



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO
DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS
DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 319 -CHIMBOTE-ÁNCASH -2021**

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

AUTORA

PULIDO PAULINO, NADIA DANYTZA

ORCID: 0000-0002-2447-8821

ASESOR

VELASQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT

ORCID: 0000-0001-7881-4985

CHIMBOTE- PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Pulido Paulino, Nadia Danytza

ORCID. 0000-0002-2447-8821

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

ASESOR

Velasquez Castillo, Nilo Albert

ORCID: 0000-0001-7881-4985

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de
derecho y humanidades, Escuela Profesional de educación,
Chimbote, Perú

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marín, Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

3. Firma del jurado y asesor de la tesis

Mgtr. Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela
PRESIDENTE

Mgtr. Taboada Marín, Hilda Milagros
MIEMBRO

Dra. Palomino Infante, Jeaneth Magali
MIEMBRO

Dr. Velásquez Castillo, Nilo Albert
ASESOR

4. Dedicatoria y agradecimiento

Dedicatoria

Este trabajo es dedicado principalmente a Dios el cual fue el creador de todas las cosas, el que me ha dado y me dará la fortaleza para continuar y vencer cualquier obstáculo, es por ello que estoy muy agradecida por no desampararme y por darme una familia maravillosa, quienes han creído en mí siempre, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio, enseñándome a valorar todo lo que tengo, también me gustaría agradecer a mis amigas por darme ánimo de seguir en compañía de ellas. A todos ellos dedico este presente trabajo, porque han fomentado en mí el deseo de superación y de triunfo en la vida. Espero contar siempre con su valioso e incondicional apoyo.

Agradecimiento

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Institución en la cual estude, la cual me brindó la oportunidad de seguir superándome.

Mi reconocimiento al docente Velásquez Castillo Nilo Albert por su incondicional comprensión, apoyo y tiempo para la realización y culminación de esta investigación

Mi agradecimiento también a todos mis seres queridos familiares y amistades que me brindaron su apoyo, al animarme a no rendirme y lograr mi objetivo en la realización de esta investigación.

5. Resumen y abstract

Resumen

Para la realización de este estudio se observó que los niños tenían dificultades al momento de pararse, caminar y correr, subir escaleras, pues dependían mucho de los padres y de los docentes por lo que se planteó el objetivo general: determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319” -Chimbote-Áncash - 2021. Se desarrolló una metodología de tipo cuantitativa, nivel experimental y de diseño Pre experimental, la población estuvo conformada por niños del nivel inicial y la muestra del aula pequeños científicos representada por 15 niños de cuatro años. Se utilizó como técnica la observación, el instrumento de acopio de datos fue la lista de cotejo validada por juicio de expertos y la confiabilidad fue del 0.80 medida por Alfa de Cronbach. Los padres subscribieron el consentimiento informado, para la contrastación de hipótesis se utilizó T student. En los resultados más importantes se observó en el pre test que el 53 % de los niños se encontraban en el nivel inicio y en el post test se observó que el 93 % de los niños estuvieron en el nivel de logro sobre el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, por lo que se concluye que se acepta la hipótesis de trabajo, es decir, los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa para un nivel de significancia de $p=0.000 < 0.05$.

Palabras clave: gruesa, juegos, niños, psicomotricidad, tradicional.

Abstract

To carry out this study, it was observed that children had difficulties when standing, walking and running, climbing stairs, since they depended a lot on parents and teachers, so the general objective was set: to determine the influence of games techniques for the development of gross motor skills in four-year-old children of the Initial Educational Institution No. 319 "-Chimbote - Ancash -2021. A methodology of quantitative type, experimental level and pre-experimental design was developed, the population was made up of children from the initial level and the sample of the small scientific classroom represented by 15 four-year-old children. Observation was used as a technique, the data collection instrument was the checklist validated by expert judgment and reliability was 0.80 measured by Cronbach's Alpha. The parents signed the informed consent, for the verification of hypotheses the T student was used. In the most important results, it was observed in the pre-test that 53% of the children were at the beginning level and in the post-test it was observed that 93% of the children were at the level of achievement on the development of psychomotricity. gross, so it is concluded that the working hypothesis is accepted, that is, traditional games improve the development of gross motor skills for a significance level of $p=0.000 < 0.05$.

Keywords: gross, games, children, psychomotricity, traditional.

6. Contenido

2. Equipo de trabajo	ii
3. Firma de jurado y asesor	iii
4. Dedicatoria y agradecimiento	iv
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de figuras y tablas	x
Figuras	x
I. Introducción	1
II. Revisión de la literatura	5
2.1. Antecedentes	5
2.2. Bases teóricas de la investigación	12
2.2.1. Juegos tradicionales	12
2.2.1.1. Definición de juegos tradicionales	12
2.2.1.2. Teorías que fundamentan el estudio	13
2.2.1.3. Los juegos tradicionales en la educación	17
2.2.1.4. Las características del juego tradicional	18
2.2.1.5. Clasificación de los juegos tradicionales	19
2.2.1.6. Las áreas que desarrollan los juegos tradicionales	21
2.2.1.7. Dimensiones de los juegos tradicionales	22
2.2.2. Psicomotricidad gruesa	23
2.2.2.1. Definición de la psicomotricidad gruesa	23
2.2.2.2. Teorías que fundamentan el estudio:	24
2.2.2.3. La psicomotricidad gruesa en la educación	26
2.2.2.4. La importancia de la psicomotricidad gruesa	26
2.2.2.5. Los fundamentos para el desarrollo psicomotriz de los niños de inicial	27
2.2.2.6. El desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los infantes.	27
2.2.2.7. Las dimensiones de la psicomotricidad gruesa	28
2.2.3. La educación en tiempos de pandemia	29
2.2.3.1. La educación virtual	29
2.2.4. Definición de términos básicos	30
2.2.5. Relación entre juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa	31
III. Hipótesis	32

IV. Metodología	33
4.1 Diseño de la investigación	33
4.2 Población y muestra	34
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores	37
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	38
4.5 Plan de análisis	40
4.6 Matriz de consistencia	42
4.7 Principios éticos	43
V. Resultados	44
5.1. Resultados	44
5.1.1. Resultados descriptivos	44
5.2. Análisis de resultados	55
VI. Conclusiones	58
Aspectos Complementarios	60
Recomendaciones	60
Referencias Bibliográficas	61
Anexos	66
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos	66
Anexo 2: Evidencias de validación del instrumento	67
Anexo 3: Formato de consentimiento informado	69
Anexo 5: Excel de tabulación de datos	87
Anexo 6: Talleres o sesiones ejecutadas	91

7. Índice de figuras y tablas

Figuras

Figura 1: Nivel de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años durante el pretest.....	45
Figura 2: Nivel de la aplicación de juegos tradicionales para ayudar a la psicomotricidad gruesa.	47
Figura 3: Nivel de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años durante el post-test.....	49
Figura 4: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años	51

Tablas

Tabla 1: Distribución de la población	35
Tabla 2: Distribución de la muestra	36
Tabla 3: Definición y operacionalización de las variables	37
Tabla 4: Opinión de aplicabilidad de los expertos	40
Tabla 5: Matriz de consistencia	42
Tabla 6: Nivel de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años durante el pre test.....	44
Tabla 7: Aplicación de juegos tradicionales para ayudar al desarrollo de la psicomotricidad gruesa.	46
Tabla 8: Nivel de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años durante el post-test.....	49
Tabla 10: Prueba de normalidad	53
Tabla 11: Prueba de muestras emparejadas.....	54

I. Introducción

La presente investigación titulada, juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319 - Chimbote-Áncash -2021, forma parte del proceso para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Surgió en consecuencia de las observaciones diversas de la práctica docente, donde se observó que un gran número de estudiantes tienen dificultad para desarrollar su psicomotricidad gruesa.

Hernández (2018), señaló que la “psicomotricidad fue una técnica que permito el favorecimiento del dominio de los movimientos corporales, conforme se fueron desarrollando fueron estableciendo relaciones y comunicación con el mundo que les rodea y permitiendo que poco a poco ir formando su psicomotricidad” (p. 4)

Sin embargo, la psicomotricidad gruesa, realizada en la ciudad de Florencia Morante (2019), tuvo como variable en su investigación de tesis el desarrollo psicomotriz, la cual se realizó a 17 infantes de 5 años. Señalo que en el desarrollo obtuvo un 30% de niños no saben cómo mover su cuerpo y un 80% si sabe cómo moverlo, en conclusión, se pudo deducir que hubo falta orientación y estimulación en los niños de 5 años de la institución porque fue preocupante que desconozcan este tema, sabiendo que es algo que a la larga pueda afectar en su futuro y autoestima del niño.

Referente a la Institución Educativa Inicial N° 319 – Chimbote - Áncash - 2021, se pudo observar la falta de estimulación de los niños en cuanto a su área psicomotora debido a la poca atención que las docentes le brindan a esta asignatura, dejando de lado estrategias como el juego que favorece en gran medida al conocimiento de los niños de forma más entretenida y sencilla.

Cuyas posibles causas, estuvieron relacionadas por el poco apoyo del adulto mayor por distintas razones, una de ellas es no disponer de tiempo por motivos de trabajo, las docentes no aplicaban estrategias didácticas para el desarrollo de su psicomotricidad gruesa, así como también no contaban con materiales educativos suficientes para poder desarrollar las actividades de aprendizaje, las clases fueron brindadas de forma virtual debido al distanciamiento social generado por la Covid 19.

Por consiguiente, se formuló la pregunta de investigación: ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319 de Chimbote, 2021?

También se determinó como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319” -Chimbote-Áncash -2021. Así mismo como objetivos específicos, identificar en nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años mediante la pre-prueba, diseñar y aplicar los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años, verificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años mediante la post-prueba.

Relacionándolo desde el punto de vista teórico los fundamentos considerados surgieron de la falta de conocimientos, de las distintas estrategias construidas para el desarrollo los juegos tradicionales, por lo cual se brindó elementos fundamentales para desarrollo la psicomotricidad gruesa de forma esencial generando buenos aprendizajes en el niño, desde el punto de vista práctico, los distintos fundamentos teóricos como la metodología implementada en los distintos juegos tradicionales, posibilitaron las orientaciones dirigidas a los docentes y estudiantes, favoreciendo su formación

magisterial, finalmente desde el punto de vista metodológico se justificó debido a los distintos procesos e instrumentos que al momento de ser utilizados deben ser confiables ya que va a servir para otras investigaciones a futuro.

Así mismo se planteó la hipótesis, los juegos tradicionales como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 319” – Chimbote - Áncash - 2021.

Se utilizó una metodología tipo aplicada, nivel experimental, con un diseño pre experimental, la población estuvo conformada por niños de 4 años del nivel inicial y la muestra del aula pequeños científicos representada por 15 niños. Se utilizó como técnica la observación, el instrumento de acopio de datos fue la guía de observación validada por juicio de expertos y confiable mediante el estadígrafo alfa de Cronbach, el principio ético tomado en cuenta fue protección a la persona, principio de justicia, principios de beneficencia y no maleficencia, de esta manera se pudo recolectar la información utilizando la prueba estadística descriptiva para trabajar tablas y figuras donde se presentó frecuencias y porcentajes, así mismo, para realizar la prueba de hipótesis se utilizó la estadística inferencial.

Los resultados más importantes de esta investigación determinaron que en el pre prueba el 53 % de los niños se encontraron en el nivel de inicio y en la post prueba se observó que el 93 % de los niños se encontraron en el nivel de logro, por lo que se concluye que se acepta la hipótesis de trabajo porque, los juegos tradicionales mejoraron la psicomotricidad gruesa con un nivel de significancia de $p=0.000 < 0.05$.

La conclusión más importante se observó mediante la post prueba donde se evidenció que el 93 % de los niños se ubicaron en el nivel de logro, por que establecieron su psicomotricidad gruesa a través de las sesiones de aprendizaje y el

17% se encontraron en un nivel de proceso los cuales se evidenciaron al momento que se realizaron las actividades psicomotoras.

Así mismo la recomendación importante se observó desde el punto de vista metodológico donde se recomienda realizar más investigaciones con diseño pre experimental, teniendo en cuenta que los juegos tradicionales donde se utilizaron como estrategias didácticas, con la intención de afianzar más la investigación, permitiendo a otros investigadores promover distintas maneras de evaluar tratando de emplear instrumentos de evaluación con dimensiones que permitieron medir la psicomotricidad gruesa.

El informe se realizó en 6 capítulos, en las cuales el primer capítulo fue la introducción que estuvo compuesta en varios elementos, el segundo capítulo se basó en la revisión de la literatura que contiene, antecedentes, las distintas bases teóricas referentes a los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa, el tercer capítulo estuvo conformado por la hipótesis, el cuarto capítulo es la metodología donde se planteó técnicas y procedimientos las cuales fueron evaluadas mediante un instrumento validado, el quinto capítulo estuvo conformada por los resultados que se obtuvo a raíz de datos recogidos para que posteriormente sean tabulados y graficados, el sexto capítulo estuvo compuesto por las conclusiones, finalmente se concluye con los aspectos complementarios, las referencias bibliográficas y anexos.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Hernández (2018), en su investigación “Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial” – Bolivia, realizada para optar el grado de licenciado en educación, cuyo objetivo general es analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as) de la Unidad Educativa “General José de San Martín” de la ciudad de La Paz, zona Villa San Antonio Bajo. Su metodología de la investigación es de tipo descriptivo, cuantitativo, fenomenológico; la población estuvo delimitado en un total de 227 preescolares de las edades de 4 a 6 años. Resultado: Es que un 70% de niños de cuatro a seis años saben cómo desarrollar su psicomotricidad gruesa, mediante los juegos, el juego es un elemento vital para el avance óptimo, pedagógico y psicomotriz de niños de nivel inicial, si son aplicados mediante juegos sencillos y complejos en base a desarrollo procesual, tomando base a las actividades lúdicas. Conclusión: en el desarrollo psicomotricidad gruesa debe de mejorar: equilibrio, fuerza, coordinación óculo-motriz, coordinación motora, manipulación de objetos, capacidad de imitación, dominio y discriminación de sentidos y finalmente el juego cobra un papel de mediador y facilitador de los aprendizajes.

