadoras*, Editorial Cadiex Internacional S.A. Edición 2008. Colombia. <https://isbn.cloud/9789974804685/escuela-para-educadores-enciclopedia-de-pedagogia-practica-nivel-inicial/>
- Cerna, Y. (2019). *Empleo del taller “juegos motores” para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Ancash, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica, Los Ángeles de Chimbote, Perú].  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11774/taller\\_juegos\\_motores\\_cerna\\_montalvo\\_yuli\\_maria%20.pdf?sequence=4](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11774/taller_juegos_motores_cerna_montalvo_yuli_maria%20.pdf?sequence=4)

Córdoba, A., Descals, A. y Gil, M. (2006). *Psicología del desarrollo en la edad escolar*.

Lima: Pirámide. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=8745>

Da Fonseca, V. (2000). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Barcelona:

[https://www.inde.com/es/productos/detail/pro\\_id/10](https://www.inde.com/es/productos/detail/pro_id/10)

Díaz, C. y Andino, L. (2011). *Evaluación del desarrollo Psicomotor en niños nacidos con factor de riesgo a los tres, seis y nueve meses que asisten al programa de estimulación temprana del Hospital Mauricio Abdalah, periodo enero –*

*septiembre 2011*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, León].

<http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/3831/1/220111.pdf>

División académica (2019). *Catálogo de listas de cotejo*. Universidad Autónoma del

estado de Hidalgo. [https://www.uaeh.edu.mx/division\\_academica/educacion-media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion-media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf)

Gallue, D. y Gabbard, C. (2011) *Desarrollo perceptual motor del niño*.

<http://zuricolon.blogspot.com/2011/12/teoria-de-david-gallue-y-carl-gabbard.html>

González, A (2016) *Metodología de la investigación científica*.

<http://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/ciencias-de-la-educacion/1.pdf>

Haeussler, I. y Marchant, T. (2002). Tepsi. *Test de Desarrollo Psicomotor 2 a 5 años*.

(9° ed.). Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica.

<http://es.scribd.com/doc/7471186/TEPSI>

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw Hill.

<https://www.esup.edu.pe/wp->

content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-  
Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf

Hernández-Sampieri, R., y Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la*

*investigación* (Vol. 4). México: McGraw-Hill Interamericana.

[http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Inv  
estigaci%C3%B3n%20SAMPIERI.pdf](http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Inv<br/>estigaci%C3%B3n%20SAMPIERI.pdf)

Hurtado, E. y Poveda, J. (2018). *El juego en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, período 2018-2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador].

<http://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/2850>

Iceta, A. y Yoldi, M. (2000). *Desarrollo psicomotor del niño y su valoración en atención primaria: Psychomotor development of the child and its evaluation in primary care*. San Navarra: Anales sis.

<https://recyt.fecyt.es/index.php/ASSN/article/view/5531>

Izquierdo, S. (2021). *Juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en la institución educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/19929>

Jimeno, M. (2018). *Los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo psicomotor en los niños/as de 4 años de la I.E.I. N° 1544 Divino Niño Jesús de Praga, San Luis – 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5577>

- Justo, E. (2000). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad*. Almería: Universidad de Almería.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=703448>
- Laveriano, E. (2021). *El juego educativo y el desarrollo psicomotor en los niños del programa de intervención temprana “La Victoria”, del distrito de Chimbote – 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22601>
- Linares, P. (1990). *Expresión corporal y desarrollo psicomotor*. Málaga: Unisport.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=134140>
- López, V. M., Aldama, B., Miguel, Á., Gómez, S., Hidalgo, R., Pérez, D., ... & Galán, R. (2002). Una experiencia de evaluación de actividades motrices en educación infantil. *Aula de Innovación educativa* 115(1), 19-23.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/87976>
- Madrona, P. G., Jordán, O. R. C., & Barreto, I. G. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista iberoamericana de educación*, 47(1), 71-96.  
<https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.pdf>
- Martín, D. (2008). *Psicomotricidad e intervención educativa*. Madrid: Pirámide.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/61697>
- Martínez, M. (2021). *El aprendizaje en la escuela: “Los proyectos, los cuentos y el juego”*. Editorial: Inclusión. <https://acortar.link/acyTEen>
- Mateo, S. y Soto, J. (2015). *La actividad lúdica desarrolla la psicomotricidad del niño de 5 años de la I.E.E. “Nuestra Señora de Asunción”, Distrito de Huayllay – Provincia de Pasco*. [Tesis de Grado. Facultad de Ciencias de la Educación.



- Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Cerro de Pasco. Perú].  
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/268>
- Medina, A., Sánchez, A. y García, M. (1998). *Desarrollo físico, motor y perceptivo*. Pirámide. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1387171>
- MINEDU (2011). *Orientaciones para el desarrollo psicomotriz del niño con necesidades educativas especiales*. Lima: Punto & Gráfica S.A.C.  
<https://vriunap.pe/repositor/docs/d00005060-Borr.pdf>
- Minerva, C. (2007). *El juego: una estrategia importante*. Mérida – Venezuela: Universidad los Andes.  
[http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)
- Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: MED.  
[http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn\\_2009.pdf](http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn_2009.pdf)
- Muñoz, D. (2009). La coordinación y el equilibrio en el área de educación física. Actividades para su desarrollo. *Revista Digital*, 130, (13).  
<https://docplayer.es/18999796-La-coordinacion-y-el-equilibrio-en-el-area-de-educacion-fisica-actividades-para-su-desarrollo.html>
- Muñoz, C. (2015). *Metodología de la investigación*. Oxford.  
<https://issuu.com/malurojas19/docs/56-metodologia-de-la-investigacion-carlos-i.-munoz>
- Osorio, Y., Otalora, S. y Suarez, M. (2020). *Potenciación del desarrollo motor a través del juego en niños y niñas de 5 a 6 años del grado transición de la institución educativa mariano de Jesús Eusse del municipio de Angostura, Antioquia*. [Tesis de licenciatura, Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano].  
<http://hdl.handle.net/10823/2182>

- Pacheco, J. (2022). *Actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica "21 de abril" del cantón Riobamba, periodo 2021-2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9983>
- Paredes, A. (2012) *La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del jardín de infantes "las rosas", de la ciudad de Ambato, período 2010- 2011*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato. Ecuador].  
<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/3029>
- Pereyra, L. E. (Ed.). (2020). *Metodología de la investigación*. Klik.
- Pizarro, C. (2016). *Niveles de psicomotricidad de los niños de 3, 4 y 5 años de la I.E.P. "Huellitas del Saber", Nuevo Chimbote -2016*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del santa, Nuevo Chimbote, Perú].  
<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3033/43448.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Portuguez, R. (2019). *El perfil de intereses de juego y su relación con la psicomotricidad en niños en dos instituciones educativas - Lima- 2018*. [Tesis de Grado. Facultad de Medicina. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima. Perú]. <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/10684>
- Prieto, M. (2010). *Habilidades motrices básicas*. [Documento internet].  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_37/MIGUEL\\_ANGEL\\_PRIETO\\_BASCON\\_01.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_37/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_01.pdf)
- Ortega, A., Muñoz, P., Sobrino, A. y Mozos, B. (2013). *Tipología del juego Jean Piaget*. <http://juegoinfantil.wordpress.com/2013/03/20/tipologia-del-juego-76-jean-Piaget/>

- SDIS (2012). *Lineamientos pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito*. Bogotá. Colombia
- <https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/3062/Lineaamiento%20Pedag%F3gico.pdf;jsessionid=D1C9F39B3F9E5505B6069052AAFE9FB4?sequence=1>
- Tamayo, A. y Restrepo, J. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128.
- <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4016>
- Terceros, C. (2002). *Concepciones de infancia y prácticas comunicativas de socialización en la niñez quechua de Cororo, Bolivia*. [Tesis de maestría en Lingüística Indoamericana, CIESAS, INI, México].
- <http://ciesas.repositorioinstitucional.mx/jspui/handle/1015/1336>
- Torres, R. H. S. (2019). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.
- [https://www.academia.edu/download/65000949/METODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_LAS\\_RUTA.pdf](https://www.academia.edu/download/65000949/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf)[http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf)
- Vaca, M. y Varela, M. (2008). *Motricidad y aprendizaje: El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)*. Graó.
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=352524>
- Vidal, M. (s.f.). *Estimulación temprana (de 0 a 6 años): desarrollo de capacidades, valoración y programas de intervención*. Madrid: CEPE.
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=12535>

Vygotsky (1933). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid, Aprendizaje Visor.

<https://acortar.link/cQ8bDJ>

## Anexos

### Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LOS JUEGOS LÚDICOS AYUDA A MEJORAR EL  
DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA MIGUEL Y ZBIGNIEW N° 86066 – PARIACOTO-ANCASH,2021.**

|       |         |         |
|-------|---------|---------|
| Nunca | A veces | Siempre |
| 1     | 2       | 3       |

**NOMBRES Y APELLIDOS DEL NIÑO/A:** \_\_\_\_\_

| VARIABLE                     | DIMENSIONES        | ITEMS   | Nunca | A veces | Siempre |
|------------------------------|--------------------|---|-------|---------|---------|
| <b>DESARROLLO PSICOMOTOR</b> | Motricidad Gruesa. | 1. Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás y de lado. |       |         |         |
|                              |                    | 2. Sube escaleras de mano o escalera de un tobogán sin problemas.                         |       |         |         |
|                              |                    | 3. Golpea una pelota con sus extremidades sin inconvenientes.                             |       |         |         |
|                              |                    | 4. Recoge un objeto del suelo mientras corre.   |       |         |         |
|                              | Motricidad fina.   | 5. Corta papel siguiendo una curva  |       |         |         |
|                              |                    | 6. Puede atornillar una tuerca o rosca.   |       |         |         |
|                              |                    | 7. Dobla un papel cuadrado 2 veces, diagonalmente, imitando al adulto                     |       |         |         |
|                              |                    | 8. Coge con una mano una pelota suave o bolsa de semillas que se le tira.                 |       |         |         |
|                              | Cognición          | 9. Se ayuda de los dedos para contabilizar objetos.                                       |       |         |         |
|                              |                    | 10. Nombra los números con sus dedos.   |       |         |         |
|                              |                    | 11. Dice cuál es su derecha y su izquierda.   |       |         |         |
|                              |                    | 12. Copia un rombo.   |       |         |         |
|                              |                    | 13. Nombra los días de la semana.   |       |         |         |
|                              | -Socialización     | 14. Coopera con otros niños en una actividad lúdica.                                      |       |         |         |
|                              |                    | 15. Control corporal en eventos públicos.   |       |         |         |
|                              |                    | 16. Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el 75% de las veces.            |       |         |         |
|                              |                    | 17. Manifiesta sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño a través de su corporalidad.   |       |         |         |

### Anexo 2: validación del instrumento

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nombre del Instrumento : Lista de cotejo para medir el desarrollo psicomotor en niños de 4 años.
- 1.2. Tipo de Instrumento : Escala tipo Likert.
- 1.3. Nivel de aplicación : Individual.
- 1.4. Autor : Montes de la Cruz Yolanda Irma.
- 1.5. Objetivo : Determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 85066 – Paríacoto-Ancash, 2020.

### II. EVALUADOR

- 2.1. Nombre y apellidos : *Dr. Aracely Valverde Ortiz*
- 2.2. Grado académico : *Licenciada en Educación Inicial*

| Variable              | Dimensión        | Indicador  | Items  | Opciones de respuesta | Otros ítems de evaluación                       |    |   |    |  |    |                                     |    | Observaciones |  |  |  |  |  |
|-----------------------|------------------|--|--|-----------------------|---|----|---|----|--|----|-------------------------------------|----|---------------|--|--|--|--|--|
|                       |                  |  |  |                       | A. Coherencia entre la dimensión y el indicador |    | B. Coherencia entre el indicador y el ítem. |    | C. Las opciones de respuesta hacen referencia al ítem. |    | D. Redacción clara y precisa.       |    |               |  |  |  |  |  |
|                       |                  |  |  |                       | SI  | No | SI  | No | SI   | No | SI                                  | No |               |  |  |  |  |  |
| Desarrollo Psicomotor | Motoridad Grossa | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Corta</li> <li>- Corta</li> <li>- Salta</li> </ul>  | 1. Quitina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás y de lado. | Nunca=1               |   |    |   |    |  |    |                                     |    |               |  |  |  |  |  |
|                       |                  |  | 2. Sube escalera de mano o escalera de un tobogán sin pedales.                             | A veces=2             | <input checked="" type="checkbox"/>             |    | <input checked="" type="checkbox"/>         |    | <input checked="" type="checkbox"/>                    |    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |               |  |  |  |  |  |
|                       |                  |  | 3. Golpea una pelota con sus extremidades sin instrumentos.                                | Siempre=3             | <input checked="" type="checkbox"/>             |    | <input checked="" type="checkbox"/>         |    | <input checked="" type="checkbox"/>                    |    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |               |  |  |  |  |  |
|                       |                  |  | 4. Recoge un objeto del suelo mientras corre.  |                       | <input checked="" type="checkbox"/>             |    | <input checked="" type="checkbox"/>         |    | <input checked="" type="checkbox"/>                    |    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |               |  |  |  |  |  |
|                       |                  |  | 5. Corta papel siguiendo una curva   |                       | <input checked="" type="checkbox"/>             |    | <input checked="" type="checkbox"/>         |    | <input checked="" type="checkbox"/>                    |    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |               |  |  |  |  |  |
|                       | Motoridad Fina   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibuja</li> <li>- Recorta</li> <li>- Ate</li> </ul> | 6. Puede alfilerar una uerua o rana.   |                       | <input checked="" type="checkbox"/>             |    | <input checked="" type="checkbox"/>         |    | <input checked="" type="checkbox"/>                    |    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |               |  |  |  |  |  |
|                       |                  |  | 7. Dobla un papel cuadrado 2 veces, finalmente, iniciando el adulto.                       |                       | <input checked="" type="checkbox"/>             |    | <input checked="" type="checkbox"/>         |    | <input checked="" type="checkbox"/>                    |    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |               |  |  |  |  |  |
|                       |                  |  |  |                       | <input checked="" type="checkbox"/>             |    | <input checked="" type="checkbox"/>         |    | <input checked="" type="checkbox"/>                    |    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |               |  |  |  |  |  |
|                       |                  |  |  |                       | <input checked="" type="checkbox"/>             |    | <input checked="" type="checkbox"/>         |    | <input checked="" type="checkbox"/>                    |    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |               |  |  |  |  |  |
|                       |                  |  |  |                       | <input checked="" type="checkbox"/>             |    | <input checked="" type="checkbox"/>         |    | <input checked="" type="checkbox"/>                    |    | <input checked="" type="checkbox"/> |    |               |  |  |  |  |  |

|               |  |  |  |                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |  |
|---------------|--|--|--|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--|
|               |  |  | 8. Copia con una mano una pelota suave o bola de semillas que se le tira.          | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |  |
|               |  |  | 9. Se ayuda de los dedos para estabilizar objetos.                                 | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |  |
| Cognición     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparte juegos y actividades.</li> <li>- Conducta aceptable</li> </ul> |  | 10. Nombra los miembros con sus dedos.   | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |  |
|               |  |  | 11. Dice cuál es su derecha y su izquierda.  | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |  |
|               |  |  | 12. Copia un rombo.  | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |  |
|               |  |  | 13. Nombra los días de la semana.  | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |  |
|               |  |  | 14. Coopera con otros niños en una actividad lúdica.                               | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |  |
|               |  |  | 15. Control corporal en eventos públicos.  | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |  |
|               |  |  | 16. Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el 75% de las veces.     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |  |
| Socialización | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coopera con sus compañeros</li> </ul>                                   |  | 17. Muestra sus sentimientos: enojo, felicidad, cariño a través de su corporeidad. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |  |

Observaciones:

Chimbote, 01 de octubre del 2024.





Firma de evaluador

### RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

- I. DATOS INFORMATIVOS**
- 1.1. Nombre del instrumento : Lista de colegio para medir el desarrollo psicomotor en niños de 4 años
- 1.2. Tipo de instrumento : Escala tipo likert
- 1.3. Nivel de aplicación : Individual
- 1.4. Autor : Yolanda Irma Montes de la Cruz
- II. EVALUADOR**
- 2.1. Nombre y apellidos : *Elda Azucena Valverde Ortiz*
- 2.2. Grado académico : Licenciada en educación inicial
- III. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO**

|            |         |       |           |           |
|------------|---------|-------|-----------|-----------|
| Deficiente | Regular | Bueno | Muy bueno | excelente |
|            |         |       | X         |           |

Chimbote, 01 de octubre del 2021.



Firma, nombre y DNI del evaluador

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre del instrumento** : Lista de cotejo para medir el desarrollo psicomotor en niños de 4 años.
- 1.2. **Tipo de instrumento** : Escala tipo Likert.
- 1.3. **Nivel de aplicación** : Individual.
- 1.4. **Autor** : Montes de la Cruz Yolanda Irma.
- 1.5. **Objetivo** : Determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en la mejorar del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, 2021.

### II. EVALUADOR

- 2.1. **Nombre y apellidos** : Neri M. Usquiano Morales
- 2.2. **Grado académico** : Licenciada en educación inicial

| Variable              | Dimensión         | Indicador   | Ítems   | Opción de respuesta | Criterios de evaluación                         |    |   |    |   |    |                               |    | Observaciones |  |
|-----------------------|-------------------|---|---|---------------------|---|----|---|----|---|----|-------------------------------|----|---------------|--|
|                       |                   |   |   |                     | A. Coherencia entre la dimensión y el indicador |    | B. Coherencia entre el indicador y el ítem. |    | C. Las opciones de respuesta tienen relación con el ítem. |    | D. Redacción clara y precisa. |    |               |  |
|                       |                   |   |   |                     | Si  | No | Si  | No | Si  | No | Si                            | No |               |  |
| Desarrollo Psicomotor | Motricidad Gruesa | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Camina</li> <li>- Corre</li> <li>- Salta</li> </ul>  | 1. Camina sobre una tabla y mantiene el equilibrio hacia adelante, hacia atrás y de lado. | Nunca= 1            | ✓   |    | ✓   |    | ✓   |    | ✓                             |    |               |  |
|                       |                   |   | 2. Sube escaleras de mano o escalera de un tobogán sin problemas.                         | A veces=2           | ✓   |    | ✓   |    | ✓   |    | ✓                             |    |               |  |
|                       |                   |   | 3. Golpea una pelota con sus extremidades sin inconvenientes.                             | Siempre=3           | ✓   |    | ✓   |    | ✓   |    | ✓                             |    |               |  |
|                       |                   |   | 4. Recoge un objeto del suelo mientras corre.   |                     | ✓   |    | ✓   |    | ✓   |    | ✓                             |    |               |  |
|                       | Motricidad Fina   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibuja</li> <li>- Recorta</li> <li>- Arma</li> </ul> | 5. Corta papel siguiendo una curva  |                     | ✓   |    | ✓   |    | ✓   |    | ✓                             |    |               |  |
|                       |                   |   | 6. Puede atornillar una tuerca o rosca.   |                     | ✓   |    | ✓   |    | ✓   |    | ✓                             |    |               |  |
|                       |                   |   | 7. Dobla un papel cuadrado 2 veces, diagonalmente, imitando al adulto.                    |                     | ✓   |    | ✓   |    | ✓   |    | ✓                             |    |               |  |

|  |  |  |  |                                  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |
|--|--|--|--|----------------------------------|---|--|---|--|---|--|---|--|---|
|  |  |  | 8.Coge con una mano una pelota suave o bolsa de semillas que se le tira. |                                  | ✓   |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |   |
|  | Cognición  | - Comparte juegos y actividades.<br>- Conducta aceptable | 9.Se ayuda de los dedos para contabilizar objetos.                       |                                  | ✓   |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |   |
|  |  |  | 10.Nombra los números con sus dedos.                                     |                                  | ✓   |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |   |
|  |  |  | 11.Dice cuál es su derecha y su izquierda.                               |                                  | ✓   |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |   |
|  |  |  | 12.Copia un rombo.   |                                  | ✓   |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |   |
|  |  |  | 13.Nombra los días de la semana.   |                                  | ✓   |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |   |
|  |  |  | Socialización  | - Cooperación con sus compañeros | 14.Coopera con otros niños en una actividad lúdica. |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |
|  | 15.Control corporal en eventos públicos.   |  |  |                                  | ✓   |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |   |
|  | 16.Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el 75% de las veces.          |  |  |                                  | ✓   |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |   |
|  | 17.Manifiesta sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño a través de su corporalidad. |  |  |                                  | ✓   |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |   |