Barbera (2020), La presente tesis hace referencia a: “El juego y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2017-2019”, para optar el grado de magister en educación, se ha desarrollado de acuerdo al reglamento de la Universidad Nacional de Loja. El objetivo general fue:

Concienciar a los Padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad del Instituto “Albert Einstein” Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: de nivel descriptivo, cuantitativo, la población estuvo conformada por un total de 40 individuos, es instrumento fue una encuesta aplicada a las Profesora y Auxiliares para conocer si utilizan el juego en la jornada diaria de trabajo. La información obtenida mediante la aplicación de la Encuesta aplicada a las docentes del Instituto “Albert Einstein” se llegó a concluir que: el 60% de las docentes encuestadas utilizan el Juego dentro de la planificación diaria de los niños de 5 a 6 años, considerando al Juego como una herramienta indispensable en el desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa de sus estudiantes. Finalmente se pudo concluir que los juegos como estrategia de enseñanza que favorece de manera positiva al desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Gutierrez (2017), culla investigacion tiene como titulo: “La danza como Estrategia didáctica en el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa y fina en los niños y niñas del nivel inicial de 2do año de escolaridad de la Unidad Educativa “San Andrés” – La paz – Bolivia, realizada para optar el grado de licenciado en educación, cuyo objetivo general es establecer la implementación de la danza como estrategia didáctica dentro de los contenidos y orientaciones metodológicas en la Educación Inicial en Familia Comunitaria, contribuya al fortalecimiento de la psicomotricidad en los niños del Nivel Inicial de la Unidad Educativa San Andrés, la metodología de la investigación fue de nivel descriptivo, cuantitativa, la aplicaron instrumentos de evaluación ,con una población de 29 y una muestra de 20 niños a partir de la aplicación de un plan de intervención de Danzas folklóricas Bolivianas. En cuanto a los resultados

obtenidos se obtuvo que un 80% puede desarrollar su psicomotricidad gruesa mediante Danzas folklóricas, esto permite saber cómo se encontraban los niños y niñas en cuanto al desarrollo psicomotor, como ser: esquema corporal y coordinación motora gruesa. Para concluir se puede decir que el desarrollo de las danzas ayuda a fortalecer y desarrollar la psicomotricidad gruesa, por lo que se recomienda realizar en los diversos centros educativos.

2.1.2. Nacionales

Agramonte (2018), En su tesis titulada “el juego didáctico como estrategia, para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa particular “san francisco de asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2018”, realizada para optar el grado de licenciado en educación, tuvo por objetivo general, determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa. En cuanto al diseño corresponde a una investigación pre experimental, la muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas de 3 años, se empleó la técnica de observación para la recolección de los datos y como instrumento una lista de cotejo. Según los resultados obtenidos en el postest el (92 %) en promedio se encuentra en el nivel de logro y solo un (8 %) en promedio está en proceso, llegando a la conclusión que el juego didáctico como estrategia, sí mejora la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

Valles (2020), En su investigación titulada: “Los juegos motores para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar de Huicungo”, mariscal Cáceres, san martín-2020. Para optar el grado de licenciado en educación, cuyo objetivo general

fue , Determinar sí los Juegos motores desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2020, El diseño fue pre experimental, la muestra estuvo conformado por la Población 64 niños y niñas de 3,4 y 5 años la Muestra: 19 niños y niñas, la técnica implementada La observación, Instrumento La lista de cotejo, los resultados del pos test en el cual se obtuvo que el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Finalmente se puede concluir que los juegos motores ayuda al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños ya que permite que puedan desarrollar diferentes actividades donde implique mover todas las partes del cuerpo permitiendo así la estimulación del niño.

Chocce (2018), el trabajo académico titulado, Juegos populares para desarrollar psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar De Sara, se ha realizado con la finalidad fines de titulación. El objetivo general fue caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial. La metodología de la investigación fue de nivel descriptivo, cuantitativa, con una muestra de 30 niños y una población de 13 niño de 5 años. Para elaborar se ha utilizado como método la recopilación bibliográfica y la técnica didáctica de “aprendemos jugando “para realizar experiencia en aula desarrollando sesiones de aprendizaje. El resultado obtenido es: del total de 13 niños y niñas un 89% pueden desarrollar su psicomotricidad gruesa mediante los juegos populares. Llegando a la conclusión que los juegos tradicionales permiten que los niños de 5 años puedan desarrollar su psicomotricidad gruesa, se recomiendo a las I.E.

realizar más actividades con los juegos populares ya que últimamente de están dejando de lado.

Sánchez (2017), En su investigación “Juegos didácticos como estrategias de aprendizaje, en la mejora de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E.P Shadai en el distrito de Santa, año 2017”. Para optar el grado de licenciado en educación. Cuyo objetivo general fue, determinar si los juegos didácticos como estrategias de aprendizaje mejoran la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial I.E.P Shadai de Santa. La metodología de la investigación fue de diseño fue pre experimental, de tipo cuantitativo, la muestra estuvo conformada por 20 niños, la técnica implementada fue la observación y como instrumento, el test TEPSI. Los resultados encontrados indican que, el 10 % de los estudiantes tienen un nivel deficiente, el 35% tienen un nivel regular y el 55% tiene un nivel normal de psicomotricidad gruesa, es decir que logro un éxito satisfactorio en la aplicación de los juegos didácticos según los indicadores del sub test TEPSI de psicomotricidad. Llegando a la conclusión que, el juego didáctico es una herramienta eficaz para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas; ya que a través del juego el estudiante del nivel inicial, se conecta con su cuerpo aprendiendo a conocer el equilibrio y la coordinación de su propio cuerpo; pero también aprende de reglas de juego, normas de convivencia, de competencia sana.

2.1.3. Regional

Atoche (2017), En su investigación “El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, año 2017”. Para optar el grado de licenciado en educación. Tuvo como objetivo general, determinar si la aplicación del taller de psicomotricidad mejora el desarrollo psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, año 2017. La metodología utilizada tuvo un enfoque cuantitativo de tipo explicativo con diseño pre experimental, la muestra estuvo conformado por 15 niños/as de 5 años; La técnica e instrumento empleadas para recolección de datos fueron la observación a través de la lista de cotejo. Los resultados hallados indican que el post test se demuestra en los cuadros estadísticos un 86.6% (13) ha logrado un calificativo “A” lo cual evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. Concluye que, la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños(as) de 5 años de edad de la institución educativa N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote.

Guerrero (2020), En su tesis “Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020”. Para optar el grado de licenciado en educación, tuvo como objetivo general, determinar si la aplicación de juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, en la Urbanización Nicolás Garatea – Nuevo Chimbote, en el año 2020. La metodología utilizada en esta

investigación corresponde a un estudio descriptivo –explicativo, con diseño pre experimental. La población conformada por 12 niños, la Técnica utilizada fue la Observación e instrumento Lista de Cotejo. Los resultados hallados indican que, en el post test, aplicado a los estudiantes al concluir con los juegos psicomotores, el 83% de estudiantes se encuentra en el nivel A en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Concluye que, la efectividad de los juegos psicomotores, se vio reflejada en la realización del programa y en la significancia del desarrollo motor de los niños.

Morante (2019), En su investigación “El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa Fátima de Fálconieri en el distrito de Nuevo Chimbote, 2019”. Para optar el grado de licenciado en educación. Cuyo objetivo general fue, Determinar si la ejecución del juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años en la I.E.P. “Fátima de Falconieri” en el distrito de nuevo Chimbote en el año 2019. La metodología de investigación tuvo un diseño pre –experimental con una muestra de 18 alumnos. Los resultados que se obtuvieron, en el post test se obtuvo un 100%, cuándo se aplicó el juego como estrategia de aprendizaje se puedo mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años. Concluyo que, la hipótesis sobre la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje ayudo a mejorar significativamente la psicomotricidad gruesa en los alumnos de 3 años de la institución educativa particular “Fátima de Falconieri.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Definición de juegos tradicionales

Estos juegos son antiguos, se realizaban desde hace mucho tiempo y se transmitió de generación en generación. Según las condiciones de cada región, teniendo en cuenta que las futuras generaciones van cambiando o variando el juego.

Según Dimello (1996), señalo que los juegos tradicionales fueron creados con la finalidad de divertir a cada cultura y se fue adaptando las características de cada cultura, estos juegos tienen como características; la cultura, es la formación de conocimientos que se van transmitiendo de generación en generación y está vinculada con el teatro, las leyendas, las costumbres, el folklore.

El movimiento; esta característica tiene que ver con la estimulación en realizar distintas actividades como el salto, el correr, el caminar. Los juegos tradicionales tuvieron mucha variedad, estos juegos llegaron hacer divertidos, se pudo incluir estrategias, combinar los juegos entre sí para que así sea más divertido para los niños.

Los juegos tradicionales fueron parte de la población, pudo generar que los niños desarrollen sus capacidades y habilidades.

2.2.1.2. Teorías que fundamentan el estudio

a) Teoría cognitiva según Piaget (1981)

Según Hernández (2018), señalo que “los juegos fueron posibles de hacerlo desde que el niño adquiere un pensamiento operativo concreto y centrado, siempre y cuando el niño tenga en cuenta el pensamiento de la otra persona con la cual está jugando y no solamente importarle sus intereses”.

Piaget señal que el ser humano tuvo un ordenador de información, dinámico, buscador, que ayudo a formar su juico utilizando esquemas. Un esquema tiene como definición que es capaz de ayudar a la mente del ser humano a construir, organizar e analizar la información; estos esquemas se dividieron en dos procesos que tuvieron como finalidad ayudar al niño a utilizar y ordenar sus esquemas; la designación sucedió cuando el niño aumenta un nuevo conocimiento al que ya existía , este fue el primer paso del proceso de relación entre el organismo y el medio que le rodea, el segundo proceso fue cuando se relacionan el sujeto y el objeto de conocimiento y esto permito que el niño pueda organizar lo que sucede como una nueva información.

Podemos dividir el desarrollo cognitivo en cuatro etapas

- Sensoria motora, esta etapa sucedes desde el nacimiento del niño hasta los dos años, se caracterizó por tener la capacidad de construir y representar el mundo que le rodea, esto quiere decir que su pensamiento es limitado, pero le ayuda a tener conocimiento sobre su entorno mediante la exploración y manipulación de los objetos que le rodea constantemente.

- Pre operatoria, esta etapa sucedió desde los tres años hasta los seis años, en esta etapa los niños pueden darle significado al mundo a su manera empleando símbolos para indicar a cosas, objetos, lugares o personas, en esta etapa el niño puede

manejar el tiempo ya sea avanzando o retrocediendo este proceso se le conoce como función simbólica, este permitió al niño incrementar y desarrollar su vocabulario, pero aún no son capaces de tener un pensamiento crítico por lo tanto no pueden realizar operaciones mentales reversibles, debido a que no tienen la capacidad de pensar de forma lógica dando paso a que predomine el egocentrismo.

- Operaciones concretas, esta etapa fue desarrollada desde los siete años hasta los once años; se pudo decir que los niños en esta etapa pueden entender y usar la aplicación de operaciones lógicas según sus experiencias, con la condición de que se enfoquen en el momento y lugar donde están sucediendo los hechos actuales.

- Operaciones formales, en esta etapa para Piaget el juego fue dar la acción a la gran variedad de experiencias formadas y adquiridas en los momentos que cada ser humano ha vivido, son escenarios diferentes vividos por el niño, por lo tanto, esta etapa tuvo la función de recrear el momento para que el niño pueda aplicarla por sí mismo. En esta etapa el niño pudo desarrollar su pensamiento mediante el juego, que sería de importancia en el mediador en el proceso de enseñanza.

Los desempeños de la capacidad sensorio motor, se conceptualizaron como el pensamiento o el desarrollo del razonamiento, este tuvo como aspecto de la formación del ser humano, son las alternativas que dan origen al progreso del juego, para Piaget hay tres distribuciones que sirvieron como base en el juego evolutivas en el pensamiento humano.

Estos juegos se caracterizaron por desarrollar la etapa sensoria motora, donde el cuerpo es la base fundamental para realizar las actividades como mirarse las manos, jugar con su voz, por otro lado, tenemos que el pensamiento preoperatorio, se necesita el interés por una imagen ya sea mental, pero tiene que brindar un aporte de

reutilización, por ejemplo, a que duerme con un oso de peluche, en este caso el objeto es el peluche que sustituye, remite a que el peluche es una imagen mental que da inicio a la formación interiorizada de la actividad que es dormir.

Según lo mencionado se puede decir que los juegos son algo simbólicos para los niños desde los 4 a 7 años de edad, en este nivel el niño forma un carácter menos egocéntrico y se acerca más a lo real, que le rodea, estas son las construcciones lúdicas que poco a poco se vuelve más coherente a la realidad para el niño y es ahí donde comienza el “simbolismo colectivo.

b) La teoría socio cultural de Piaget (1981)

Según Piaget (1981), señalo que “el juego se inició por la necesidad de comenzar un vínculo con los demás. Es por eso que se tuvo como origen el desarrollo de la etapa social, porque el juego se pudo conceptualizar como pulsaciones de los individuos”.

Para este teórico, señalo que hay dos líneas de cambio que están constantemente evolucionando e influye en el ser humano, una es más dependiente de la biografía teniendo en cuenta la preservación y la reproducción; la otra depende de la sociedad teniendo en cuenta la integración o formación de una cultura o de un grupo social.

Por último, el teórico Vygotsky planteo que el juego es una actividad social, con la que los niños tuvieron una cooperación con otros niños, ésta socialización con otros niños ayudo a que el niño pueda ir adquiriendo un fluido mejor en su expresión oral, según el teórico el juego es algo simbólico por el cual el niño tiene la destreza de ir trasformando algunos objetos y lo va convirtiendo de acuerdo a su imaginación, por ejemplo, cuando el niño coge una escoba y la utiliza como si fuera un caballo, con ese

ejemplo podemos deducir que el manejo de las cosas de su alrededor se vinculó con la capacidad simbólica de cada niño.

Piaget (1981), señaló que “el juego fue situación que está en constante cambio impulsando a la formación de mental niño”.es por eso que se debe de tener la atención del niño para que él pueda memorizar, recordar y poder jugar de manera consciente y divirtiéndose, sin ningún problema o dificultad. El teórico dijo que el juego en el niño construye su aprendizaje y lo asemeja de acuerdo a su realidad tanto social como cultural. El juego con otros niños da paso a que la capacidad del niño por aprender sea mucho más grande, lo que Vygotsky decidió llamar “zona de desarrollo próximo”.

Esta zona se le conceptualizo como la distancia del desarrollo cognitivo, la capacidad de poder resolver problemas de manera independiente. Para el teórico señaló que hay dos fases significativas que depende de la edad de los niños; la primera fase se desarrollar en los niños de 2 a 3 años de edad, esta consiste en que lo niños juegan con los objetos o cosas que le rodean y según el significado que su misma sociedad les otorgo, esta fase tuvo dos niveles de desarrollo, el primer nivel de esta fase es que cuando el niño aprende lúdicamente las ocupaciones de los objetos que le rodea en su entorno social, familiar o cultural que le trasmite información.

En el segundo nivel de la primera fase tenemos que es más simbólica eso quiere decir que las funciones de los objetos son significativamente igual o parecido, esto permite que el niño tenga un pensamiento más libre sobre los objetos concretos.

Con estos dos niveles han aprendido a tener adquisición social del lenguaje deduciendo que ya tienen la capacidad para poder dar un significado adecuado a cada objeto que le rodea, y ellos mismo ser libres de escoger en que se pueden convertir según su imaginación.

Como segunda fase que se desarrolló en los niños de tres a seis años de edad, esta se la conoce como la fase del “juego socio-dinámico”. Porque logra revivir un crecimiento de interés por el mundo de los adultos y lo van formando imitando todo lo que hacen las personas adultas que están cerca del niño, por ejemplo, su mamá, su papá o sus abuelos; todo lo aprendido lo pueden ir representando en su pensamiento egocéntrico y esto puede lograr un intercambio lúdico de roles, esto permite saber cómo son las personas de su entorno del niño nos evidencias el comportamiento de sus padres o familiares cercanos.