**Observaciones:**

---

  
 Lic. Neri M. Usquiano Morales  
 DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL  
 C.P Pe. 0532106380  
 D.O.N. I.32106380

**Chimbote, 01 de octubre del 2021.**

## Firma de evaluador

**RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO****I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. **Nombre del instrumento** : Lista de cotejo para medir el desarrollo psicomotor en niños de 4 años
- 1.2. **Tipo de instrumento** : Escala tipo likert
- 1.3. **Nivel de aplicación** : Individual
- 1.4. **Autor** : Yolanda Irma Montes de la Cruz

**II. EVALUADOR**

- 2.1. **Nombre y apellidos** : Neri M. Usquiano Morales
- 2.2. **Grado académico** : Licenciada en educación inicial

**III. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO**

| Deficiente | Regular | Bueno | Muy bueno | Excelente |
|------------|---------|-------|-----------|-----------|
|            |         |       |           | X         |

  
 Lic. Neri M. Usquiano Morales  
 DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL  
 C.P Pe. 0532106380  
 D.O.N. I32106380

Chimbote, 01 de octubre del 2021.

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### III. DATOS INFORMATIVOS

- 3.1. Nombre del instrumento** : Lista de cotejo para medir el desarrollo psicomotor en niños de 4 años.
- 3.2. Tipo de instrumento** : Escala tipo Likert.
- 3.3. Nivel de aplicación** : Individual.
- 3.4. Autor** : Montes de la Cruz Yolanda Irma.
- 3.5. Objetivo** : Determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en la mejorar del desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto-Ancash, 2021.

### IV. EVALUADOR

- 4.1. Nombre y apellidos** : **Rosario Aranda Flores**
- 4.2. Grado académico** : Licenciada en educación inicial





|               |  |   |   |  |   |  |   |  |   |  |
|---------------|--|---|---|--|---|--|---|--|---|--|
| Cognición     | - Comparte juegos y actividades.<br>- Conducta aceptable | 9. Se ayuda de los dedos para contabilizar objetos.                                     | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |
|               |  | 10. Nombra los números con sus dedos.   | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |
|               |  | 11. Dice cuál es su derecha y su izquierda.   | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |
|               |  | 12. Copia un rombo.   |   |  |   |  |   |  |   |  |
|               |  | 13. Nombra los días de la semana.   |   |  |   |  |   |  |   |  |
| Socialización | - Cooperación con sus compañeros                         | 14. Cooperación con otros niños en una actividad lúdica.                                | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |
|               |  | 15. Control corporal en eventos públicos.   | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |
|               |  | 16. Pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el 75% de las veces.          | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  | ✓ |  |
|               |  | 17. Manifiesta sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño a través de su corporalidad. |   |  |   |  |   |  |   |  |

**Observaciones:**



*Rosario Aranda Flores*  
Lic. Rosario Aranda Flores  
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL  
AGP CASMA

31664932

**Chimbote, 01 de octubre del 2021.**

**Firma de evaluador**

## RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### IV. DATOS INFORMATIVOS

- 4.1. **Nombre del instrumento** : Lista de cotejo para medir el desarrollo psicomotor en niños de 4 años
- 4.2. **Tipo de instrumento** : Escala tipo likert
- 4.3. **Nivel de aplicación** : Individual
- 4.4. **Autor** : Yolanda Irma Montes de la Cruz

### V. EVALUADOR

- 5.1. **Nombre y apellidos** : Rosario Aranda Flores
- 5.2. **Grado académico** : Licenciada en educación inicial

### VI. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO

| Deficiente | Regular | Bueno | Muy bueno | Excelente |
|------------|---------|-------|-----------|-----------|
|            |         |       | X         |           |



*Rosario Aranda Flores*  
 Lic. Rosario Aranda Flores  
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL  
 AG. CASAPALCA  
 38664932

Chimbote, 01 de octubre del 2021.

Firma, nombre y DNI del evaluador

### Anexo 3: Evidencia de trámite de recolección de datos



#### ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

Carta s/nº - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic.

Director de la I.E "MIGUEL Y ZBIGNIEW 86066 PARIACOTO"

Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **Montes de la Cruz, Yolanda Irma**, con código de matrícula **Nº 0107172075**, de la Carrera Profesional de educación, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar el proyecto de investigación titulado **"los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa MARTIRES MIGUEL Y ZBIGNIEW Nº 86066 Pariacoto-Ancash, 2021"**. durante los meses de octubre y noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Montes de la Cruz Yolanda Irma  
DNI. Nº 41368210

Recepcionado para su aceptación y aplicación del pedido.  
Pariacoto 08 de Octubre del 2021





EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 86066, "MARTIRES MIGUEL Y ZBIGNIEW" DEL DISTRITO DE PARIACOTO, PROVINCIA HUARAZ, REGION -ANCASH, QUE AL FINAL SUSCRIBE:

### **HACE CONSTAR**

Que, la Sra. **Yolanda Irma Montes de la Cruz**, identificada con DNI 41368210, estudiante de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote de la facultad de Educación y humanidades de la escuela profesional de educación inicial, con código modular N° 0107172075, quien ha realizado su proyecto de investigación con los niños de 4 años, **tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial**, cuyo proyecto de investigación tiene como título "los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa Mártires Miguel y Zbigniew N° 86066 Pariacoto-Ancash, 2021".

Se otorga la presente constancia para los fines que la interesada estime conveniente.

Pariacoto, 12 de diciembre 2021.

A blue circular stamp of the institution is on the left. To its right is a handwritten signature in blue ink. Below the signature is a blue rectangular stamp with the text 'LIC. JUAN D. MILLA ROSAS' and 'DIRECTOR' underneath.

## Anexo 4: Consentimiento Informado De Los Padres De Familia

### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)



### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Título del estudio: los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa miguel y Zbigniew n° 86066 Pariacoto- Ancash, 2021.

Investigador (a) YOLANDA IRMA MONTES DE LA CRUZ

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la institución educativa Miguel y Zbigniew n° 86066 Pariacoto-Ancash, 2021.** Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

Estimado padre de familia el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos de investigación, que se llevara a cabo por medio de la observación, el propósito de mi investigación es poder evaluar a los niños utilizando estrategias didácticas.

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Desarrollar las sesiones de aprendizaje
2. Resolver las preguntas que el investigador realiza
3. Sera evaluado por el investigador

**Riesgos:** (No hay riesgos)

**Beneficios:**

el presente proyecto de investigación es de suma importancia porque brindara la información necesaria y adecuada, así mismo ayudara al desarrollo psicomotor en el ámbito inicial, ya que es la base primordial en el niño.

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)



**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 957945807

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [escuela.educación.uladech@gmail.com](mailto:escuela.educación.uladech@gmail.com)

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

\_\_\_\_\_  
**Nombres y Apellidos  
 Participante**

\_\_\_\_\_  
**Fecha y Hora**

-----  
**Yolanda Irma Montes de la Cruz**

**| Investigador**

CIEI VERSION 001

\_\_\_\_\_  
**Fecha y Hora**

Aprobado 24-07-2020

### Anexo 5: Base de datos del pre y postest

Base de datos del pretest.

| ID | EDAD | SEXO | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 | C7 | C8 | C9 | C10 | C11 | C12 | C13 | C14 | C15 | C16 | C17 | total | NIVEL          |
|----|------|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|----------------|
| 1  | 4    | 1    | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 12    | En proceso     |
| 2  | 4    | 2    | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 2   | 0   | 0   | 7     | En inicio      |
| 3  | 4    | 2    | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 0   | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 4     | en inicio      |
| 4  | 4    | 1    | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 2  | 1  | 2   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 0   | 13    | en proceso     |
| 5  | 4    | 2    | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 1   | 0   | 5     | en inicio      |
| 6  | 4    | 2    | 0  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 6     | En inicio      |
| 7  | 4    | 1    | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 1   | 3     | En inicio      |
| 8  | 4    | 2    | 0  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1   | 0   | 0   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0   | 3     | En inicio      |
| 9  | 4    | 1    | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 0  | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0   | 6     | En inicio      |
| 10 | 4    | 1    | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 2  | 0  | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 0   | 0   | 0   | 6     | En inicio      |
| 11 | 4    | 2    | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 2     | En inicio      |
| 12 | 4    | 2    | 2  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0   | 0   | 0   | 1   | 0   | 1   | 2   | 1   | 12    | en proceso     |
| 13 | 4    | 2    | 1  | 0  | 0  | 2  | 1  | 1  | 2  | 0  | 2  | 1   | 2   | 2   | 2   | 1   | 1   | 0   | 0   | 18    | logro previsto |
| 14 | 4    | 1    | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0   | 0   | 1   | 0   | 1   | 0   | 0   | 0   | 4     | En inicio      |