El niño imitará a las personas que él siente que son un ejemplo para él como, por ejemplo, puede llegar a imitar a su profesora, papá, mamá.

Cuando el niño va imitando a sus seres queridos más cercanos se está manifestando que él los percibe así. Conforme el niño va creciendo el juego dramático o la imitación por sus familiares se va siendo más compleja porque el carácter lúdico avanza ya que el niño ahora aumenta un carácter musical a la imitación y si el niño sigue formando su carácter lúdico conforme lo ha estado desarrollando podría llegar a un excelente técnico para su desarrollo psicopedagógico, ayudando así a la formación de sus habilidades comunicativas y afectivas.

2.2.1.3. Los juegos tradicionales en la educación

Las actividades lúdicas o actividades creativas para los niños, conocido como la realización de juegos es un medio de aprendizaje que nace de lo espontáneo y tuvo diversas variables u objetivos, el juego permitió que los niños puedan desarrollar su vocabulario, su percepción visual, socializar y muchos aprendizajes más, porque el juego puede estar vinculado con las áreas de matemática, comunicación y todas las áreas siempre y cuando adecúes el juego de acuerdo a cuál es tu propósito como docente.

Según Dimello (1996), señalo que todos los elementos del juego tradicional tuvieron como base el cómo serán utilizados, en las instituciones educativas aprenden para el futuro, eso quiere decir que los docentes deben de enseñar tienen una gran responsabilidad sobre los niños por lo que depende de ellas que los niños tengan un buen futuro escolar, es por eso que hay tres elementos que se debe de seguir y saber distinguir estos son; el juego, la didáctica y el trabajo, el juego porque tiene la manera de cómo hacer las cosas más divertida y espontaneas, dando libertad al niño de poder ser el mismo.

El juego es una actividad que permitió mucho tener buenos productos en los niños, por lo que permite al niño una integración más lúdica entre compañeros de salón o con sus amigos del entorno, en las instituciones educativas tiene que ver mucho el desarrollo del juego, el hecho de que a los niños siempre le llama la atención jugar, si la docente incluye los juegos en su aprendizaje, los niños siempre estarán dispuestos a aprender.

2.2.1.4.Las características del juego tradicional

Según Piaget (1981), “afirmo que mediante la actividad corporal los niños aprendieron, actúan para afrontar, resolver problemas y considero que el desarrollo de la inteligencia de los niños dependió de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida”.

Según Dimello (1996), planteo las siguientes características de los juegos tradicionales

- Existieron diversos juegos tanto como niño y niñas sin distinción de género, por ejemplo, la gallinita ciega, la muñeca, el trompo, las pelotas.
- Algunos de los juegos estuvieron vinculados a determinar las edades de los

jugadores, por ejemplo, la canción de cuna, la manzanita.

- Estos juegos se pudieron realizar por placer a divertirse y pasar bien con los demás.
- Dio respuesta a las necesidades de los niños.
- Las reglas son fáciles de comprender, memorizar y cumplir.
- Para la realización de estos juegos no se requiere de muchos materiales, solo los necesarios fáciles de elaborar o no muy costosos.
- Se puede realizar en cualquier momento y lugar.

La psicomotricidad gruesa forma parte del desarrollo infantil, que van desarrollando sus habilidades motoras que ayuda a los movimientos de los músculos del cuerpo, que van realizando actividades diariamente donde sus movimientos tienen coordinación de su cuerpo adecuado.

2.2.1.5. Clasificación de los juegos tradicionales

Los juegos es la forma de realizar actividades diferentes que permite que el niño pueda dominar su cuerpo. Podemos decir que esta actividad le ayuda a formar sus músculos en forma general ya que hay variedad de juegos que ayuda a la formación de todos los músculos.

Según Poma (1994), señalo que los juegos para los niños son muy diferentes de como un adulto puede llegar a ver estos pues ya no tiene la misma emoción al realizar estos juegos que por trascurso de su vida ya es algo que han pasado o han hecho, pero sin embargo se dan cuenta que con la experiencia que ellos tienen, saben

que los niños al momento que están realizando los juegos les ayudara en la formación de todo su cuerpo al igual que les sirvió a ellos.

Según Limachi (2015), planteo que hay diversos juegos que ayudan en diferentes aspectos como:

a). Los juegos de ejercicio: estos ayudaron especialmente en el nivel de sensorio motriz, ya que el niño puede dominar diferentes acciones, por ejemplo, para desarrollar la psicomotricidad fina el niño primero tiene que hacer movimientos circulares para que poco a poco el nivel de complejidad valla avanzando para que así el niño pueda llegar a hacer ejercicios como escribir

b). Juego de reglas: este juego permitió que el niño se favorezca el nivel social de los niños, porque ayuda al desarrollo o maduración de su inteligencia, por lo que el niño realiza juegos simbólicos.

c). El juego de construcción: este juego permitió que el niño pueda ir construyendo una mejor adaptación con cuales espacio u objeto, por ejemplo, cuando el niño logra simbolizar un puente y lo arma con piezas u objetos, ya no hay simbolización sino también se desarrolla la imitación.

Los juegos de alguna u otra forma siempre estarán vinculados a las reglas, los juegos de ejercicio, los juegos simbólicos, juegos de regla, en general el juego permite la construcción de emociones como la felicidad, amor, risa. Los juegos ayudan a favorecer las actividades motoras.

2.2.1.6. Las áreas que desarrollan los juegos tradicionales

Según Limachi (2015), indico que las áreas que se desarrollan mediante el juego son:

a). El desarrollo socio-afectivo: según Limachi (2015), señalo que esta área se enfoca en el desarrollo del niño en la sociedad, cuando el niño realiza el juego se va dando cuenta que sus sentimientos morales van creciendo, porque el niño analiza y reflexiona sobre sus actitudes en el juego si está jugando de acuerdo a las reglas o no, los valores que suele desarrollar son amor, solidaridad, respeto y sobre todo el compañerismo. Es importante mencionar que el juego permite que el niño pueda desarrollarse de manera individual ante un problema o conflicto dentro del juego.

b). El desarrollo cognitivo: según Limachi (2015), señalo que en esta fase la educación se vincula con el juego, por lo que el juego permite que el infante pueda analizar e interpretar nuevas condiciones. En este proceso de enseñanza. El juego permite que se desarrolle sus habilidades, tanto intelectuales como sociales, es importante mencionar que algunos niños sufren de privaciones, a estos niños les gusta jugar con arena, arcilla, pintar, lavando a una muñeca, esto se debe a que tienen miedo de resolver problemas de equilibrio que tenga que ver con el espacio o peso. Es por eso que se tiene que tener en cuenta este tipo de niños para poder incluir en el juego y no dejarlo de lado.

c). El desarrollo psicomotor: conocido también como el juego físico, se considera que los juegos de educación física donde se incluye los desplazamientos porque son importantes para la formación del infante. En estos juegos los niños van adquiriendo resistencia, desarrollan más su coordinación y fortalece todo su organismo.

Es necesario mencionar que cada uno de los desarrollos aportan algo diferente a los niños, pero todos tienen la misma finalidad, que es que el niño pueda desarrollar adecuadamente todo su cuerpo mediante movimientos incluidos en el juego, los juegos permiten que el niño pueda desarrollar su memoria, pensamiento, creatividad y coordinación.

2.2.1.7. Dimensiones de los juegos tradicionales

Según Minedu (2019), Planteo tres momentos en el desarrollo de los talleres de aprendizaje.

a). Inicio: Es el tiempo en donde la profesora les da la bienvenida para dar inicio al desarrollo de su clase, posteriormente les indica a los niños a colocarse cómodamente en un lugar de su preferencia, luego da inicio al diálogo para ir anticipando sobre el tema que se realizara, se muestra el material didáctico con el que trabajaran, y da inicio a la actividad preguntando ¿Están listos(as) para divertirse?

b). Desarrollo: Es el tiempo que prosigue después del inicio donde el niño procede en la exploración de manera libre mediante el juego, la profesora adquiere el rol de guía y observador. Al culminar el tiempo dado la profesora pide que los niños representen lo vivido a través de una actividad grafico-plástica donde el niño puede dibujar y pintar de acuerdo a su preferencia.

c). Cierre: Es el tiempo en donde el niño socializa las experiencias que adquirió durante la actividad, compartiendo sus emociones y reflexionando sobre las malas acciones que pudo haber tenido durante el desarrollo de la actividad, llegando así a un acuerdo de mejora. De esta forma se da por culminada el taller de aprendizaje.

2.2.2. Psicomotricidad gruesa

2.2.2.1. Definición de la psicomotricidad gruesa

Según Silvia (2018), señalo que la “psicomotricidad es una técnica que permite el favorecimiento del dominio de los movimientos corporales, conforme se van desarrollando van estableciendo relaciones y comunicación con el mundo que les rodea y eso le ayuda a poco ir formando su psicomotricidad”.

Para lograr un proceso cognitivo se tiene que llevar a cabo el comprender y conocer los movimientos del cuerpo y como está estructurado el espacio donde se está realizando la actividad y también se tiene que tener en cuenta el tiempo que dura cada actividad.

Según Silvia (2018), señalo que la “psicomotricidad es una técnica que permite el favorecimiento del dominio de los movimientos corporales, conforme se van desarrollando van estableciendo relaciones y comunicación con el mundo que les rodea y eso le ayuda a poco ir formando su psicomotricidad” (p. 4).

Se entiende por psicomotricidad que es un proceso general que se va ampliando de acuerpo al cuerpo y la mente, como la persona decide actuar frente a diversas propuestas, se le llama motricidad porque es el dominio del cuerpo y al ritmo se le llama así porque es la capacidad de estructurar el espacio de duración de la actividad.

Según Silvia (2018), planteo que “un proceso tiene que tener la maduración necesario que influyan en el ser humano para poder estimular; la madures motriz, el proceso sensorio preceptivo. El tener conciencia del valor de cada una estas actividades” (p. 1).

Eso quiere decir que el este proceso determino que se tiene que involucra el proceso de interacción y el proceso de abstracción, por lo tanto, se tuvo que mencionar

que el proceso psicomotor es conceptualizar que se debe de realizar todo tipo de movimiento ya que este se desarrolla desde temprana edad y va de acuerdo a las vivencias sensoriales, motrices, intelectual y afectiva, todas estas etapas ayudan a la formación de la construcción de los aprendizajes.

Según Ruiz (2001), señalo que “el área motora gruesa tuvo que ver con la variación de posiciones del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, la motricidad gruesa la podemos definir como la destreza del niño que va tomando para mover coordinadamente sus músculos”. (p. 2)

El ritmo de desarrollo varía de acuerdo al sujeto, por ejemplo, depende de la madurez del sistema nervioso, a la carga genética, al temperamento y sobre todo a la estimulación ambiental. Este proceso depende de la dirección céfalo-caudal, quiere decir que lo primero es el cuello, el tronco es la continuación, sigue con la cadera y concluye con las piernas.

2.2.2.2. Teorías que fundamentan el estudio:

a). Teoría que fundamenta a la psicomotricidad según Piaget (1981).

La formación de las actividades físicas depende de elementos como la formación genética, la nutrición, las costumbres y de las actividades motrices que se realiza para lograr un buen estado de salud. Es la formación de un grupo de actividades que si cumplen se puede llegar al objetivo.

Para Piaget (1981), señalo que “La actividad motriz es el punto de partida del desarrollo de la inteligencia del niño. Refiero que, durante los dos primeros años de vida, se estructura el universo práctico, en el que se organiza los mecanismos intelectuales del niño”. (p. 5)

La formación motora se dio inicio desde el vientre de la madre, según lo señalado la inteligencia del niño depende de las actividades motrices que se hacen durante este proceso de gestación, también indica que no importa en qué edad o etapa se encuentra el niño, todo ser humano debe de realizar actividades motrices, porque es importante para desarrollar su nivel socio- cognitivo y socio-emocional.

El niño desde el primer año de vida, ejerció una actitud en la que todo lo que se el presente o estimula a realizar, tendrá beneficios en su desarrollo, el niño va aprendiendo mediante la manipulación de objetos, las características de los objetos pueden ser de diferentes tamaños, textura. Esto permitió desarrollar las nociones de óculo-manual, logrando así desarrollar la coordinación del niño. Se pudo deducir que para Piaget el esquema corporal es “el verdadero conocimiento del propio cuerpo se realizó a travésde la imitación, donde imagen y acción serían equivalentes”.

b). Teoría que fundamenta a la psicomotricidad según Wallon (1954).

La psicomotricidad ha desarrollado una serie de actividades para poder lograr comprender la causa del desarrollo humano. la coordinación ayuda a mejorar la expresión y tener un buen dominio, mejorando la postura y el equilibrio, permitiendo esto desarrollar en forma general del esquema corporal.

Según Wallon (1954), señalo que “La actividad cinética (comprende movimientos propiamente dichos y está dirigida al mundo exterior); y la actividad tónica (mantiene al músculo en cierta tensión y viene siendo la tela de fondo en la cual se elaboran las actitudes y las posturas).” (p38)

De manera que el niño logra desenvolverse y lograr adquirir conocimientos a partir de las experiencias que impliquen acción y movimiento mediante su

cuerpo y a través del medio en el que se desarrollan. Si bien es cierto para este psicólogo el conocimiento parte de la experiencia que puede surgir durante el trayecto de su vida.

2.2.2.3.La psicomotricidad gruesa en la educación

Según Silvia (2018), señalo que la psicomotricidad está conformada por los siguientes esquemas:

a). El Esquema corporal: este esquema permitió el desarrollo de las actividades físicas.

b). La lateralidad: este esquema permitió que los movimientos sean de manera sincronizada y realizándolo con las extremidades superiores e inferiores, están actividades permite que el niño pueda diferenciar el espacio o su derecho e izquierda.

c). La Motricidad gruesa: este esquema permitió que el niño pueda desarrollar su equilibrio, postura, desplazamientos y coordinación de las actividades que el niño puede realizar por interés o por motivación propia.

2.2.2.4.La importancia de la psicomotricidad gruesa

La psicomotricidad tiene un papel importante desde los primeros años de vida de cada ser humano, porque permitió la formación intelectual, afectivo y social de cada niño y esto permitió que el niño pueda tener una buena relación con su entorno social, de acuerdo a Sánchez (2017), se consideran importantes estos tres niveles:

a). Nivel motor: ayudo a que el niño pudiera tener dominio y control de sus movimientos corporales.

b). Nivel cognitivo: ayudo a que el niño pudiera ir mejorando su intelecto fortaleciendo su rendimiento, la atención, su memoria y sobre todo la creatividad.

c). Nivel socio afectivo: ayuda a que los niños vallan conociendo y venciendo sus miedos y poder ir relacionándose con los demás.

En el desarrollo de la psicomotricidad se logra forman gran parte de la personalidad de los niños es por es que es importante el desarrollo de este desempeño, esta actividad permite que se fortalezca su equilibrio emocional y su autoestima, permitiendo que el niño que se sienta capas de todo.

2.2.2.5.Los fundamentos para el desarrollo psicomotriz de los niños de inicial

Según Seminario (2008), señalo que es importante tener en cuenta sobre cuáles son las etapas que se debe de trabajar para poder llegar a formar la psicomotricidad gruesa en los niños de inicial son las siguientes; el niño tiene que desplazarse ya sea caminando, corriendo o saltando, alineando el piso o hacia diferentes direcciones; el niño también tiene que levantar objetos de diferentes formas, el niño tiene que caminar con los ojos cerrados hacia los objetos que están dispersos en el área donde está el niño, el adulto que le está ayudando al niño también puede combinar las actividades por ejemplo puede que haga que el niño realice la actividad de correr, saltar, golpear, girar y gatear para que así el niño pueda llegar a cumplir un desarrollo de acuerdo a su edad.

2.2.2.6.El desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los infantes.

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa ayuda a los niños, según Atoche (2017), en donde describe que; “Durante los primeros años, el infante experimenta trascendentales cambios evolutivos, cuando nace, el bebé viene dotado por los reflejos los cuales son “reacciones innatas ante los estímulos” (p.43).

Según lo señalado se puede decir que la psicomotricidad gruesa permite que se realicen los movimientos, es decir permite que el niño pueda saltar, trepar, etc., cada

uno de los movimientos que realiza el niño le ayuda a que sus músculos se vayan formando, es por eso que los padres de familia tienen que estar apoyando constantemente en el desarrollo de esta actividad que trae muchos beneficios en la vida del niño.

2.2.2.7.Las dimensiones de la psicomotricidad gruesa

a) El equilibrio

Según Bravo y Hurtado (2012), definió que el equilibrio es la habilidad de mantenerse estático en un solo lugar, también se dijo que es la capacidad de estar estable mientras realizas actividades que desarrollan la psicomotricidad, en esta área se forma en vínculo al esquema corporal y el mundo exterior de cada niño.

b) La lateralidad

Según Conde (2007), conceptualizo como el funcionamiento del cuerpo el cual depende de un hemisferio cerebral es por esto que el niño pueda diferenciar entre sus extremidades superiores derecha o izquierda teniendo en cuenta su cuerpo. Es fundamental que el infante pueda desarrollar su lateralidad de una manera espontánea y no forzada porque puede traer consecuencias en su desarrollo cognitivo. La lateralidad es ejemplificada con la coordinación de la vista y tacto.

c) Verbalización

Según Piaget (1981), definió a la verbalización como la representación simbólica, señalo que en esta etapa se adquiere la capacidad de expresar y manifestar lo que el niño piensa, esta generalmente suele desarrollarse dentro de año o año y media de vida de cada ser humano, así mismo afirma que el lenguaje se expresa de manera simbólica mediante signos, ya sea de manera grupales o individuales, por otro lado, también se puede manifestar a través del juego que

permite representar cosas mediante un objeto o gesto, haciendo referencia a la imitación ya que si bien es cierto los niños dan inicio al habla mediante imitaciones, ya sea de frases o acciones.

2.2.3. La educación en tiempos de pandemia

Por circunstancias científicas surgió el COVID-19, la cual generó una serie de problemas en todos los factores por lo cual el virus se convirtió en una crisis internacional por lo cual el primero objetivo de todos los países se volvió la salud.

Según Rodríguez (1980), el Covid-19 se declaró como pandemia el día 11 de marzo del 2020, es por eso que el estilo de vida de cada uno cambió radicalmente, a medida que el tiempo iba pasando el virus se iba haciendo más letal y fuerte es por eso que la mayoría de los países decidió por dar a sus jóvenes y niños una educación virtual.

La educación en el ámbito virtual fue un cambio total para cada uno, ya que el manejo y uso de los computadores, debido a que las clases eran virtuales, las universidades e instituciones educativas comenzaron a utilizar más sus plataformas educativas, porque al decir plataforma virtual es como señalar las clases presenciales con la diferencia de que se realiza por un navegador, esto permitió que la juventud de ahora esté más relacionada con la tecnología.

2.2.3.1. La educación virtual

La educación virtual tuvo como objetivo que cada uno de los estudiantes pueda aprender de la misma forma que solía aprender en la educación presencial, en este proceso es interactivo al igual que la educación presencial, con la diferencia de que algunos aun no conocen el manejo adecuado de tecnología.

Según Fidias (2012). señalo que los cursos virtuales es un proceso que permitió interactuar el docente y el estudiante mediante la web de una manera sincronizada ya sea por video conferencia, chat, etc. La educación virtual está basada en la socialización el cual tiene como meta la realización de las actividades o tareas que se solía hacer en las clases virtuales, este medio por el cual ahora se desarrollan las clases se dio por el virus COVID-19, con la finalidad de no exponer a los estudiantes a esta plaga y se buscó la forma más sincrónica que simule a las clases de cómo era anteriormente.

2.2.4. Definición de términos básicos

a). Juego

Según la Minedu (2019), señalo que el juego es parte de los derechos del niño, porque permitió que el niño que pueda desarrollar diferentes actividades, logrando que el niño tenga un mejor desarrollo sociocognitivo, mediante estas actividades se puede trabajar el arte, el deporte.

b). Psicomotricidad

Según Minedu (2019), planteo que las actividades de motricidad es tener el dominio que se realiza, que permitió desarrollar tu coordinación, equilibrio, psicomotricidad fina y gruesa.

d) Tradicional

Según Ruiz (2001), señalo que cuando se habla de tradicional, se dice que es una actividad que se realiza constantemente como las costumbres, valores, creencias que representa a la cultura de dónde eres o provienes y estas representan a la cultura.

2.2.5. Relación entre juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa

Limachi (2015), Los juegos tradicionales ayudaron a desarrollar las habilidades sociales, porque al realizarlas se dan de manera colaborativa y tiene reglas las cuales tuvieron que ser respetadas, también se pudo socializar con otros grupos e incluso fomentar un vínculo de amistad con los integrantes del otro grupo. Los juegos tradicionales permitieron incrementar la imaginación, al ser parte del desarrollo de estos juegos los niños pueden dar impulso a desarrollar sus habilidades motrices. Esto varía mucho de acuerdo al tipo de juego que quiere realizar el niño, si queremos que el niño desarrolle estas habilidades tiene que correr, moverse al ritmo de la canción, saltar o brincando. Estas acciones permiten que el niño pueda desarrollar su psicomotricidad gruesa. Incluso se puede decir que los juegos tradicionales permiten vivenciar situaciones en las que se desarrolla la coordinación, la lateralidad, el equilibrio, mediante juegos como la gallinita ciega o el lobo.

III. Hipótesis

H_i: los juegos tradicionales influirán significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial N° 319” -Chimbote-Áncash -2021.

H_o: los juegos tradicionales no influirán significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial N° 319” -Chimbote-Áncash -2021.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El tipo de investigación que se utilizó fue de tipo cuantitativa la cual estuvo dirigida a dar solución a los problemas que se presentó en los procesos de distribución, consumo de bienes y cualquier servicio o actividad humana. Se señaló que fueron aplicadas porque da una hipótesis para poder resolver un problema de la sociedad; este tipo de investigaciones se crearon para dar mejora o funcionamiento a un sistema (Ñaupas, 2013, p. 69), De forma que se relaciona con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

4.1.2. Nivel de Investigación

El nivel de la investigación fue experimental puesto a que se busca explicar y conocer la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en un grupo de estudiantes de 4 años.

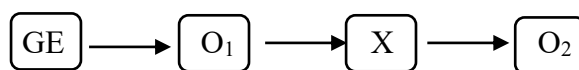
según Silva (2009), señaló que este nivel es cuando el investigador pudo manipular una variable, con la condición de controlarlas o estimularla (variable independiente), para observar las causa y efectos que se produjo (variable dependiente).

4.1.3. Diseño de Investigación:

La investigación se desarrolló con un diseño pre experimental ya que soporta de los requisitos para lograr el control experimental, generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad ya que sirven como estudios exploratorios porque de ellos deben derivarse estudios más profundos.

Según Campbell y Stanley (2005), Donde se hizo manipulación de la variable que fue los juegos tradicionales para identificar la modificación de la psicomotricidad gruesa.

Cuyo diagrama es:



Dónde:

G.E: Grupo de estudio

O₁= Pre-Test

X= Estímulo

O₂= Post Test

4.2 Población y muestra

4.2.1. Población

La población del estudio estuvo conformada por 84 estudiantes del aula de 3, 4 y 5 años, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el 2021 de la I.E N° 319, distrito de Chimbote, provincia del Santa, departamento de Ancash, que cuenta con 6 aulas, dicha institución tiene 48 años de creación y está ubicada en el pueblo joven de La Unión, Jirón Lima Mz Y Lt 7^a.

La población de la investigación fue un conjunto de todos los elementos que se estuvo estudiando, acerca de los cuales se pudo sacar conclusiones, según Hurtado (2012), “La población fue un conjunto de elementos que presentaron una característica común”.

Tabla 1*Distribución de la población*

Institución Educativa Inicial N°319				
Nivel	Grado/sección	Hombres	Mujeres	Total
Inicial	Aula de 3 años “pequeños genios”	8	5	13
	Aula de 3 años “pequeños talentosos”	6	8	14
	Aula de 4 años “Pequeños constructores”.	6	10	16
	Aula de 4 años “pequeños científicos”	8	7	15
	Aula 5 de “Pequeños innovadores”.	7	5	12
	Aula de 5 años “Pequeños creativos”.	6	8	14
	TOTAL	41	43	84

*Fuente: Registro de matrícula del 2021.***4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión****Criterios de inclusión**

- Estudiantes de cuatro años.
- Estudiantes que asisten regularmente a clases.
- Estudiantes matriculados.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que tienen más de tres faltas durante la colección de datos
- Estudiantes cuyos padres no firmaron el consentimiento informado
- Estudiantes con problemas de salud

4.2.3. Muestra

La muestra de esta investigación fue un subconjunto o parte de la población que se llevó a cabo. Según Mata (1997:19), define población como un subconjunto representativo y definido donde se pudo llegar a formular conclusiones a partir de la observación e investigación.

La muestra fue seleccionada a través del muestreo no probabilístico estuvo conformada por 15 niños del aula pequeños científicos de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 319.

Tabla 2

Distribución de la muestra

Nivel	Grado	Hombres	Mujeres	Total
	4 años			
Inicial	“Pequeños científico”.	7	8	15

Fuente: Nomina de matrícula del 2021

4.2.4. Técnica de muestreo

La muestra del estudio fue seleccionada a través del muestreo no probabilístico por conveniencia, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

según Arias, Villasís y Miranda (2006), señalo que “El investigador eligió a los miembros solo por su proximidad y no considera si realmente estos representan muestra representativa de toda la población o no. Cuando se utiliza esta técnica, se pueden observar hábitos, opiniones, y puntos de vista”. (p. 83)

4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Tabla 3

Definición y operacionalización de las variables

Título	Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial N° 319 - Chimbote - Ancash - 2021	V.I.	Según Dimello (1996), señala que los juegos tradicionales fueron creados con la finalidad de divertir a cada cultura y esta iba adaptando a las características de cada una, se podían realizar distintas actividades como movimientos salto, correr, etc.	La variable, los juegos tradicionales, se medirá mediante la aplicación de tres talleres de aprendizaje que tienen cinco actividades en cada taller, la evaluación se hará mediante un instrumento de lista de cotejo.	Inicio	Saltar coordinadamente con los dos pies Usa nociones temporales como rápido, lento al caminar o correr en el juego	Realiza saltos con los dos pies juntos. Se desplaza de manera coordinada en el juego.	Escala nominal
				Desarrollo	Demuestra coordinación al desplazarse de un lado al otro Demuestra fuerza al jalar obstáculos	Expresa coordinación en el juego. Demuestra fuerza y resistencia al jalar obstáculos del juego.	
				Cierre	Baila al ritmo de la música que escucha Demuestra orientación en el espacio	Identifica su derecha e izquierda al jugar el juego. Se desplaza de manera coordinada al jugar	
	V.D.	Según Ruiz (2001),La psicomotricidad gruesa tiene que ver con la variación de las posiciones del cuerpo y capacidad mantener el equilibrio, podemos definir como la destreza del niño que va tomando para tener el dominio de mover coordinadamente sus músculos de su cuerpo.	La variable psicomotricidad gruesa se medirá a través de los ítems propuestos en el instrumento de lista de cotejo, donde los niños evidenciaran la actividad de psicomotricidad mediante videos para tener el dominio de mover coordinadamente sus músculos de su cuerpo.	Equilibrio	Domina sus movimientos y mantiene el equilibrio al realizar el juego	Expresa equilibrio desplazándose de un lado al otro en el juego de la gallinita ciega. Realiza saltos con los dos pies juntos usando un costalillo demostrando equilibrio. Demuestra fuerza y equilibrio al jalar la soga	
				Lateralidad	Demuestra orientación en el espacio manteniendo su equilibrio al desplazarse o bailar. Demuestra dominio de su lateralidad al identificarla	Mantiene el equilibrio al bailar al ritmo de la música que escucha al jugar el juego de las sillas Camina en línea recta poniendo un pie delante demostrando equilibrio al jugar el juego del limbo. Corre con los ojos vendados sosteniendo la cola del burro, demostrando orientación. Lanza las latas con sus brazos identificando su izquierda o derecha, demostrando autonomía y coordinación Se desplaza de manera coordinada en el juego, usa nociones temporales como rápido, lento,	

		izquierda o derecha al caminar o correr el juego el lobo
	Demuestra orientación al jugar identificando izquierda o derecha	Demuestra orientación al jugar el juego de congelado, identificando izquierda o derecha, arriba o abajo
		Gira y corre en diferentes direcciones demostrando orientación en su lateralidad, coordinación es sus movimientos y atrapando a sus compañeros de juego.
Verbalización	Se expresa de manera autónoma	Expresa frases de tres a más palabras y demuestra participación al jugar el juego del huevo y la cuchara
		Se comunica armoniosamente con sus compañeros mientras juegos el juego de las escondidas.
		Hace preguntas con espontaneidad en el trascurso del juego del avioncito.
		Responde a preguntas con claridad al finalizar el juego del rey manda.
		Expresa de manera fluida oraciones cortas al culminar el juego del encestado.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

La técnica utilizada para la recolección de datos corresponde a la observación. La observación, según Pineda (2012), “la observación fue una técnica que consisto en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática cualquier hecho, fenómeno o situación que produjo la naturaleza en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecido” (p. 69).

Esta técnica se utilizó cuando se observó las evidencias que los niños mandaron por la plataforma de WhatsApp donde realizaron las actividades que les indico, realizando actividades que ayudaron al desarrollo de su psicomotricidad gruesa con los juegos tradicionales.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

El instrumento que se utilizó para esta investigación fue la lista de cotejo. Según Dragon (2012), fue un documento que permitió encausar la acción de observar ciertos fenómenos. por lo general, se estructuro a través de columnas que favorecieron la organización y recolección de datos.

Se utilizó el instrumento de lista de cotejo donde las categorías Sí valió 1 punto y No, 0 puntos, este instrumento tuvo 3 dimensiones y en cada dimensión tubo 5 ítems, teniendo un total de 15 ítems. Se agrupo en las categorías de en proceso, logro y destacado donde de 0 - 5 = inicio, 6- 10 = proceso y 11- 15= logro.