Base de datos del postest.

| ID | EDAD | SEXO | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 | C7 | C8 | C9 | C10 | C11 | C12 | C13 | C14 | C15 | C16 | C17 | total | nivel |                 |
|----|------|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|-----------------|
| 1  | 4    | 1    | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 1  | 2  | 1  | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2     | 31    | logro destacado |
| 2  | 4    | 2    | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2   | 2   | 2   | 1   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2     | 32    | logro destacado |
| 3  | 4    | 2    | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 1  | 2   | 2   | 2   | 1   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2     | 31    | logro destacado |
| 4  | 4    | 1    | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2   | 2   | 2   | 1   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2     | 32    | logro destacado |
| 5  | 4    | 2    | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2   | 2   | 2   | 1   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2     | 30    | logro destacado |
| 6  | 4    | 2    | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 1  | 2   | 1   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2     | 31    | logro destacado |
| 7  | 4    | 1    | 1  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 1   | 2   | 2   | 2     | 31    | logro destacado |
| 8  | 4    | 2    | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 1   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2     | 32    | logro destacado |
| 9  | 4    | 1    | 1  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 1   | 2   | 2     | 31    | logro destacado |
| 10 | 4    | 1    | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2     | 34    | logro destacado |
| 11 | 4    | 2    | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 2  | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 1   | 2   | 2     | 31    | logro destacado |
| 12 | 4    | 2    | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 1   | 2   | 2     | 31    | logro destacado |
| 13 | 4    | 2    | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 2   | 1   | 2     | 31    | logro destacado |
| 14 | 4    | 1    | 2  | 2  | 2  | 2  | 1  | 1  | 2  | 2  | 2  | 2   | 2   | 2   | 2   | 1   | 2   | 2   | 1   | 2     | 30    | logro destacado |



## Anexo 6: Talleres de intervención

Programa de intervención y/o las sesiones (talleres) desarrolladas durante la investigación.

### SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 1

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E : Miguel y Zbigniew N° 86066 - Pariacoto

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/edad : 4 años

1.4. Temporalización: 45 minutos

1.5. Practicante : Yolanda Irma Montes De La Cruz




1.6. Nombre de sesión de taller: “Me divierto subiendo las escaleras”



#### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

| ÁREA            | COMPETENCIAS  | CAPACIDADES            | DESEMPEÑO   | ¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIZAJE?                        | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|-----------------|---|------------------------|---|--|---------------------------|
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | - Comprende su cuerpo. | Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.<br>-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. | Sube escaleras de mano o escalera de un tobogán sin problemas. | Lista de cotejo           |

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

| Secuencia didáctica               | Estrategias   | Recursos y materiales  | Tiempo                   |
|-----------------------------------|---|--|--------------------------|
| <p><b>Asamblea o inicio</b></p>   | <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b><br/>           -La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio del WhatsApp. Asimismo, indica que luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (video/audio) de las actividades que realizaron los estudiantes.<br/>           -Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás, mamás o familiares que participen acompañando a las niñas y niños durante el desarrollo de la actividad. Ven un video de una canción: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jF84kPves7k">https://www.youtube.com/watch?v=jF84kPves7k</a><br/> <b>Saberes previos</b><br/>           -Realizan preguntas:<br/>           ¿De qué se trató en el video? ¿Qué dice sobre cómo subir las escaleras? ¿Cómo son las escaleras? ¿Qué uso le damos a las escaleras?<br/> <b>Propósito</b><br/>           - niños y niñas, el día de hoy vamos aprender subir y bajar las escaleras sin problemas.<br/> <b>Acuerdos de convivencia virtual</b><br/>           -Propone acuerdos de convivencia virtual.<br/>           ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.<br/>           ➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</p> |  | <p><b>10 minutos</b></p> |
| <p><b>Expresividad motriz</b></p> | <p>-Con la ayuda de mamá, papá o un familiar, deben realizar un juego: “Juego subiendo las escaleras”.<br/>           Se adapta el lugar para poder realizar las actividades: Al principio subirá gateando.</p>  <p>Más tarde, si tiene dónde sujetarse, subirá de pie, pero, primero, se ayudará con las dos manos y, después, con una.</p>    | <p>Video<br/>           Escalera<br/>           Papel<br/>           bond<br/>           Colores</p> | <p><b>10 minutos</b></p> |

|                                   |   |  |                   |
|-----------------------------------|---|--|-------------------|
|                                   | <p>Finalmente, conseguirá subir y bajar sin tener que apoyarse en ningún sitio.</p> <p>Observaremos que, en un primer momento, subirá los escalones de uno en uno, apoyando siempre un pie y añadiendo el otro.</p> <p>Cuando tenga los dos en el mismo escalón, procederá de la misma forma con el siguiente, hasta llegar arriba. Más adelante, aprenderá a alternar los pasos. Hay que tener en cuenta que es más fácil para él subir que bajar, de forma que es probable que necesite más tiempo para realizar la acción de bajar sin ayuda.</p> <p>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:</p> |  |                   |
|                                   | ¿Te gusto realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Te gusta subir y bajar por una escalera?  |  |                   |
| <b>Relajación</b>                 | <p>-Observan un video:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=2NqmG3QToVo">https://www.youtube.com/watch?v=2NqmG3QToVo</a></p> <p>Luego camina lentamente, practicando formas de respirar correctamente.</p>   |  | <b>5 minutos</b>  |
| <b>Expresión gráfico-plástica</b> | Se invita a los familiares a apoyar para que el estudiante elabore un dibujo, sobre lo que más le gustó de la actividad desarrollada.   |  | <b>20 minutos</b> |
| <b>Cierre</b>                     | <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad? ¿Cómo te sientes al haber participado de la actividad?</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.</p>  |  | <b>5 minutos</b>  |



## ANEXO 1: LISTA DE COTEJO

| <b>PSICOMOTRICIDAD</b>   |               |                                       |  |  |
|--|---------------|---------------------------------------|--|--|
| <b>Desempeños:</b>   |               |                                       |  |  |
| 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. |               |                                       |  |  |
| <b>ESTUDIANTES</b>   |               | Participa libremente en la actividad. | Realiza acciones de subir y bajar la escalera respetando el orden. | Sube y baja por la escalera sin ningún problema con alegría y cuidado. |
| 1  | Estudiante 1  |                                       |  |  |
| 2  | Estudiante 2  |                                       |  |  |
| 3  | Estudiante 3  |                                       |  |  |
| 4  | Estudiante 4  |                                       |  |  |
| 5  | Estudiante 5  |                                       |  |  |
| 6  | Estudiante 6  |                                       |  |  |
| 7  | Estudiante 7  |                                       |  |  |
| 8  | Estudiante 8  |                                       |  |  |
| 9  | Estudiante 9  |                                       |  |  |
| 10   | Estudiante 10 |                                       |  |  |
| 11   | Estudiante 11 |                                       |  |  |
| 12   | Estudiante 12 |                                       |  |  |

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 2

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E : Miguel y Zbigniew N° 86066 - Pariacoto
- 5.1 Sección : Única
- 5.2 Grado/edad : 4 años
- 5.3 Temporalización: 45 minutos
- 5.4 Practicante : Yolanda Irma Montes De La Cruz
- 5.5 Nombre de sesión de taller: “Soy feliz al recortar siluetas”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

| ÁREA            | COMPETENCIAS  | CAPACIDADES   | DESEMPEÑO  | ¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIZAJE? | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|-----------------|---|---|--|---|---------------------------|
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul> | -Realiza acciones y movimientos de Coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico- plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. | Corta el papel siguiendo una curva      | Lista de cotejo           |

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

| Secuencia didáctica               | Estrategias  | Recursos y materiales   | Tiempo                   |
|-----------------------------------|--|---|--------------------------|
| <p><b>Asamblea o inicio</b></p>   | <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b><br/>           -La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio del WhatsApp. Asimismo, indica que luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (video/audio) de las actividades que realizaron los estudiantes.<br/>           -Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás, mamás o familiares que participen acompañando a las niñas y niños durante el desarrollo de la actividad. Entonan una canción viendo un video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ">https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ</a></p> <p><b>Saberes previos</b><br/>           -Realizan preguntas:<br/>           ¿De qué se trató en el video? ¿Qué dice sobre las recortar figuras?<br/>           ¿Cómo son las figuras? ¿Qué uso le damos a las tijeras?</p> <p><b>Propósito</b><br/>           -Las niñas y niños, el día de hoy vamos a recortar siluetas utilizando una tijera.</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b><br/>           -Propone acuerdos de convivencia virtual.<br/>           &gt; Me identifico mediante el WhatsApp para participar.<br/>           &gt; Me esfuerzo para realizar mis actividades.</p> |   | <p><b>10 minutos</b></p> |
| <p><b>Expresividad motriz</b></p> | <p>-Con la ayuda de mamá, papá o un familiar, deben realizar un juego: “Cortamos con la tijera”. Se adapta el lugar para poder realizar las actividades: Coge usando los dedos una tijera pequeña, coge una hoja con varias figuras.</p> <div data-bbox="565 1318 782 1570" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="799 1381 1133 1570" data-label="Image"> </div> <p>Realiza varios cortes en un dibujo o foto y luego pegarlos sobre un cartón.<br/>           Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:<br/>           ¿Te gusto realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó?<br/>           ¿Te gusto recortar las figuras? ¿ fue fácil cortar?</p>   | <p>Video<br/>           Tijera<br/>           Hojas de figuras<br/>           Goma cartón</p> | <p><b>10 minutos</b></p> |

|                                   |  |                   |
|-----------------------------------|--|-------------------|
| <b>Relajación</b>                 | -observan un video:<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=kv_L0nMMHG0">https://www.youtube.com/watch?v=kv_L0nMMHG0</a><br>Caminan, soltando los brazos y haciendo movimientos con sus dedos.   | <b>5 minutos</b>  |
| <b>Expresión gráfico-plástica</b> | Se invita a los familiares a apoyar para que el estudiante elabore un dibujo, sobre lo que más le gustó de la actividad desarrollada.  | <b>20 minutos</b> |
| <b>Cierre</b>                     | Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad? ¿Cómo te sientes al haber participado de la actividad? Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida. | <b>5 minutos</b>  |



## ANEXO 1: LISTA DE COTEJO

| <b>PSICOMOTRICIDAD</b>   |               |                             |  |  |
|--|---------------|-----------------------------|--|--|
| <b>Desempeños:</b>   |               |                             |  |  |
| Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. |               |                             |  |  |
| <b>ESTUDIANTES</b>   |               | Coge con una mano la tijera | Corta varias figuras de la hoja impresa. | Pega en un cartón las siluetas de las figuras que recortó. |
| 1  | Estudiante 1  |                             |  |  |
| 2  | Estudiante 2  |                             |  |  |
| 3  | Estudiante 3  |                             |  |  |
| 4  | Estudiante 4  |                             |  |  |
| 5  | Estudiante 5  |                             |  |  |
| 6  | Estudiante 6  |                             |  |  |
| 7  | Estudiante 7  |                             |  |  |
| 8  | Estudiante 8  |                             |  |  |
| 9  | Estudiante 9  |                             |  |  |
| 10   | Estudiante 10 |                             |  |  |
| 11   | Estudiante 11 |                             |  |  |
| 12   | Estudiante 12 |                             |  |  |



## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 3

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E : Miguel y Zbigniew N° 86066 - Pariacoto

1.2 Sección: Única

1.3 Grado: 4 años

1.4 Temporalización 45

1.5 Practicante : Yolanda Irma Montes De La Cruz



1.6 Nombre de sesión de taller: “Me divierto jugando con mi familia”

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

| ÁREA            | COMPETENCIAS   | CAPACIDADES                 | DESEMPEÑO   | ¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIZAJE ?                    | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|-----------------|--|-----------------------------|---|---|---------------------------|
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | - Se expresa corporalmente. | -Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según, sus necesidades e intereses y posibilidades. | Se ayuda de los dedos para contabilizar personas y objetos. | Lista de cotejo           |

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

| Secuencia didáctica | Estrategias | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------------|-------------|-----------------------|--------|
|                     |             |                       |        |

|                            |   |  |                   |
|----------------------------|---|--|-------------------|
| <b>Asamblea o inicio</b>   | <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b></p> <p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio del WhatsApp. Asimismo, indica que luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (video/audio) de las actividades que realizaron los estudiantes.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás, mamás o familiares que participen acompañando a las niñas y niños durante el desarrollo de la actividad. Entonan una canción viendo un video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y-Z9uQprjvA">https://www.youtube.com/watch?v=Y-Z9uQprjvA</a></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Qué se dice sobre familia? ¿Cómo es la familia? ¿A quién le damos gracias por nuestra familia?</p> <p><b>Propósito</b></p> <p>- niñas y niños, el día de hoy vamos a crear un juego con cada uno de los integrantes de nuestra familia.</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b></p> <p>-Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul> |  | <b>10 minutos</b> |
| <b>Expresividad motriz</b> | <p>-Con la ayuda de mamá, papá o un familiar, deben realizar un juego: "exploramos juegos de exploración en familia". Se adapta el lugar para poder realizar las actividades después de ver el siguiente video.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=JC1b43KK9xY">https://www.youtube.com/watch?v=JC1b43KK9xY</a></p> <p>Escoge un juego para realizarlo en familia y selecciona los materiales que va a necesitar.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Realiza cualquier juego creativo a partir del video que vemos.</p> <p>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:</p> <p>¿Te gusto realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Te gusta jugar con papi y mamá? ¿quiénes fueron los que participaron en el juego?</p>   | <p>Video</p> <p>Tijera</p> <p>Goma</p> <p>Cartón</p> <p>Cinta</p> <p>Palos</p> <p>Telas viejas</p> | <b>10 minutos</b> |
| <b>Relajación</b>          | <p>-Observan un video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LXlji6vLdpM">https://www.youtube.com/watch?v=LXlji6vLdpM</a></p> <p>Caminan, soltando los brazos y haciendo movimientos con sus dedos.</p>  |  | <b>5 minutos</b>  |

|                                   |  |                   |
|-----------------------------------|--|-------------------|
| <b>Expresión gráfico-plástica</b> | Se invita a los familiares a apoyar para que el estudiante elabore un dibujo, sobre lo que más le gustó de la actividad desarrollada con la técnica del collage.   | <b>20 minutos</b> |
| <b>Cierre</b>                     | Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad? ¿cuántos fueron los que participaron? ¿Cómo te sientes al haber participado de la actividad?<br>Felicitación a los estudiantes por los logros realizados y se hace la despedida. | <b>5 minutos</b>  |



## ANEXO 1: LISTA DE COTEJO

| <b>PSICOMOTRICIDAD</b>  |               |  |                                       |  |
|---|---------------|--|---------------------------------------|--|
| <b>Desempeños:</b>  |               |  |                                       |  |
| 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. |               |  |                                       |  |
| <b>ESTUDIANTES</b>  |               | Señala con sus dedos a los integrantes de su familia | Participa activamente en la actividad | Dibuja el juego que realizo con su familia |
| 1   | Estudiante 1  |  |                                       |  |
| 2   | Estudiante 2  |  |                                       |  |
| 3   | Estudiante 3  |  |                                       |  |
| 4   | Estudiante 4  |  |                                       |  |
| 5   | Estudiante 5  |  |                                       |  |
| 6   | Estudiante 6  |  |                                       |  |
| 7   | Estudiante 7  |  |                                       |  |
| 8   | Estudiante 8  |  |                                       |  |
| 9   | Estudiante 9  |  |                                       |  |
| 10  | Estudiante 10 |  |                                       |  |
| 11  | Estudiante 11 |  |                                       |  |
| 12  | Estudiante 12 |  |                                       |  |

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 4

### I. DATOS INFORMATIVOS

**1.1 IE** : Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto

**1.2 Sección** : Única

**1.3 Grado/edad** : 4 años

**1.4 Temporalización:** 45 minutos

**1.5 Practicante** : Yolanda Irma Montes De La Cruz

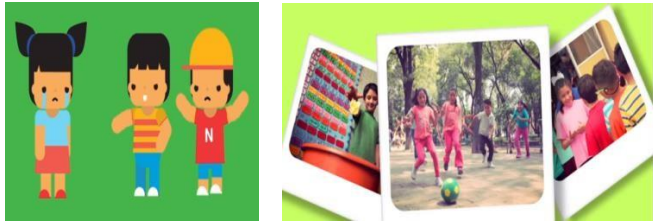
**1.6 Nombre de sesión de taller:** “Cumpló los acuerdos al participar en juegos”

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

| ÁREA            | COMPETENCIAS   | CAPACIDADES                         | DESEMPEÑO  | ¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?          | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|-----------------|--|-------------------------------------|--|--|---------------------------|
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. | - Se expresa corporalment<br>e<br>. | - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo- manual y óculo- podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales<br><br>qu<br>e emplea en diferentes situaciones cotidianas<br><br>d<br>e exploración y juego. | Coopera con otros niños en una actividad lúdica. | Lista de cotejo           |

## III. SECUENCIA DIDÁCTICA

| Secuencia didáctica        | Estrategias   | Recursos y materiales  | Tiempo            |
|----------------------------|---|--|-------------------|
| <b>Asamblea o inicio</b>   | <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b></p> <p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio del WhatsApp. Asimismo, indica que luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (video/audio) de las actividades que realizaron los estudiantes.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás, mamás o familiares que participen acompañando a las niñas y niños durante el desarrollo de la actividad. Entonan una canción “ Espero mi turno” viendo un video:<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=p_K-R-l0fWo">https://www.youtube.com/watch?v=p_K-R-l0fWo</a> <b>Saberes previos</b></p> <p>-Realizan preguntas:<br/> ¿De qué se trató en el video? ¿Qué debemos esperar?<br/> ¿Cómo esperamos nuestro turno? ¿Qué debemos respetar?</p> <p><b>Propósito</b></p> <p>-Las niñas y niños, el día de hoy los niños aprenderán a respetar los acuerdos del juego.</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b></p> <p>-Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul> |  | <b>10 minutos</b> |
| <b>Expresividad motriz</b> | <p>-Con la ayuda de mamá, papá o un familiar, deben realizar un juego: “cumplir los acuerdos en los juegos que participo”</p> <p>Se adapta el lugar para poder reflexionar en familia la importancia de respetar las reglas de juego, después de ver el siguiente video.<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bfhgzxQC5KM">h<br/>https://www.youtube.com/watch?v=bfhgzxQC5KM</a></p> <p>Eligen un juego del siguiente video o juegan en familia un juego tradicional donde se tenga que respetar las reglas de juego.<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9K5k2TgwL3A">https://www.youtube.com/watch?v=9K5k2TgwL3A</a></p>   | <p>Video</p> <p>Pelota</p> <p>Arco</p> <p>creativo</p> <p>Papel de</p> | <b>10 minutos</b> |

|                                   |   |                   |                  |
|-----------------------------------|---|-------------------|------------------|
|                                   |  <p>Realiza cualquier juego tradicional donde tenga que respetar las reglas de juego.<br/>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:<br/>¿Te gusto realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó?<br/>¿Te gusta respetar las reglas cuando juegas?</p> | colores<br>Tijera |                  |
| <b>RELAJACION</b>                 | Se relajan con movimientos de brazos, respiran lentamente y realizan estiramientos.   |                   | <b>5 minutos</b> |
| <b>Expresión gráfico-plástica</b> | Se invita a los familiares a apoyar para que el estudiante elabore un dibujo, sobre lo que más le gustó de la actividad desarrollada con la técnica del embolillado.  |                   |                  |
| <b>Cierre</b>                     | Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad? ¿Cómo te sientes al haber participado de la actividad? Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.  |                   |                  |