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Mata (1997), firmo que “la validez de un instrumento estuvo referido al grado de pertinencia que este tiene para evaluar las características del grupo en estudio, es decir que “el instrumento realmente mida lo que pretende medir” (p. 63).

Según Thorndike (1981), señalo que la valides se refirió al grado en que un instrumento mide según su objetivo, esto permitió que el investigador mida todo lo que pretendió medir, es decir las variables de la investigación se midieron mediante un instrumento de recolección de datos y luego esto tuvo valor por la evaluación y apreciación de expertos quienes validaron y aseguraron que es instrumento es apropiado.

Para obtener la validez de la lista de cotejo que mide la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 319, se solicitó a 3 docentes licenciadas en educación inicial para que participen como expertos, se entregó mediante los correos personales a cada uno de los jueces, los cuales analizaron cada una de los ítems que se encontraban en la lista de cotejo, marcando cada una de las respuestas asignándole un valor que equivale lo siguiente: SI y NO, una vez

llenadas las hojas, se supo que el instrumento sí era aplicable, ya que los jueces lo aprobaron por unanimidad.

Tabla 4

Opinión de aplicabilidad de los expertos

Apellidos y nombres	Grado	Opinión de aplicabilidad
Guevara Sandoval Sheyla	Magister	Aplicable
Medina Luna Victoria	Magister	Aplicable
Shuan Trejo Norma	Magister	Aplicable

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Para medir la confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach teniendo como resultado 0.80, así mismo se realizó la prueba piloto con 15 niños de 4 años del aula los generosos.

Hernández (2018), El Coeficiente Alfa de Cronbach, requiere una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 y 1. Su ventaja reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento de medición, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente

4.5 Plan de análisis

Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático office – Excel versión 2016 para Windows

Se utilizó la estadística descriptiva para trabajar tablas y figuras donde se presentó frecuencias y porcentajes, así mismo, se aplicó la estadística inferencial donde utilizó la prueba de normalidad Shapiro Wilk y posteriormente se utilizó la T student para probar la prueba de hipótesis.

4.5.1. Procedimiento

En el desarrollo de la investigación se realizó las siguientes fases:

- La primera fase consiste en la gestión que se realizó ante la directora de la Institución Educativa Inicial N° 319, Bueza Quiñones karini siendo ella misma la docente aula la cual dio el permiso de poder aplicar el proyecto de investigación, el cual fue aprobado.
- La segunda fase consiste en la aplicación, para la validación del instrumento de recolección de datos, la cual fue aprobada por tres expertos quienes analizaron minuciosamente los ítems. Para que posteriormente sea aprobada por unanimidad.
- La tercera etapa consiste en la recolección de datos y la elaboración del pre prueba la cual se aplicó a 15 niños de 4 años del aula pequeños científicos de la Institución Educativa Inicial N° 319 en el mes de setiembre.
- La cuarta etapa consiste en la ejecución de las sesiones de aprendizaje, las cuales se realizaron en el periodo del 20 de octubre al 26 de noviembre del 2021, en un promedio de 3 sesiones por semana, estas duraron entre 20 a 35 minutos.
- La quinta etapa está representada por la post prueba la cual se realizó a través del instrumento lista de cotejo, llegando a la conclusión que los juegos tradicionales si mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

4.6 Matriz de consistencia

Tabla 5

Matriz de consistencia

Título	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319” - Chimbote-2021	¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319 de Chimbote, 2021?	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319” - Chimbote-2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar en nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319 de Chimbote, 2021, mediante el pre-test. - Diseñar y aplicar los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319 de Chimbote, 2021 - Verificar en nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 319 de Chimbote, 2021, mediante el post-test . 	<p>H_i: los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319” – Chimbote- 2021.</p> <p>H_o: los juegos tradicionales no influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319” – Chimbote- 2021</p>	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Experimental</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población: Niños de educación inicial</p> <p>Muestra: Aula "Pequeños Científicos” de 4 años</p> <p>Variable 1: Juegos tradicionales</p> <p>Variable 2: Psicomotricidad gruesa</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de datos: office-Excel versión 2019</p> <p>Principios éticos: Libre participación y derecho a estar informado, Principio de protección a la persona, Principios de beneficencia y no maleficencia.</p>

4.7 Principios éticos

En esta investigación se consideró los siguientes principios éticos asumidos por las normas de investigación establecidas, ULADECH (2021) según el código de ética para la investigación versión 004.

Libre participación y derecho a estar informado: las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrolla o en la que participan, y tienen la libertad de elegir si participan en ella por voluntad propia.

En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para las fichas específicas establecidas en el proyecto.

Principio de protección a la persona: teniendo en consideración que la persona es el fin y no el medio en la presente investigación, se caracterizó por la protección que se dio de acuerdo al riesgo que se incurrió y la ocurrencia de un beneficio. Se respetó al aspecto voluntario de la persona, sus derechos de manera especial aquellas que se hallaban en situación de vulnerabilidad.

Principios de beneficencia y no maleficencia: se aseguró que todo bienestar de las personas involucradas en la investigación. Se evitó causar daño, minimizar los aspectos adversos y lograr el máximo beneficio.

Principio de justicia: mediante juicio razonables se tomó las precauciones necesarias de no tolerar la práctica injusta. Se tuvo en cuenta el trato equitativo a quienes participaron en la investigación.

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Resultados descriptivos

La presente investigación estuvo organizada de manera concreta para dar respuesta al objetivo general que busca determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319” - Chimbote-2021. Los resultados se organizan conforme en lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

Identificar en nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. N° 319 de Chimbote, 2021, mediante el pre test.

Tabla 6

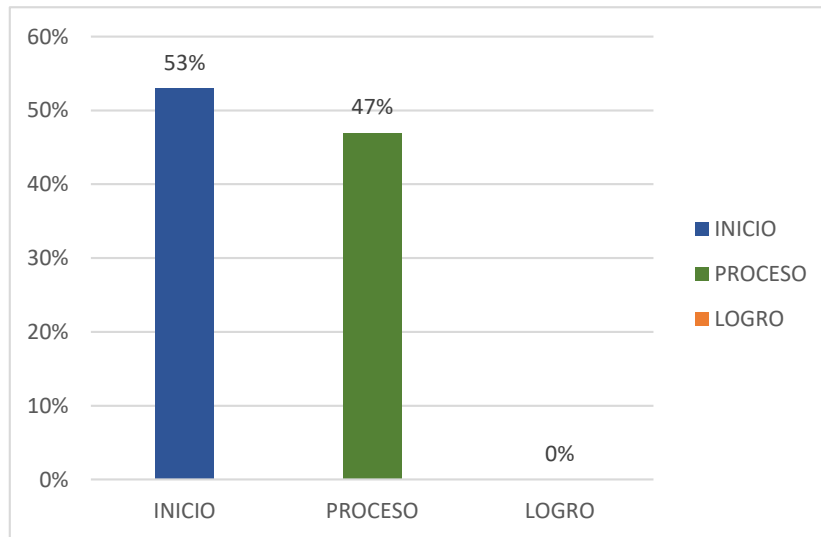
Nivel de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años durante el pre test.

Nivel	F	%
Inicio	8	53%
Proceso	7	47%
Logro	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Lista de Cotejo del pre test aplicada en los niños de cuatro años de la I.E N°319- Chimbote

Figura 1

Nivel de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años durante el pretest.



En la tabla 6 y figura 1, se muestran los resultados logrados a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 319, antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, de los cuales se observó que el 53% se encontraron en el nivel en inicio y el 47% se ubicó en proceso. Se pudo concluir que más de la mitad de los niños han mostrado conflictos para demostrar el desarrollo de su psicomotricidad gruesa.

Diseñar y aplicar los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución

Educativa Inicial N° 319 de Chimbote, 2021.

Tabla 7

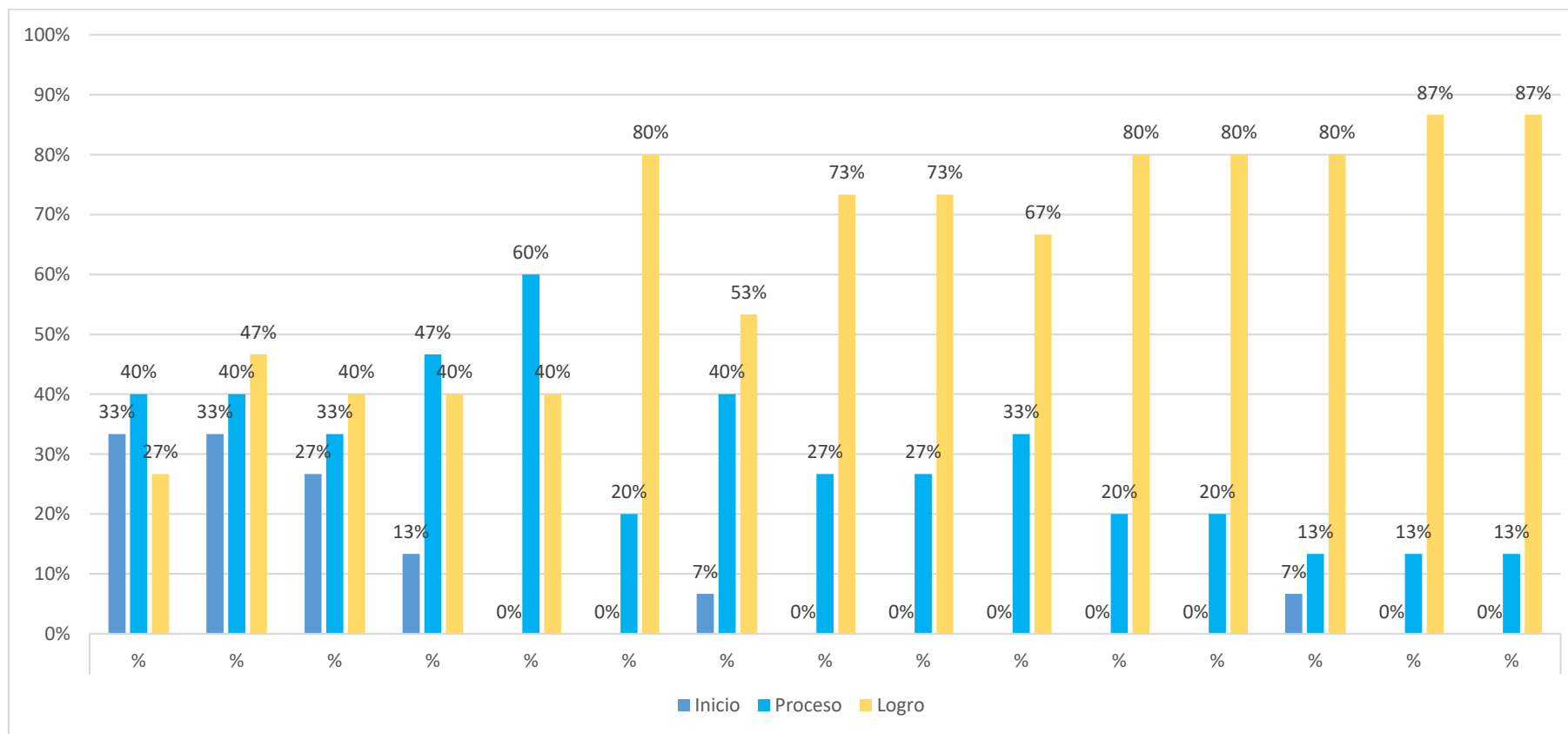
Aplicación de juegos tradicionales para ayudar al desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Nivel de aplicación de talleres	Taller 1		Taller 2		Taller 3		Taller 4		Taller 5		Taller 6		Taller 7		Taller 8		Taller 9		Taller 10		Taller 11		Taller 12		Taller 13		Taller 14		Taller 15	
	F	%	f	%	F	%	F	%	F	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	5	33%	5	33%	4	27%	2	13%	0	0%	0	0%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	7%	0	0%	0	0%
Proceso	6	40%	6	40%	5	33%	7	47%	9	60%	3	20%	6	40%	4	27%	4	27%	5	33%	3	20%	3	20%	2	13%	2	13%	2	13%
Logro	4	27%	7	47%	6	40%	6	40%	6	40%	12	80%	8	53%	11	73%	11	73%	10	67%	12	80%	12	80%	12	80%	13	87%	13	87%
Total	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Fuente: Lista de Cotejo aplicada a los niños de cuatro años de la IE N° 319- Chimbote.

Figura 2

Nivel de la aplicación de juegos tradicionales para ayudar a la psicomotricidad gruesa.



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 2 en la aplicación de talleres de aprendizaje para mejorar la psicomotricidad gruesa donde se pudo demostrar en el primer taller que un 40% de niños se ubicaron en un nivel proceso, un 33% en un nivel de inicio y un 27 % en un nivel logrado al ser partes del desarrollo de los talleres, así mismo el octavo taller se pudo obtener un 73% se ubicó en el nivel logrado y un 27% se encuentro en un nivel de proceso. Finalmente, en taller décimo quinto se obtuvo un 87% se encuentra en un nivel logrado y un 13% en un nivel de inicio. Llegando a la conclusión que más de la mitad de los estudiantes se encontraron en un nivel logrado, demostrando la eficiencia de la aplicación de los talleres de aprendizaje.

Verificar en nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319 de Chimbote, 2021, mediante la post – test.

Tabla 8

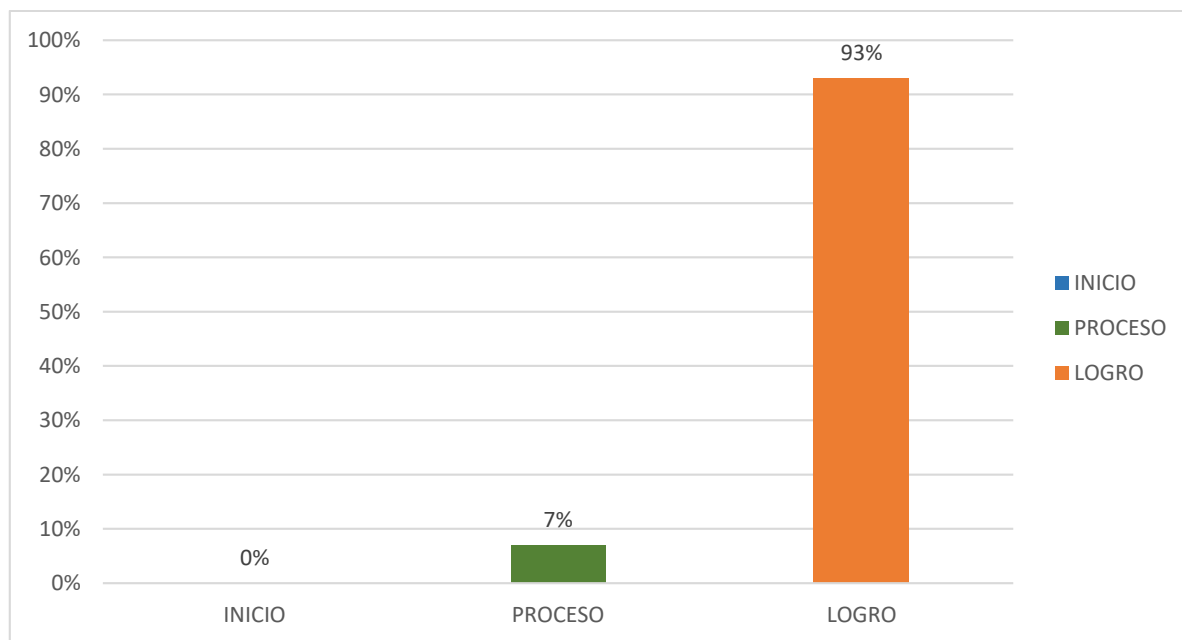
Nivel de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años durante el post- test.