## ANEXO 1: LISTA DE COTEJO

| <b>PSICOMOTRICIDAD</b>   |               |                              |   |                                    |
|--|---------------|------------------------------|---|------------------------------------|
| <b>Desempeños:</b>   |               |                              |   |                                    |
| Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. |               |                              |   |                                    |
| <b>ESTUDIANTES</b>   |               | Respetar las reglas de juego | Participar en el juego respetando los acuerdos. | Dibujar el juego que más le gusta. |
| 1  | Estudiante 1  |                              |   |                                    |
| 2  | Estudiante 2  |                              |   |                                    |
| 3  | Estudiante 3  |                              |   |                                    |
| 4  | Estudiante 4  |                              |   |                                    |
| 5  | Estudiante 5  |                              |   |                                    |
| 6  | Estudiante 6  |                              |   |                                    |
| 7  | Estudiante 7  |                              |   |                                    |
| 8  | Estudiante 8  |                              |   |                                    |
| 9  | Estudiante 9  |                              |   |                                    |
| 10   | Estudiante 10 |                              |   |                                    |
| 11   | Estudiante 11 |                              |   |                                    |
| 12   | Estudiante 12 |                              |   |                                    |



## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 5

### I. DATOS INFORMATIVOS

**1.1 I.E** : Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto

**1.2 Sección** : Única

**1.3 Grado/edad** : 4 años

**1.4 Temporalización:** 45 minutos



**1.5 Practicante** : Yolanda Irma Montes De La Cruz

**1.6 Nombre de sesión de taller:** “Participo jugando carreras con los demás”

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

| ÁREA            | COMPETENCIAS  | CAPACIDADES            | DESEMPEÑO   | ¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIZAJE?    | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|-----------------|---|------------------------|---|--|---------------------------|
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | - Comprende su cuerpo. | - Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.<br>-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. | Recoge un objeto del suelo mientras corre. | Lista de cotejo           |

## III. SECUENCIA DIDÁCTICA

| Secuencia didáctica        | Estrategias  | Recursos y materiales   | Tiempo            |
|----------------------------|--|---|-------------------|
| <b>Asamblea o inicio</b>   | <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b></p> <p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio del WhatsApp. Asimismo, indica que luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (video/audio) de las actividades que realizaron los estudiantes.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás, mamás o familiares que participen acompañando a las niñas y niños durante el desarrollo de la actividad. Entonan una canción “Acelera hasta el final” viendo un video.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=HoXdeQGQTbw">https://www.youtube.com/watch?v=HoXdeQGQTbw</a></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Qué debemos hacer para llegar a la meta? ¿Cómo debemos correr? ¿Cómo quienes debemos correr?</p> <p><b>Propósito</b></p> <p>-niños y niñas el día de hoy participaremos cogiendo objetos y pasando obstáculos mientras hacemos la carrera”</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b></p> <p>-Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul> |   | <b>10 minutos</b> |
| <b>Expresividad motriz</b> | <p>-Con la ayuda de mamá, papá o un familiar, deben realizar una carrera “Participo jugando carreras con los demás”</p> <p>Se adapta el lugar para poder realizar la carrera en familia, después de ver el siguiente video.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=SCKocyA3-2s">https://www.youtube.com/watch?v=SCKocyA3-2s</a></p> <p>Eligen la carrera de postas o de obstáculos en familia y seleccionan un lugar adecuado para realizarlo.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZG0yDyg_QKw">https://www.youtube.com/watch?v=ZG0yDyg_QKw</a></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>  | <p>Videos</p> <p>Tijera</p> <p>Sillas</p> <p>Mesas</p> <p>Telas</p> <p>Peluche</p> <p>Alfombras</p> | <b>10 minutos</b> |

|                                   |   |                                       |                   |
|-----------------------------------|---|---------------------------------------|-------------------|
|                                   | <p>Realiza cualquier carrera de postas u obstáculos con su familia de manera creativa.<br/>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:<br/>¿Te gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó?<br/>¿Te gusta jugar a las carreras?</p>                               | Almohadas                             |                   |
|                                   |   | Posta<br>s Cinta<br>de<br>agua o hilo |                   |
| <b>Relajación</b>                 | <p>-Observan un video:<br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=_9y2sKXDrro">https://www.youtube.com/watch?v=_9y2sKXDrro</a><br/>Se relajan con movimientos de manos, piernas, cara para controlar las tensiones.</p>   |                                       | <b>5 minutos</b>  |
| <b>Expresión gráfico-plástica</b> | <p>Se invita a los familiares a apoyar para que el estudiante elabore un dibujo, sobre lo que más le gustó de la actividad desarrollada con la técnica del punteado.</p>  |                                       | <b>20 minutos</b> |
| <b>Cierre</b>                     | <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad? ¿Cómo te sientes al haber participado de la actividad? Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.</p> |                                       | <b>5 minutos</b>  |



## ANEXO 1: LISTA DE COTEJO

| <b>PSICOMOTRICIDAD</b>  |               |   |   |  |
|---|---------------|---|---|--|
| <b>Desempeños:</b>  |               |   |   |  |
| 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. |               |   |   |  |
| <b>ESTUDIANTES</b>  |               | Respetar las reglas de la carrera de postas u obstáculo | Realiza la carrera de postas u obstáculo de manera precisa. | Menciona que es lo que más le agrada de la actividad |
| 1   | Estudiante 1  |   |   |  |
| 2   | Estudiante 2  |   |   |  |
| 3   | Estudiante 3  |   |   |  |
| 4   | Estudiante 4  |   |   |  |
| 5   | Estudiante 5  |   |   |  |
| 6   | Estudiante 6  |   |   |  |
| 7   | Estudiante 7  |   |   |  |
| 8   | Estudiante 8  |   |   |  |
| 9   | Estudiante 9  |   |   |  |
| 10  | Estudiante 10 |   |   |  |
| 11  | Estudiante 11 |   |   |  |
| 12  | Estudiante 12 |   |   |  |

**SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD  
N° 6**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

**1.1 IE** : Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto

**1.2 Sección** : Única

**1.3 Grado/edad** : 4 años

**1.4 Temporalización:** 45 minutos

**1.5 Practicante** : Yolanda Irma Montes De La Cruz


**1.6 Nombre de sesión de taller:** “Participa en actividades de su propia creación”

**VI. APRENDIZAJES ESPERADOS**

| ÁREA                   | COMPETENCIAS  | CAPACIDADES            | DESEMPEÑO  | ¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIZAJE?             | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|------------------------|---|------------------------|--|---|---------------------------|
| <b>PSICOMOTRICIDAD</b> | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | - Comprende su cuerpo. | - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. | Coopera con otras personas en una actividad lúdica. | Lista de cotejo           |

## SECUENCIA DIDÁCTICA

| Secuencia didáctica        | Estrategias  | Recursos y materiales | Tiempo            |
|----------------------------|--|-----------------------|-------------------|
| <b>Asamblea o inicio</b>   | <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b></p> <p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio del WhatsApp. Asimismo, indica que luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (video/audio) de las actividades que realizaron los estudiantes.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás, mamás o familiares que participen acompañando a las niñas y niños durante el desarrollo de la actividad. Entonan una canción “Vamos a construir” viendo un video.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=aBMWVovHKfQ">https://www.youtube.com/watch?v=aBMWVovHKfQ</a></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Qué construyen? ¿Cómo se imagina su construcción? ¿A qué le dan colores?</p> <p><b>Propósito</b></p> <p>-Las niñas y niños, el día de hoy aprenderán participar en actividades de su propia creación”</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b></p> <p>-Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul> |                       | <b>10 minutos</b> |
| <b>Expresividad motriz</b> | <p>-Con la ayuda de mamá, papá o un familiar, deben participar en actividades que cree el niño o niña, como puede ser pintar, crear una casita, nuevos juegos, etc. Se adapta un ambiente adecuado en la casa para realizar la actividad, después de ver el siguiente video.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=KLL6bwmXRX8">https://www.youtube.com/watch?v=KLL6bwmXRX8</a></p> <p>Crea una actividad en familia y seleccionan un lugar adecuado para realizarlo.</p>  | Mantas<br>colchonetas | <b>10 minutos</b> |

|                                   |  |  |                   |
|-----------------------------------|--|--|-------------------|
|                                   |  <p>Realiza una actividad con su familia de manera creativa.<br/>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:<br/>¿Te gusto realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó?<br/>¿Te gusta realizar actividades que creaste? ¿Qué actividad realizaste?</p> |  |                   |
| <b>Relajación</b>                 | <p>-Observan un video:<br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Dwt0qeBj85l">https://www.youtube.com/watch?v=Dwt0qeBj85l</a><br/>Se relajan con yoga familiar sobre los rayos del sol.</p>   |  | <b>5 minutos</b>  |
| <b>Expresión gráfico-plástica</b> | <p>Se invita a los familiares a apoyar para que el estudiante elabore un dibujo, sobre lo que más le gustó de la actividad desarrollada con la técnica del pegado de serpentinas.</p>  |  | <b>20 minutos</b> |
| <b>Cierre</b>                     | <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué actividad realizaste? ¿Cómo te sientes al haber participado de la actividad?<br/>Felicitamos a los estudiantes por los logros realizados y hacemos la despedida.</p>  |  | <b>5 minutos</b>  |





## ANEXO 1: LISTA DE COTEJO

| <b>PSICOMOTRICIDAD</b>   |               |                                 |  |  |
|--|---------------|---------------------------------|--|--|
| <b>Desempeños:</b>   |               |                                 |  |  |
| Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. |               |                                 |  |  |
| <b>ESTUDIANTES</b>   |               | Crea una actividad que le guste | Es imaginativo al realizar sus actividades | Dibuja lo que más le gustó de la actividad que crea. |
| 1  | Estudiante 1  |                                 |  |  |
| 2  | Estudiante 2  |                                 |  |  |
| 3  | Estudiante 3  |                                 |  |  |
| 4  | Estudiante 4  |                                 |  |  |
| 5  | Estudiante 5  |                                 |  |  |
| 6  | Estudiante 6  |                                 |  |  |
| 7  | Estudiante 7  |                                 |  |  |
| 8  | Estudiante 8  |                                 |  |  |
| 9  | Estudiante 9  |                                 |  |  |
| 10   | Estudiante 10 |                                 |  |  |
| 11   | Estudiante 11 |                                 |  |  |
| 12   | Estudiante 12 |                                 |  |  |

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 7

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E : Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto

1.2 Sección : Única

1.3 Grado/edad : 4 años

1.4 Temporalización: 45 minutos

1.5 . Practicante : Yolanda Irma Montes De La Cruz

1.6 Nombre de sesión de taller: “Juego como el conejito saltarín”

### VIII. APRENDIZAJES ESPERADOS

| ÁREA            | COMPETENCIAS  | CAPACIDADES            | DESEMPEÑO   | ¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIZAJE?   | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|-----------------|---|------------------------|---|---|---------------------------|
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | - Comprende su cuerpo. | - 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. | salta sobre sus dos pies manteniendo el equilibrio hacia adelante, hacia atrás y de lado. | Lista de cotejo           |

## III. SECUENCIA DIDÁCTICA

| Secuencia didáctica        | Estrategias  | Recursos y materiales                                     | Tiempo            |
|----------------------------|--|---|-------------------|
| <b>Asamblea o inicio</b>   | <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b></p> <p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio del WhatsApp. Asimismo, indica que luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (video/audio) de las actividades que realizaron los estudiantes.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás, mamás o familiares que participen acompañando a las niñas y niños durante el desarrollo de la actividad. Entonan una canción “El conejito saltarán” viendo un video.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=A5rtAmKx-O0">https://www.youtube.com/watch?v=A5rtAmKx-O0</a></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Quién saltaba? ¿Dónde salta el conejito? ¿Dónde se escondió el conejito?</p> <p><b>Propósito</b></p> <p>- niñas y niños, el día de hoy aprenderemos a saltar como el el conejito saltarán”</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b></p> <p>-Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul> |   | <b>10 minutos</b> |
| <b>Expresividad motriz</b> | <p>-Con la ayuda de mamá, papá o un familiar, deben realizar saltitos al son de la música como el conejito, inclusive lo pueden hacer creando orejitas, naricita y colita de conejito, etc. Se adapta un ambiente adecuado en la casa para realizar la actividad, después de ver el siguiente video.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Z17P9Qocfqk">https://www.youtube.com/watch?v=Z17P9Qocfqk</a></p> <p>Crean una coreografía como el conejito saltarán en familia y seleccionan un lugar adecuado para realizarlo.</p>   | <p>Mantas</p> <p>Colchonetas</p> <p>Papel</p> <p>goma</p> | <b>10 minutos</b> |



|                                   |  |  |                   |
|-----------------------------------|--|--|-------------------|
|                                   | <p>Realiza la coreografía del conejito saltarín con su familia de manera creativa.</p> <p>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:</p> <p>¿Te gusto realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Te gustó saltar como el conejito? ¿Quiénes saltaron contigo?</p> |  |                   |
| <b>Relajación</b>                 | <p>-Observan un video:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=LXlji6vLdp">https://www.youtube.com/watch?v=LXlji6vLdp</a></p> <p>M Se relajan con ejercicios participando en familia.</p>  |  | <b>5 minutos</b>  |
| <b>Expresión gráfico-plástica</b> | <p>Se invita a los familiares a apoyar para que el estudiante elabore un dibujo, sobre lo que más le gustó de la actividad desarrollada con la técnica del arco iris.</p>  |  | <b>20 minutos</b> |
| <b>Cierre</b>                     | <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué actividad realizaste? ¿Cómo te sientes al haber saltado como el conejito?</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.</p>                      |  | <b>5 minutos</b>  |



**LISTA DE COTEJO**

**PSICOMOTRICIDAD**

**Desempeños:**

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.

| <b>ESTUDIANTES</b> |               | Salta de manera espontánea como el conejito | Se integra rápidamente al realizar la coreografía. | Dibuja lo que más le gustó de la actividad salto como el conejito. |
|--------------------|---------------|---|--|--|
| 1                  | Estudiante 1  |   |  |  |
| 2                  | Estudiante 2  |   |  |  |
| 3                  | Estudiante 3  |   |  |  |
| 4                  | Estudiante 4  |   |  |  |
| 5                  | Estudiante 5  |   |  |  |
| 6                  | Estudiante 6  |   |  |  |
| 7                  | Estudiante 7  |   |  |  |
| 8                  | Estudiante 8  |   |  |  |
| 9                  | Estudiante 9  |   |  |  |
| 10                 | Estudiante 10 |   |  |  |
| 11                 | Estudiante 11 |   |  |  |
| 12                 | Estudiante 12 |   |  |  |

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 8

### I. DATOS INFORMATIVOS

**1.1 IE** : Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto

**1.2 Sección** : Única

**1.3 Grado/edad** : 4 años

**1.4 Temporalización:** 45 minutos


**1.5 Practicante** : Yolanda Irma Montes De La Cruz

**1.6 Nombre de sesión de taller:** “Me divierto dibujando”

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

| ÁREA            | COMPETENCIAS  | CAPACIDADES            | DESEMPEÑO   | ¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIZAJE?         | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|-----------------|---|------------------------|---|---|---------------------------|
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | - Comprende su cuerpo. | - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego | Dibuja creativamente utilizando su imaginación. | Lista de cotejo           |

## III. SECUENCIA DIDÁCTICA

| Secuencia didáctica        | Estrategias  | Recursos y materiales  | Tiempo            |
|----------------------------|--|--|-------------------|
| <b>Asamblea o inicio</b>   | <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b><br/>           -La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio del WhatsApp. Asimismo, indica que luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (video/audio) de las actividades que realizaron los estudiantes.<br/>           -Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás, mamás o familiares que participen acompañando a las niñas y niños durante el desarrollo de la actividad. Observan el cuento “El dibujito” viendo un video.<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QBAuwyt5RXc">https://www.youtube.com/watch?v=QBAuwyt5RXc</a></p> <p><b>Saberes previos</b><br/>           -Realizan preguntas:<br/>           ¿De qué se trató el cuento? ¿Quién hablaba? ¿Quién era el amigo del dibujito? ¿Quién quedó admirado?</p> <p><b>Propósito</b><br/>           - niñas y niños, el día de hoy aprenderemos a dibujar divertidamente utilizando nuestra creatividad.</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b><br/>           -Propone acuerdos de convivencia virtual.<br/>           &gt; Me identifico mediante el WhatsApp para participar.<br/>           &gt; Me esfuerzo para realizar mis actividades.</p> |  | <b>10 minutos</b> |
| <b>Expresividad motriz</b> | <p>-Con la ayuda de mamá, papá o un familiar, deben realizar un dibujo de lo que más les guste y lo pintan utilizando la técnica de la huellita.<br/>           Se adapta un ambiente adecuado en la casa para realizar la actividad, después de ver el siguiente video.<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tULz31S7qp0">https://www.youtube.com/watch?v=tULz31S7qp0</a><br/>           Dibujan lo que más les encanta en un lugar adecuado para realizarlo.</p>  <p>Dibuja y pinta dejando fluir su imaginación con su familia de manera creativa.<br/>           Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:<br/>           ¿Te gusto realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó?<br/>           ¿qué dibujaste? ¿Cómo lo realizaste?</p>  | <p>Papel<br/>           bond<br/>           Temperas<br/>           Plastilina<br/>           Lápiz<br/>           colores</p> | <b>10 minutos</b> |

|                                   |   |                   |
|-----------------------------------|---|-------------------|
| <b>Relajación</b>                 | -Observan un video:<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=jMOZz7GHaog">https://www.youtube.com/watch?v=jMOZz7GHaog</a><br>Se relajan con ejercicios de yoga con posturas de animalitos, con la participación de su familia. | <b>5 minutos</b>  |
| <b>Expresión gráfico-plástica</b> | Se invita a los familiares a apoyar para que el estudiante elabore una imagen, sobre lo que más le gustó de la actividad desarrollada con plastilina.   | <b>20 minutos</b> |
| <b>Cierre</b>                     | Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué actividad realizaste? ¿Cómo te sientes al haber dibujado y pintado lo que imaginabas?                           | <b>5 minutos</b>  |
|                                   | Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.   |                   |



## ANEXO 1: LISTA DE COTEJO

| PSICOMOTRICIDAD   |               |                      |                                |  |
|---|---------------|----------------------|--------------------------------|--|
| <b>Desempeños:</b><br>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego |               |                      |                                |  |
| ESTUDIANTES   |               | Dibuja creativamente | Decora su dibujo creativamente | Diseña imágenes del dibujo que realizó a base de plastilina. |
| 1   | Estudiante 1  |                      |                                |  |
| 2   | Estudiante 2  |                      |                                |  |
| 3   | Estudiante 3  |                      |                                |  |
| 4   | Estudiante 4  |                      |                                |  |
| 5   | Estudiante 5  |                      |                                |  |
| 6   | Estudiante 6  |                      |                                |  |
| 7   | Estudiante 7  |                      |                                |  |
| 8   | Estudiante 8  |                      |                                |  |
| 9   | Estudiante 9  |                      |                                |  |
| 10  | Estudiante 10 |                      |                                |  |
| 11  | Estudiante 11 |                      |                                |  |
| 12  | Estudiante 12 |                      |                                |  |