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%
Proceso	1	7%
Logro	14	93%
Total	15	100%

Fuente: Lista de Cotejo del post test aplicada en los niños de cuatro años de la I.E N°319- Chimbote

Figura 3

Nivel de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años durante el post-test



Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 3, se muestran los resultados logrados a partir de la evaluación del post test, donde se calculó el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años, donde los niños pudieron llegar a un 93% de la muestra alcanzó un nivel de logrado y solo el 7% en el nivel logro de proceso. Llegando a la conclusión que los niños pudieron lograr el incremento de sus habilidades psicomotoras. Logrando mejorar su equilibrio, coordinación.

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319” -Chimbote-2021.

Tabla 9

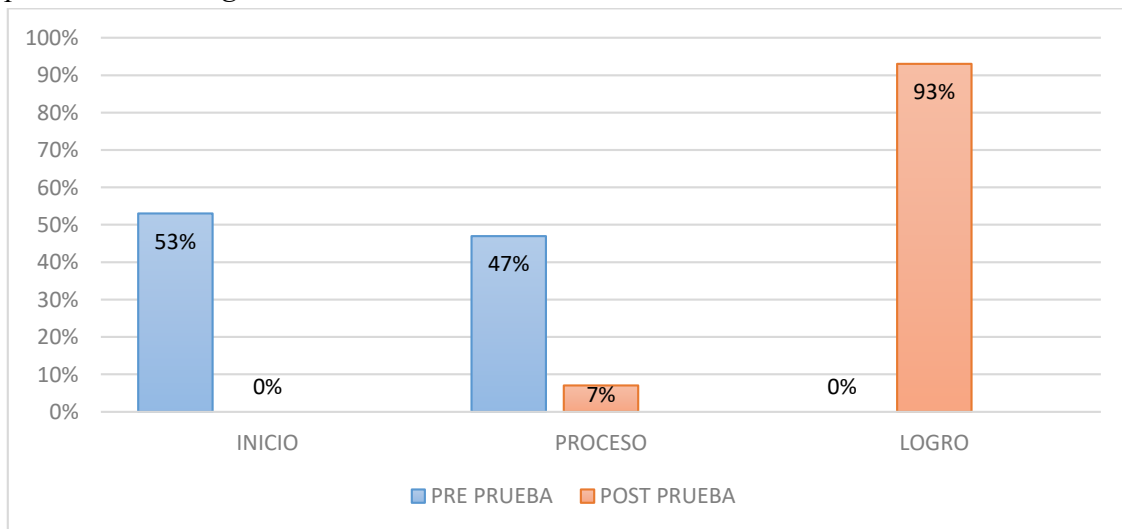
Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	F _i	%	F _i	%
Inicio	8	53%	0	0%
Proceso	7	47%	1	7%
Logro	0	0%	14	93%
Total	15	100%	15	100%

Fuente: Lista de Cotejo del pre- test y post test aplicada en los niños de cuatro años de la I.E N°319- Chimbote

Figura 4

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años



En la tabla 9 y figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la pre prueba y post prueba, donde se evaluó el nivel de la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 319” -Chimbote-2021, después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, de los cuales se observó en la pre prueba que el 53 % de niños se encuentra en el nivel inicio, el 47 % de los niños se encuentran en el nivel proceso y el 0 % se encuentran en el nivel logro. Mientras que en el pos prueba el 0 % se encuentra en el nivel inicio, el 7 % se encuentran en el nivel proceso y el 93 % se encuentra en el nivel de logro, por lo que se pudo concluir que la mayoría de niños han logrado utilizar los juegos para mejorar su psicomotricidad gruesa. Así mismo se acepta la hipótesis de trabajo porque, los juegos tradicionales mejoraron la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la de la I.E. N°319, Chimbote, 2021, para un nivel de significancia de $p=0.001 < 0.05$.

5.1.2. Resultado inferencial

Contrastación de hipótesis

Contrastación de la hipótesis para probar que los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319” – Chimbote – 2021.

Para realizar la prueba de hipótesis en primer lugar se evalúa el supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro Wilk para determinar si los datos proceden de una distribución normal para la posterior aplicación de la prueba de hipótesis paramétrica o no paramétrica

Tabla 10

Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov - Smirnov ^a			Shapiro – Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	.243	15	.017	.888	15	.063
POSTEST	.301	15	.001	.840	15	.013

a) Corrección de significación de Lilliefors

Se observó que en la tabla 10, que la significancia de la columna de Shapiro Wilk (se elige esta porque el número de datos es menor que 50) nos da un valor de $0.063 > 0.05$ para el pre test y $0.13 > 0.05$ para el post test, lo que nos indicó que la distribución de origen de los datos es normal.

Comprobado que los datos cumplen el supuesto de normalidad procedemos a aplicar la prueba paramétrica correspondiente para responder el objeto general e hipótesis planteados de la investigación, lo que se muestra a continuación

Tabla 11

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de T Student para probar que el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319” – Chimbote – 2021.

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
95 % de intervalo de confianza de la diferencia								
	Media	Desv. Estándar	Desv. Error promedio	inferior	Superior	t	Gl	Sig. (bilateral)
PRETEST – POSTEST	-7.400	2.694	.696	-8.892	-5,908	-5.898	14	,000

En la tabla 11, se observó que los resultados de la prueba t Student, lo cual indica que existió diferencia significativa ente la pre y post prueba, puesto que $p=0.000 < 0.05$. Con este resultado se determinó que los juegos tradicionales como estrategia mejoraron el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 319” – Chimbote – 2021.

5.2. Análisis de resultados

Según el objetivo general, determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. N° 319” - Chimbote-2021, donde se obtuvo como resultados que, en la prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0.001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Llegando a deducir que, los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños. A comparación de la investigación de Morante (2019), titulada “Programa de Juegos en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años”. Se obtuvo como resultado que existe una relación positiva y significativa alta entre las variables de Programa de juegos y el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes se encuentran en un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$, $Z = 6.046$ y $p = 0.000$. Según Dimello (1996), el juego es una actividad que permite mucho tener buenos productos en los niños, por lo que permite al niño una integración más lúdica entre compañeros de salón o con sus amigos del entorno, en las instituciones educativas tiene que ver mucho el desarrollo del juego, el hecho de que a los niños siempre le llama la atención jugar, si la docente incluye los juegos en su aprendizaje, los niños siempre estarán dispuestos a aprender.

Según el primer objetivo específico, identificar en nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. N° 319 de Chimbote, 2021, mediante el pretest, donde se pudo obtener mediante una lista de cotejo, como resultados que el 53% se encuentra en el nivel de inicio y el 47% se ubicó en proceso con relación al desarrollo de su psicomotricidad. A comparación de la investigación de Valles (2020), en

su investigación titulada “Los juegos para desarrollar gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 286 “Mi Dulce Hogar de Huicungo”, mariscal, Cáceres, San Martín-2020”. Donde tuvo resultados que un 73,7% de los niños se encuentran en un nivel de inicio con relación a su psicomotricidad gruesa. Con estos resultados se puede afirmar que más de la mitad de los niños se encuentran en formación de su psicomotricidad gruesa, según Hernández (2018), señaló que la “psicomotricidad es una técnica que permitió el favorecimiento del dominio de los movimientos corporales, conforme se van desarrollando van estableciendo relaciones y comunicación con el mundo que les rodea y eso le ayuda a poco ir formando su psicomotricidad”.

Según el segundo objetivo específico, diseñar y aplicar los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. N° 319 de Chimbote, 2021, donde se pudo obtener como resultados a través de una lista de cotejo, que en el taller décimo quinto se obtuvo un 87% se encuentra en un nivel logrado y un 13% en un nivel de inicio. A comparación de la investigación de Atoche (2017), En su investigación titulada “El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, año 2017”. Donde obtuvo como resultados que el post test se demuestra que un 86.6% (13) ha logrado un calificativo “A” lo cual evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. Con estos resultados se puede llegar a la conclusión que más de la mitad de los estudiantes se encuentra en un nivel logrado, demostrando la eficiencia de la aplicación de los talleres de aprendizaje. Según Limachi (2015), Los juegos tradicionales ayudan a desarrollar las habilidades sociales, porque al realizarlas se dan de manera colaborativa y tiene reglas las

cuales tienen que ser respetadas, también se puede socializar con otros grupos e incluso fomentar un vínculo de amistad con los integrantes del otro grupo. Los juegos tradicionales permiten incrementar la imaginación, al ser parte del desarrollo de estos juegos los niños pueden dar impulso a desarrollar sus habilidades psicomotrices.

Según el tercer objetivo específico, verificar en nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. N° 319 de Chimbote, 2021, mediante la post – test, donde se obtuvo como resultado mediante una lista de cotejo que un 93% de la muestra alcanzó un nivel logrado y solo el 7% en el nivel de proceso en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Concluye que, la efectividad de los juegos psicomotores, se vio reflejada en la realización del programa y en la significancia del desarrollo psicomotor de los niños. A comparación de la investigación de Guerrero (2020), En su tesis “Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020”. Que tuvo como resultados, en el post test, aplicado a los estudiantes al concluir con los juegos psicomotores, el 83% de estudiantes se encuentra en el nivel A en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Seminario (2008), señala que es importante tener en cuenta sobre cuáles son las etapas que se debe de trabajar para poder llegar a formar la psicomotricidad gruesa en los niños de inicial son las siguientes; el niño tiene que desplazarse ya sea caminando, corriendo o saltando, alineando el piso o hacia diferentes direcciones; el niño también tiene que levantar objetos de diferentes formas, el niño tiene que caminar con los ojos cerrados hacia los objetos que están dispersos en el área donde está el niño.

VI. Conclusiones

En esta tesis se determinó la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años, lo más relevante fue la aplicación de 15 talleres de aprendizaje de psicomotricidad gruesa, porque se observó que los niños tenían dificultad en el desarrollo de su coordinación, equilibrio y verbalización, lo que permitió la aplicación de talleres de psicomotricidad fue que los niños mostraron interés por querer aprender mediante los juegos tradicionales porque los juegos fueron llamativos, divertidos e interactivos, lo más difícil en el desarrollo de los talleres de psicomotricidad fue que algunos niños no podían participar porque tenía dificultad en realizar las actividades o porque los padres de familia no le ayudaban con la actividad. Los resultados de la prueba de hipótesis muestran que el nivel de significancia fue de $p= 0.001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Llegando a deducir que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños.

Con respecto al primer objetivo específico, en esta tesis se identificó el nivel de desarrollo en la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años mediante un pre- test. Lo más relevante fue que la mayoría de niños se encontraron en nivel de inicio porque tuvieron dificultad en el desarrollo de las actividades de coordinación y equilibrio. Lo menos relevante que la minoría de los niños llegó a un nivel de proceso porque mostraron un cierto grado de dificultad en desarrollar adecuadamente las actividades de psicomotricidad donde se le pidió saltar, correr, mantener el equilibrio. Los resultados de la prueba del pre-test dan un 53% inicio, de tal manera se puede concluir que más de la mitad de los niños han mostrado conflictos para demostrar el desarrollo de su psicomotricidad gruesa.

Con respecto al segundo objetivo específico, en esta tesis se diseñó y aplico los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años. Para ello se aplicó 15 talleres de psicomotricidad donde se desarrolló con los juegos tradicionales, relacionado con el área de psicomotricidad, las estrategias utilizadas fueron los juegos como la gallinita ciega, el lobo, ponle la cola al burro, con una duración de 60 minutos, lo más importante fue que los niños demostraron interés por desarrollar los juegos, los resultados de las evaluaciones mostraron que el primer taller la mayoría se encontró en un nivel de inicio y conforme se fueron desarrollando los talleres de psicomotricidad los niños fueron subiendo de nivel es así que en el sexto taller la mayoría de niños se encontró en un nivel de proceso y en décimo quinto taller todos los niños lograron un nivel de logro, demostrando así la eficiencia de la aplicación de los talleres de aprendizaje.

Con respecto al tercer objetivo específico, en esta tesis se verifico el nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años, mediante el post – test. Lo más relevante fue que la mayoría de niños se encontraron en un nivel de logro porque gracias a la aplicación de talleres de psicomotricidad los niños pudieron desarrollar su psicomotricidad mediante los juegos tradicionales donde pudieron saltar, correr, caminar y mantener el equilibrio. Lo más relevante fue que la mayoría de los niños lleo a un nivel de logro, porque todos lograron demostrar eficiencia en desarrollar las actividades de psicomotricidad gruesa demostrando equilibrio y coordinación. Los resultados de la prueba del post- test dan un 93%en logro, Llegando a la conclusión que los niños han podido lograr el incremento de sus habilidades psicomotoras. Logrando mejorar su equilibrio, coordinación y verbalización.

Aspectos Complementarios

Recomendaciones

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se recomienda realizar más investigaciones con diseño pre experimental, teniendo en cuenta los juegos tradicionales como estrategia, con la intención de afianzar más la investigación, permitiendo a otros investigadores promover distintas maneras de evaluar tratando de emplear instrumentos de evaluación con dimensiones que permitan medir la psicomotricidad gruesa.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda a la institución educativa, utilizar métodos de enseñanza didácticos como implementación y evaluación, adecuándose a los constantes problemas que se presentan en el niño, tanto en sus habilidades, capacidades y destrezas, empleando sobre todo los juegos tradicionales como estrategia que generen la motivación en el niño para seguir aprendiendo de forma didáctica.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se recomienda a la Universidad incentivar a las futuras estudiantes a tener en cuenta lo importante que es seguir investigando sobre como los juegos tradicionales como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, siendo este tipo de investigación muy trascendental para la aportación de nueva información, así mismo contribuyendo en la educación de los futuros niños.

Referencias Bibliográficas

- Agramonte, Y. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa particular "San Francisco de Asís" del distrito de Chulucanas, en el año 2015*(tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). Universidad católica los ángeles de Chimbote. Piura. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4259/juego_didactico_motricidad_gruesa_agramonte_herrera_yessenia_araceli.pdf?sequence=4
- Arias-Gómez, J.; Villasís-Keever, M. Á. & Miranda-Novales, M. G. *The research protocol III. Study population*. Rev. Alerg. Mex., 63(2):201-6, 2006.
- Atoche, M. (2017). *El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E N° 1648 "Carlota Ernestina" del distrito de Chimbote, año 2016* (Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042711>
- Barbera, (2020). *Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza y aprendizaje en la red*.
- Bravo, E. y Hurtado, M. (2012). *La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada del Distrito de San Borja" Pontificia Universidad Católica del Perú*. Extraído el 19 de marzo del 2017. http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/1649/bravo_ellianna_hurtado_maria_influencia_psicomotricidad.pdf?sequence=1

- Campbell, D. y Stanley, J. (2005). *Diseños experimentales y cuasi experimentales en la investigación social*. Buenos Aires: Amorrortu [1ª edición en castellano 1973; novena reimpresión].
- Chocce, R. (2018). *gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “ pomatambo .”* (25265), 63.
- Conde, J. (2007). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Lima, Perú: Autor
- Dimello, (1996). *El Juego – Ludotecas*, Ediciones Nuevos Horizontes Montevideo, 3ra edición.
- Dragon, C. (2012). *Evaluación para el aprendizaje*
- Fidias G. (2012). *El-proyecto-de-investigación-6ta-ed.-fidias-g.-arias* Recuperado de: <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/el-proyecto-de-investigaci%c3%93n-6ta-ed.-fidias-g.-arias.pdf>
- Guerrero, M. (2020). *Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E N° 519, de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2014*(Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042725>
- Gutiérrez. A. (2017) *La importancia de la educación psicomotriz*. En: Revista digital innovación y experiencias educativas, (24): 1-9pp
- Hernández. R. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial Imp. Edamsa.

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Hurtado, J. (2012). *Metodología de la investigación: guía para una comprensión holística de la ciencia (4a. ed.)*. Bogotá-Caracas: Ciea-Sypal y Quirón

Limachi (2015): *Los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motoras gruesas en niños y niñas de 5-6 años de edad*. Tesis de grado. La Paz-Bolivia;2015.

Mata, M (1997), *cómo elaborar muestras para los sondeos de audiencias*. Cuadernos de investigación no 5. Aler, quito.

Minedu. (2019) *ESCALE. Estadística de la Calidad Educativa*.
http://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0434100&anexo=0

Morante, D. (2019). *El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa Fátima de Fálconieri en el distrito de nuevo Chimbote, 2017*. (tesis para optar el título de licenciada en educación inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote. Recuperado de:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13175/aprendizaje_desarrollo_morante_leon_diana_katerine.pdf?sequence=1&isallowed=y

Ñaupas, P. H. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marco

Piaget, J (1981). *Psicología del Niño*. España: Morada.

Pineda, B. (2012). *metodología de la investigación, manual para el desarrollo de person al de salud*, segunda edición. Organización panamericana de la salud. Washington

- Poma (1994). *Los juegos infantiles tradicionales un recurso didáctico en la escuela en el proceso de aprendizaje*. Tesis de grado. La Paz-Bolivia.
- Rodríguez, S. A. (1980). *Teoría y diseño de la investigación científica*. Lima: Atusparia.
- Ruiz.J.(2001),ensutesis“*Losjuegosylasrondasinfantilescomoestrategiaspararesaltarlaimportanciadelamotricidadgruesaen niñosdepreescolardelinstituto Keitty*”.EscuelaNormal SuperioridelDistrito de Barranquilla.Colombia.
- Sánchez, N. (2017). *Juegos didácticos como estrategias de aprendizaje, en la mejora de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E.P Shadai en el distrito de Santa, año 2017*(Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000043392>
- Seminario, L. M. (2008). *La enseñanza de los juegos tradicionales una posibilidad entre la realidad y la fantasía*. Educación Física y Deporte, 115-122.
- Silvia (2018), “*Psicomotricidad y el niño inhibido*”. En: Crónicas clínicas en Relajación Terapéutica y Psicomotricidad 3. Montevideo. Asociación Uruguaya de Psicomotricidad.
- Silva, M. (2009). *Metodología del proyecto de investigación*. Recuperado de:<http://www.scribd.com/doc/15246394/Tipos-y-Niveles-Investigacion2009>
- Thorndike, E. L. (1981). *Animal intelligence: Experimental studies*. New York: The Macmillan Company.
- ULADECH (2021). Código de ética para la investigación Versión 004. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Valles, N. (2020), *Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 268 Mi dulce hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019*. Recuperado de: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18818/JUEGO_MOTORES ESTRATEGIA VALLES GALAN NILCA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Wallon, H. (1954). *Los orígenes del carácter en el niño*. Argentina, Editorial Lautaro.

Anexos

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS

I. Datos informativos:

I.E:

Código:

Edad:

II. Orientaciones:

Marca con una X de acuerdo a la siguiente escala: (0) NO (1) SI

N°	INDICADORES	SI (1)	NO (0)
D01: Equilibrio			
01	Expresa equilibrio desplazándose de un lado al otro en el juego de la gallinita ciega.		
02	Realiza saltos con los dos pies juntos usando un costalillo demostrando equilibrio..		
03	Demuestra fuerza y equilibrio al jalar la soga		
04	Mantiene el equilibrio al bailar al ritmo de la música que escucha al jugar el juego de las sillas		
05	Camina en línea recta poniendo un pio delante demostrando equilibrio al jugar el juego del limbo.		
D02: Lateralidad			
06	Corre con los ojos vendados sosteniendo la cola del burro, demostrando orientación.		
07	Lanza las latas con sus brazos identificando su izquierda o derecha, demostrando autonomía y coordinación		
08	Se desplaza de manera coordinada en el juego, usa nociones temporales como rápido, lento, izquierda o derecha al caminar o correr el juego el lobo		
09	Demuestra orientación al jugar el juego de congelado, identificando izquierda o derecha, arriba o abajo.		
10	Gira y corre en diferentes direcciones demostrando orientación en su lateralidad, coordinación es sus movimientos y atrapando a sus compañeros de juego.		
D03: Verbalización			
11	Expresa frases de tres a más palabras y demuestra participación al jugar el juego del huevo y la cuchara.		
12	Se comunica armoniosamente con sus compañeros mientras juegos el juego de las escondidas.		
13	Hace preguntas con espontaneidad en el trascurso del juego del avioncito.		
14	Responde a preguntas con claridad al finalizar el juego del rey manda		
15	Expresa de manera fluida oraciones cortas al culminar el juego del encestado.		

Observaciones:

.....
...
.....

Anexo 2: Evidencias de validación del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES/Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ¹		Claridad ¹		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
D01: Equilibrio		Si	No	Si	No	Si	No	
01	Expresa equilibrio desplazándose de un lado al otro en el juego de la gallinita ciega.	x		x		x		
02	Realiza saltos con los dos pies juntos usando un costalillo demostrando equilibrio..	x		x		x		
03	Demuestra fuerza y equilibrio al jalar la soga	x		x		x		
04	Mantiene el equilibrio al bailar al ritmo de la música que escucha al jugar el juego de las sillas	x		x		x		
05	Camina en línea recta poniendo un pio delante demostrando equilibrio al jugar el juego del limbo.	x		x		x		
D02: Lateralidad		Si	No	Si	No	Si	No	
06	Corre con los ojos vendados sosteniendo la cola del burro, demostrando orientación.	x		x		x		
07	Lanza las latas con sus brazos identificando su izquierda o derecha, demostrando autonomía y coordinación	x		x		x		
08	Se desplaza de manera coordinada en el juego, usa nociones temporales como rápido, lento, izquierda o derecha al caminar o correr el juego el lobo	x		x		x		
09	Demuestra orientación al jugar el juego de congelado, identificando izquierda o derecha, arriba o abajo.	x		x		x		
10	Gira y corre en diferentes direcciones demostrando orientación en su lateralidad, coordinación es sus movimientos y atrapando a sus compañeros de juego.	x		x		x		
D03: Verbalización		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Expresa frases de tres a más palabras y demuestra participación al jugar el juego del huevo y la cuchara.	x		x		x		
12	Se comunica armoniosamente con sus compañeros mientras juega el juego de las escondidas.	x		x		x		
13	Hace preguntas con espontaneidad en el trascurso del juego del avioncito.	x		x		x		
14	Responde a preguntas con claridad al finalizar el juego del rey manda	x		x		x		
15	Expresa de manera fluida oraciones cortas al culminar el juego del encestado.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): NINGUNA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mgtr.: MEDINA LUNA VICTORIA FIORELLA CINTHYA GLORIA DNI:42985981

Especialidad del validador: Mgtr. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Chimbote, 22 de setiembre de 2021.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA**

N°	DIMENSIONES/ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ¹		Claridad ¹		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
D01: Equilibrio		Si	No	Si	No	Si	No	
01	Expresa equilibrio desplazándose de un lado al otro en el juego de la gallinita ciega.	x		x		x		
02	Realiza saltos con los dos pies juntos usando un costalillo demostrando equilibrio..	x		x		x		
03	Demuestra fuerza y equilibrio al jalar la soga	x		x		x		
04	Mantiene el equilibrio al bailar al ritmo de la música que escucha al jugar el juego de las sillas	x		x		x		
05	Camina en línea recta poniendo un pio delante demostrando equilibrio al jugar el juego del limbo.	x		x		x		
D02: Lateralidad		Si	No	Si	No	Si	No	
06	Corre con los ojos vendados sosteniendo la cola del burro, demostrando orientación.	x		x		x		
07	Lanza las latas con sus brazos identificando su izquierda o derecha, demostrando autonomía y coordinación	x		x		x		
08	Se desplaza de manera coordinada en el juego, usa nociones temporales como rápido, lento, izquierda o derecha al caminar o correr el juego el lobo	x		x		x		
09	Demuestra orientación al jugar el juego de congelado, identificando izquierda o derecha, arriba o abajo.	x		x		x		
10	Gira y corre en diferentes direcciones demostrando orientación en su lateralidad, coordinación es sus movimientos y atrapando a sus compañeros de juego.	x		x		x		
D03: Verbalización		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Expresa frases de tres a más palabras y demuestra participación al jugar el juego del huevo y la cuchara.	x		x		x		
12	Se comunica armoniosamente con sus compañeros mientras juega el juego de las escondidas.	x		x		x		
13	Hace preguntas con espontaneidad en el trascurso del juego del avioncito.	x		x		x		
14	Responde a preguntas con claridad al finalizar el juego del rey manda	x		x		x		
15	Expresa de manera fluida oraciones cortas al culminar el juego del encestado.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mgtr.: SHUAN TREJO NORMA BERNANDINA

DNI:40385025

Especialidad del validador: Mgtr. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Chimbote, 22 de setiembre de 2021.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del Experto Informante.

MIDE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES/Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ¹		Caridad ¹		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
D01: Equilibrio								
01	Expresa equilibrio desplazándose de un lado al otro en el juego de la gallinita ciega.	x		x		x		
02	Realiza saltos con los dos pies juntos usando un costalillo demostrando equilibrio..	x		x		x		
03	Demuestra fuerza y equilibrio al jalar la soga	x		x		x		
04	Mantiene el equilibrio al bailar al ritmo de la música que escucha al jugar el juego de las sillas	x		x		x		
05	Camina en línea recta poniendo un pio delante demostrando equilibrio al jugar el juego del limbo.	x		x		x		
D02: Lateralidad		Si	No	Si	No	Si	No	
06	Corre con los ojos vendados sosteniendo la cola del burro, demostrando orientación.	x		x		x		
07	Lanza las latas con sus brazos identificando su izquierda o derecha, demostrando autonomía y coordinación	x		x		x		
08	Se desplaza de manera coordinada en el juego, usa nociones temporales como rápido, lento, izquierda o derecha al caminar o correr el juego el lobo	x		x		x		
09	Demuestra orientación al jugar el juego de congelado, identificando izquierda o derecha, arriba o abajo.	x		x		x		
10	Gira y corre en diferentes direcciones demostrando orientación en su lateralidad, coordinación es sus movimientos y atrapando a sus compañeros de juego.	x		x		x		
D03: Verbalización		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Expresa frases de tres a más palabras y demuestra participación al jugar el juego del huevo y la cuchara.	x		x		x		
12	Se comunica armoniosamente con sus compañeros mientras juega el juego de las escondidas.	x		x		x		
13	Hace preguntas con espontaneidad en el trascurso del juego del avioncito.	x		x		x		
14	Responde a preguntas con claridad al finalizar el juego del rey manda	x		x		x		
15	Expresa de manera fluida oraciones cortas al culminar el juego del encestado.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mgtr.: IRASABAL FLORES JUANA VICTORIA

DNI:45079667

Especialidad del validador: Mgtr. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Chimbote, 22 de setiembre de 2021.

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

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

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

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



Firma del Experto Informante.

- Pantallazos de los formatos de consentimiento informado firmado por los padres.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO


Yo CASTRO ESPINOZA ANGÉLICA MARIA, padre de familia de la Institución educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 77147162, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “ Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” realizado por la estudiante Pulido Paulino Nadia del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Castro Espinoza Angélica María
Nombre del participante


Firma del participante

Pulido Paulino Nadia
Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento


Firma

Fecha: 08/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo MENDOZA CÓRDOVA NADIA, padre de familia de la Institución educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 71041579, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021”, realizado por la estudiante PULIDO PAULINO NADIA del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Mendoza Córdova Nadia

Nombre del participante

Firma del participante

Pulido Paulino Nadia

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 09/10/2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN
Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo PAREDES URQUIA INGRI ZULEMA, padre de familia de la Institución Educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 45998771, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” realizado por la estudiante PULIDO PAULINO NADIA del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Paredes Urquia Ingri Zulema
Nombre del participante

Firma del participante

Pulido Paulino Nadia

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 10/10/2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN
Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo LARA MEDINA MARIA DEL ROSARIO, padre de familia de la Institución educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 47920640, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” realizado por la estudiante PULIDO PAULINO NADIA del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Lara Medina María Del Rosario

Nombre del participante

Firma del participante

Pulido Paulino Nadia

Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 11/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN
Consentimiento informado**

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo MENDEZ AZNARAN GISELA ANÁHI, padre de familia de la Institución educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 43785530, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” realizado por la estudiante PULIDO PAULINO NADIA del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

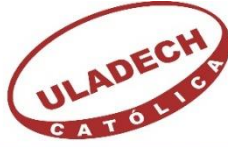
Mendez Aznaran Gisela Anáhi
Nombre del participante

Firma del participante

Pulido Paulino Nadia
Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 12/10/2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN
Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo ANAMPA LOPEZ LISBETH MARYORIT, padre de familia de la Institución educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 48262646, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” realizado por la estudiante PULIDO PAULINO NADIA del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Anampa Lopez Lisbeth Maryorit

Nombre del participante

Firma del participante

Pulido Paulino Nadia

Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 15/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN
Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo ACERO POLICIO KETHERINE YESSENIA, padre de familia de la Institución educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 44238815, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” realizado por la estudiante PULIDO PAULINO NADIA del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Acero Policio Ketherine Yessenia

Nombre del participante

Firma del participante

Pulido Paulino Nadia

Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 16/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo LUCERO CASTILLO ALEXSANER, padre de familia de la Institución educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 47547649, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” realizado por la estudiante PULIDO PAULINO NADIA del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Lucero Castillo Alexander

Nombre del participante

Firma del participante

Pulido Paulino Nadia

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 17/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN
Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo GONZALES VIDAL LESLY ARACELI, padre de familia de la Institución educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 70003959, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” realizado por la estudiante PULIDO PAULINO NADIA del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Gonzales Vidal Lesly Araceli

Nombre del participante

Firma del participante

Pulido Paulino Nadia

Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 19/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO


Yo VARGAS MENDOZA CLAUDIA MILENA, padre de familia de la Institución educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 71523466, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” realizado por la estudiante PULIDO PAULINO NADIA del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Vargas Mendoza Claudia Milena
Nombre del participante


Firma del participante

Pulido Paulino Nadia
Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento


Firma

Fecha: 20/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN
Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.


Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO
INFORMADO**

Yo, ARCE QUEZADA ROSA padre de familia de la Institución educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 47803718, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” realizado por la estudiante PULIDO PAULINO NADIA del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Arce Quezada Rosa
Nombre del participante


Firma

Pulido Paulino Nadia
Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento


Firma

Fecha: 27/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO
INFORMADO**

Yo BUDINICH ACOSTA ANA RUTH, padre de familia de la Institución educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 48323938, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” realizado por la estudiante Pulido Paulino Nadia del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Budinich Acosta Ana Ruth

Nombre del participante

Firma del participante

Pulido Paulino Nadia

Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 28/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO
INFORMADO**

Yo CADENILLAS GUEVARA KELLY YULY, padre de familia de la Institución educativa “ESTRELLITAS DEL SABER N° 319” - CHIMBOTE con DNI 43239915, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021” realizado por la estudiante Pulido Paulino Nadia del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Cadenillas Guevara Kelly Yuly
Nombre del participante

Firma del participante

Pulido Paulino Nadia

Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

Firma

Anexo 4: Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE
INDEPENDENCIA”**

Chimbote, 09 de Setiembre del 2021

OFICIO N° 038 – 2021 –ME/DREA/UGEL-S/I.E. N°319-ES-D.

SEÑORA: KARINI BUEZA QUIÑONES
DIRECTORA DE LA I.E. N° 319 “ESTRELLITAS DEL SABER”
CHIMBOTE

ASUNTO: SOLICITO ACEPTACIÓN PARA EJECUTAR SU PROYECTO DE TESIS

Es grato dirigirme a usted expresar nuestro cordial saludo en nombre de la escuela profesional de educación de la universidad católica los ángeles de Chimbote, el motivo de la presente carta tiene por finalidad regular la presentación de la estudiante **Pulido Paulino Nadia Danytza** con el código **N°0107172071**, de la carrera profesional de educación inicial, quien ejecutara de manera remota o virtual, el proyecto de tesis titulada: **“Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021”** durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año.

Por este motivo, agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin de culminar satisfactoriamente su investigación en el mismo que redundara en beneficio de los niños de su institución educativa.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN


Pbro. Dr. Segundo Artidoro Díaz Flores
Director

**“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE
INDEPENDENCIA”**

Chimbote, 10 de septiembre del 2021

SEÑOR: Dr. SEGUNDO DIAZ FLORES
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
ULADECH CATÓLICA
CHIMBOTE

ASUNTO: ACEPTACIÓN PARA EJECUTAR PROYECTO DE TESIS

Que la Srta. estudiante **Pulido Paulino Nadia Danytza** con el código **N°0107172071**, de la carrera profesional de educación inicial, ejecutará de manera presencial su proyecto de tesis titulada: **“Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021”** durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año, en el aula “Pequeños científicos” de cuatros años, con la docente Karini Bueza Quiñones.

Se expide la presente constancia a solicitud con fines de desarrollar la investigación en la I.E.

Atentamente,



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Unidad de Gestión Educativa Local
DIRECCIÓN
N° 3197A

Karini Bueza Quiñones
DIRECTORA

**“AÑO
PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA”**

DEL BICENTENARIO DEL

Chimbote, 01 de Setiembre del 2021

El director de la I.E. N° 319 “Estrellitas Del Saber” del nivel Inicial

HACE CONSTAR

Que la Srta. Pulido Paulino Nadia Danytza, estudiante de la carrera profesional de educación Inicial con código **0107172071** ha realizado su investigación titulada, **“Juegos Tradicionales Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Guesa En Los Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa Inicial N° 319 -Chimbote-Áncash -2021”** en el aula “Pequeños científicos” a cargo de la Karini Bueza Quiñones, en los meses de setiembre, octubre y noviembre del 2021 , demostrando responsabilidad y cumplimiento.

Se expide la presente constancia a solicitud con fines de desarrollar la investigación en la I.E.

Atentamente,



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Unidad de Gestión Educativa Local 1401
DIRECCIÓN
I.E. N° 3197A CHIMBOTE

Karini Bueza Quiñones
DIRECTORA

Anexo 5: Excel de tabulación de datos
PRE PRUEBA

Fecha	Código de estudiante	Sexo	Ciclo	Edad	D01: EQUILIBRIO					Fi
					P1	P2	P3	P4	P5	
18/10/2021	00-01	1	2	1	0	0	0	0	0	0
18/10/2021	00-02	2	2	1	0	1	0	0	0	1
18/10/2021	00-03	1	2	1	1	1	1	1	1	5
18/10/2021	00-04	1	2	1	0	1	0	0	1	2
18/10/2021	00-05	2	2	1	1	0	1	0	0	2
19/10/2021	00-06	1	2	1	0	0	1	0	0	1
19/10/2021	00-07	2	2	1	1	0	0	1	0	2
19/10/2021	00-08	2	2	1	0	0	0	0	1	1
19/10/2021	00-09	2	2	1	1	0	1	0	0	2
19/10/2021	00-10	1	2	1	0	1	0	1	1	3
20/10/2021	00-11	1	2	1	1	0	0	0	0	1
20/10/2021	00-12	1	2	1	0	1	1	1	0	3
20/10/2021	00-13	1	2	1	0	1	1	1	1	4
21/10/2021	00-14	1	2	1	1	0	1	0	1	3
21/10/2021	00-15	2	2	1	1	0	0	0	0	1

D02: LATERALIDAD					Fi	D03: VERBALIZACIÓN					Fi	TOTAL
P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		
1	1	1	0	1	4	1	0	0	0	0	1	5
0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	2	4
0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	3	9
0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	4
1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	10
1	0	1	0	0	2	0	0	0	1	0	1	4
1	0	0	1	1	3	0	0	0	0	1	1	6
0	1	1	1	0	3	1	0	1	1	0	3	7
1	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	4
0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	4	8
0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	1	1	4
1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	3	7
1	1	1	1	1	5	0	0	0		0	0	9
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	3

POST PRUEBA

Nombre y Apellidos	Fecha	Código de estudiante	Sexo	Ciclo	Edad	D01: EQUILIBRIO					Fi
						P1	P2	P3	P4	P5	
Estudiante	18/10/2021	00-01	1	2	1	1	1	1	0	1	4
Estudiante	18/10/2021	00-02	2	2	1	1	1	0	1	1	4
Estudiante	18/10/2021	00-03	1	2	1	0	1	1	1	1	4
Estudiante	18/10/2021	00-04	1	2	1	1	1	0	1	1	4
Estudiante	18/10/2021	00-05	2	2	1	1	0	1	1	1	4
Estudiante	19/10/2021	00-06	1	2	1	1	0	1	1	0	3
Estudiante	19/10/2021	00-07	2	2	1	1	0	1	1	1	4
Estudiante	19/10/2021	00-08	2	2	1	1	1	1	1	1	5
Estudiante	19/10/2021	00-09	2	2	1	1	1	1	1	1	5
Estudiante	25/10/2021	00-10	1	2	1	1	1	0	1	1	4
Estudiante	27/10/2021	00-11	1	2	1	1	1	1	1	1	5
Estudiante	5/11/2021	00-12	1	2	1	1	0	1	1	1	4
Estudiante	7/11/2021	00-13	1	2	1	0	1	1	1	1	4
Estudiante	12/11/2021	00-14	1	2	1	1	1	1	1	1	5
Estudiante	15/12/2021	00-15	2	2	1	1	1	1	0	0	3

D02: LATERALIDAD					Fi	D03: VERBALIZACIÓN					Fi	TOTAL
P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		
1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	13
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	14
0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	3	12
1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	13
1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4	13
1	0	1	0	1	3	0	1	1	1	1	4	10
1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	13
1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	14
1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	13
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	14
1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	13
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	13
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	13
												198

Anexo 6: Talleres o sesiones ejecutadas

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 01

I. DATO INFORMATIVOS

1.1. I.E. : “Estrellitas del Saber” N° 319

1.2. SECCIÓN:

1.3. GRADO/EDAD : 4 Años

1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos

1.5. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza

1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Gozo y disfruto al jugar la gallinita ciega”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente 	Expresa equilibrio desplazándose de un lado al otro en el juego de la gallinita ciega.	Enviar video donde el niño demuestre estabilidad de su cuerpo al correr jugando la gallinita ciega.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA O INICIO	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e</p>	<ul style="list-style-type: none"> * USB * Equipo de computo * Teléfono celular * Video 	10m.

	<p>indica a los papás y mamás que participen entonando la canción que se observa en el video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=g1D-ZIJdwBs</p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Conocen que es el equilibrio? ¿Saben cómo podemos mantener nuestro equilibrio?</p> <p>¿les gustaría jugar el juego del video? ¿Qué material necesitamos para desarrollar el juego?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a mantenernos estables haciendo prácticas de carrera.</p>	* Libreta de apuntes * Lapiceros	
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña, orienta al adulto sobre el juego: “La gallinita ciega”.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como:</p> <p>¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Pañuelo	25m
RELAJACIÓN	<p>Mediante un fondo musical, realizan lo siguiente:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Indica: caminen hacia adelante con las manos estiradas hacia adelante, a la orden de alto, giran y vuelven al punto inicial, bajan los brazos y los mueven balanceando hacia la derecha, hacia la izquierda; hacia la derecha, hacia la izquierda; hacia la derecha, hacia la izquierda.</p> <p>Repiten otra vez.</p>	Audio	5m
EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.</p>	P. bond, lápiz, colores	15m
CIERRE	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo.</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con</p>		5m

	mucha armonía.		
--	----------------	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Expresa equilibrio desplazándose de un lado al otro en el juego de la gallinita ciega.					
		Demuestra equilibrio al jugar el juego de la gallinita ciega		Controla sus movimientos		Expresa sus emociones mediante sus movimientos.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Estudiante 001	X			X	X	
02	Estudiante 002	X		X			X
03	Estudiante 003	X			X	X	
04	Estudiante 004	X		X			X
05	Estudiante 005		X		X	X	
06	Estudiante 006	X			X		X
07	Estudiante 007	X			X	X	
08	Estudiante 008	X			X	X	
09	Estudiante 009	X		X			X
10	Estudiante 010		X	X		X	
11	Estudiante 011		X	X		X	
12	Estudiante 012	X		X			X
13	Estudiante 013	X		X			X
14	Estudiante 014	X		X			X
15	Estudiante 015	X			X	X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	B	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	B	A	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	B	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	A	B	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=NBWuj716t3s>

ANEXO:

EL JUEGO DE LA GALLINITA CIEGA:

Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego.

Empezamos el juego:

Primero deben elegir quien llevará la venda (gallinita ciega).

Definan quien será y van a colocarle un pañuelo para cubrir sus ojos, de modo que no pueda ver a su alrededor.

Los demás participantes se colocan alrededor de la gallinita ciega, forman un círculo y se cogen de la mano.

al sonido de la música empieza el juego

La gallinita ciega da tres vueltas sobre sí misma, mientras los demás repiten: *“Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás”*



terminado las tres vueltas, empieza a movilizarse para atrapar a cualquier participante que se encuentra en el círculo, los participantes pueden moverse, pero sin soltarse de la mano.

La gallinita si atrapa a un participante, debe adivinar de quien se trata, tocando mediante el tacto, si acierta, este pasa a ser la nueva gallinita ciega.

Nuevamente el que hace de gallinita ciega da tres vueltas sobre sí misma, mientras los demás repiten: *“Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás”*, terminado las tres vueltas, empieza a movilizarse para atrapar a cualquier participante que se encuentra en el círculo, los participantes pueden moverse, pero sin soltarse de la mano. El juego termina a la orden, de alto cuando haya pasado el tiempo establecido para el juego.

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 02

I. DATO INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 319
- 1.2. SECCIÓN :
- 1.3. GRADO/EDAD : 4 Años
- 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.5. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me divierto al jugar saltando en un costalillo”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENT O DE EVALUACIÓN
- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	- Realiza saltos con los dos pies juntos usando un costalillo demostrando equilibrio.	Enviar video de evidencia demostrando equilibrio al jugar el juego del costalillo.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALE S	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente. -Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen entonando la canción que se observa en el video:	Video	10m.

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=9fXeflGbQ1o</p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Conoces lo que es equilibrio? ¿Sabes cómo mantener el equilibrio caminando?</p> <p>¿Para qué servirá estar en equilibrio? ¿Será fácil correr con los dos pies juntos?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a mantenernos en equilibrio saltando con un costalillo.</p>		
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña, orienta al adulto sobre el juego: “Carrera usando un costalillo”. Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como:</p> <p>¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Lámina	25m
Relajación	<p>Mediante un fondo musical, realizan lo siguiente:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Indica: caminen hacia adelante con las manos estiradas hacia arriba, a la orden de alto, giran y vuelven al punto inicial, bajan los brazos y se sientan; con los brazos extendidos tratan de coger la punta de sus pies. Repiten otra vez.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo.</p>		5m

	Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.		
--	---	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Realiza saltos con los dos pies juntos usando un costalillo demostrando equilibrio.					
		Salta coordinadamente con los dos pies.		Salta con los dos pies juntos hacia diferentes direcciones.		Demuestra su equilibrio al saltar.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Estudiante 1	X			X	X	
02	Estudiante 2	X		X			X
03	Estudiante 3	X			X	X	
04	Estudiante 4	X		X			X
05	Estudiante 5	X			X	X	
06	Estudiante 6	X			X		X
07	Estudiante 7	X		X			X
08	Estudiante 8	X			X	X	
09	Estudiante 9	X		X			X
10	Estudiante 10	X			X	X	
11	Estudiante 11		X	X		X	
12	Estudiante 12	X		X			X
13	Estudiante 13	X			X	X	
14	Estudiante 14	X		X			X
15	Estudiante 15	X			X	X	

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	A	B	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	A	B	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	A	B	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	B	A	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

ANEXO:

EL JUEGO DEL COSTALILLO:

Empezamos el juego:

Cada uno debe tener un costalillo, con ayuda el participante debe ingresar dentro del costalillo, luego se pone en la línea de partida.

A la orden, de 1, 2 y 3, deben coger el costalillo para que no se caiga y saltar hacia adelante con ambas piernas juntas para avanzar hasta la línea de llegada.



Deben mantener las piernas juntas mientras saltan, junto a las bolsas hasta llegar a la línea de meta.

Nuevamente, se quedan esperando a que lleguen todos e inician el regreso: A la orden, de 1, 2 y 3, deben coger el costalillo para que no se caiga y saltar hacia adelante con ambas piernas juntas para avanzar hasta la línea de llegada.

Deben mantener las piernas juntas mientras saltan, junto a las bolsas hasta llegar a la línea de meta. Gana el que llega primero.

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 03

I. DATO INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 319
- 1.2. SECCIÓN :
- 1.3. GRADO/EDAD : 4 Años
- 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.5. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Participo en los juegos de jala