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 9

### I. DATOS INFORMATIVOS



- 1.1. I.E** : Miguel y Zbigniew N° 86066 – Pariacoto
- 1.2. Sección** : Única
- 1.3. Grado/edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización:** 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Yolanda Irma Montes De La Cruz
- 1.6. Nombre de sesión de taller:** “Me divierto armando rompecabezas”

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

| ÁREA            | COMPETENCIAS  | CAPACIDADES            | DESEMPEÑO  | ¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIZAJE?                          | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|-----------------|---|------------------------|--|--|---------------------------|
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | - Comprende su cuerpo. | - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. | Arma rompecabezas de piezas pequeñas con entusiasmo y facilidad. | Lista de cotejo           |

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

| Secuencia didáctica               | Estrategias   | Recursos y materiales         | Tiempo                   |
|-----------------------------------|---|-------------------------------|--------------------------|
| <p><b>Asamblea o inicio</b></p>   | <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b><br/>           -La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio del WhatsApp. Asimismo, indica que luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (video/audio) de las actividades que realizaron los estudiantes.<br/>           -Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás, mamás o familiares que participen acompañando a las niñas y niños durante el desarrollo de la actividad. Entonan una canción “Un rompecabezas” viendo un video.<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HHrH4KjQpDA">https://www.youtube.com/watch?v=HHrH4KjQpDA</a><br/> <b>Saberes previos</b><br/>           -Realizan preguntas:<br/>           ¿De qué se trató en el video? ¿Qué arman? ¿Cómo se arma el rompecabezas? ¿Qué formas tienen el rompecabezas?<br/> <b>Propósito</b><br/>           -niñas y niños, el día de hoy nos divertiremos al armar rompecabezas”<br/> <b>Acuerdos de convivencia virtual</b><br/>           -Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul> |                               | <p><b>10 minutos</b></p> |
| <p><b>Expresividad motriz</b></p> | <p>-Con la ayuda de mamá, papá o un familiar, deben ubicar un rompecabezas de la temática que más les guste.<br/>           Se adapta un lugar acogedor en el piso con mantas u colchonetas de un ambiente de la casa, después de ver el siguiente video.<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KaZWp1MTGig">https://www.youtube.com/watch?v=KaZWp1MTGig</a><br/>           Eligen un rompecabezas en familia y seleccionan un lugar adecuado para armarlo. Arman el rompecabezas escuchando la siguiente canción de fondo.<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LE3F8lillIk">https://www.youtube.com/watch?v=LE3F8lillIk</a></p>  | <p>Mantas<br/>colchonetas</p> | <p><b>10 minutos</b></p> |

|                                   |  |  |                   |
|-----------------------------------|--|--|-------------------|
|                                   |   <p>Arma un rompecabezas con su familia de manera creativa.<br/>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:<br/>¿Te gusto realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó?<br/>¿Te gusta armar rompecabezas? ¿Qué temática elegiste?</p> |  |                   |
| <b>Relajación</b>                 | <p>-Observan un video:<br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=t8748OWc1nQ">https://www.youtube.com/watch?v=t8748OWc1nQ</a><br/>Se relajan con yoga familiar sobre los animalitos.</p>  |  | <b>5 minutos</b>  |
| <b>Expresión gráfico-plástica</b> | <p>Se invita a los familiares a apoyar para que el estudiante elabore un dibujo, sobre lo que más le gustó de la actividad desarrollada con la técnica del collage.</p>  |  | <b>20 minutos</b> |
| <b>Cierre</b>                     | <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué aprendimos a armar? ¿Cómo te sientes al haber participado de la actividad?<br/>Felicitamos a los estudiantes por los logros realizados y hacemos la despedida.</p>  |  | <b>5 minutos</b>  |



**ANEXO: LISTA DE COTEJO**

| <b>PSICOMOTRICIDAD</b>   |               |   |  |   |
|--|---------------|---|--|---|
| <b>Desempeños:</b>   |               |   |  |   |
| Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. |               |   |  |   |
| <b>ESTUDIANTES</b>   |               | Arma con facilidad rompe cabezas de piezas pequeñas | Busca ubicar las piezas correctas para armar su rompecabezas | Dibuja lo que más le gustó del armado de rompecabezas |
| 1  | Estudiante 1  |   |  |   |
| 2  | Estudiante 2  |   |  |   |
| 3  | Estudiante 3  |   |  |   |
| 4  | Estudiante 4  |   |  |   |
| 5  | Estudiante 5  |   |  |   |
| 6  | Estudiante 6  |   |  |   |
| 7  | Estudiante 7  |   |  |   |
| 8  | Estudiante 8  |   |  |   |
| 9  | Estudiante 9  |   |  |   |
| 10   | Estudiante 10 |   |  |   |
| 11   | Estudiante 11 |   |  |   |
| 12   | Estudiante 12 |   |  |   |

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E : Miguel y Zbigniew N° 86066 - Pariacoto

1.2 Sección : Única

1.3 Grado/edad : 4 años

1.4 Temporalización: 45 minutos

1.5 Practicante : Yolanda Irma Montes De La Cruz

1.6 Nombre de sesión de taller: “**participamos en un juego de atornillar una tuerca o rosca**”

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

| ÁREA            | COMPETENCIAS  | CAPACIDADES            | DESEMPEÑO  | ¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIZAJE?      | INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN |
|-----------------|---|------------------------|--|--|---------------------------|
| PSICOMOTRICIDAD | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | - Comprende su cuerpo. | - Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.<br>-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. | El niño puede atornillar una tuerca o rosca. | Lista de cotejo           |

| Secuencia didáctica               | Estrategias  | Recursos y materiales   | Tiempo                   |
|-----------------------------------|--|---|--------------------------|
| <p><b>Asamblea o inicio</b></p>   | <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b><br/>           -La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio del WhatsApp. Asimismo, indica que luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (video/audio) de las actividades que realizaron los estudiantes.<br/>           -Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás, mamás o familiares que participen acompañando a las niñas y niños durante el desarrollo de la actividad. Observan un cuento “El ingeniero y el tornillo” viendo un video.<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=t3axuYTKTfw">https://www.youtube.com/watch?v=t3axuYTKTfw</a></p> <p><b>Saberes previos</b><br/>           -Realizan preguntas:<br/>           ¿De qué se trató cuento? ¿Qué buscaba el ingeniero?<br/>           ¿Qué hizo el tornillo? ¿para qué es importante el tornillo?</p> <p><b>Propósito</b><br/>           - niños y niñas el día de hoy participaremos en una competencia de atornillar una tuerca o rosca.</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b><br/>           -Propone acuerdos de convivencia virtual.<br/>           &gt; Me identifico mediante el WhatsApp para participar.<br/>           &gt; Me esfuerzo para realizar mis actividades.</p> |   | <p><b>10 minutos</b></p> |
| <p><b>Expresividad motriz</b></p> | <p>-Con la ayuda de mamá, papá o un familiar, deben realizar un juego de la tuerca a manera de competencia. Se adapta un ambiente adecuado en la casa para realizar la actividad y buscan algún juguete o material que hay en casa que tenga tornillos, tapa roscas o tuercas, después de ver el siguiente video.<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xQ5t-rvxPw">https://www.youtube.com/watch?v=xQ5t-rvxPw</a><br/>           Se guían del video para realizar el juego de la tuerca.</p> <div data-bbox="565 1465 831 1822" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="841 1457 1143 1822" data-label="Image"> </div>   | <p>Papel bond<br/>           Botellas<br/>           Juguetes con tornillos o tuercas<br/>           Colores<br/>           Lápiz</p> | <p><b>10 minutos</b></p> |

|                                   |   |  |                   |
|-----------------------------------|---|--|-------------------|
|                                   | <p>Participa de juegos armamos rápidamente los juguetes o materiales dando giros a las tuercas, tapa roscas o tornillos con su familia de manera creativa.</p> <p>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:</p> <p>¿Te gusto realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿te gusta atornillar o enroscar? ¿te diviertes atornillando o enroscando?</p> |  |                   |
| <b>Relajación</b>                 | <p>-Observan un video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SP5p1gLUOHI">https://www.youtube.com/watch?v=SP5p1gLUOHI</a></p> <p>Se relajan con ejercicios de yoga con posturas del cuento de las mariposas, con la participación de su familia.</p>   |  | <b>5 minutos</b>  |
| <b>Expresión gráfico-plástica</b> | <p>Se invita a los familiares a apoyar para que el estudiante elabore un dibujo sobre lo que más le gustó de la actividad desarrollada con la técnica del embolillado.</p>  |  | <b>20 minutos</b> |
| <b>Cierre</b>                     | <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué actividad realizaste? ¿Cómo te sientes al enroscar o desenroscar objetos?</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.</p>   |  | <b>5 minutos</b>  |





**ANEXO: LISTA DE COTEJO**

| <b>PSICOMOTRICIDAD</b>  |               |                                    |  |   |
|---|---------------|------------------------------------|--|---|
| <b>Desempeños:</b>  |               |                                    |  |   |
| - 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. |               |                                    |  |   |
| <b>ESTUDIANTES</b>  |               | Enrosca y desenrosca con facilidad | Juega con entusiasmo al juego de las tuercas | Dibuja el material que más utilizo en esta actividad. |
| 1   | Estudiante 1  |                                    |  |   |
| 2   | Estudiante 2  |                                    |  |   |
| 3   | Estudiante 3  |                                    |  |   |
| 4   | Estudiante 4  |                                    |  |   |
| 5   | Estudiante 5  |                                    |  |   |
| 6   | Estudiante 6  |                                    |  |   |
| 7   | Estudiante 7  |                                    |  |   |
| 8   | Estudiante 8  |                                    |  |   |
| 9   | Estudiante 9  |                                    |  |   |
| 10  | Estudiante 10 |                                    |  |   |
| 11  | Estudiante 11 |                                    |  |   |
| 12  | Estudiante 12 |                                    |  |   |

# TESIS- TURNITIN

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

0%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo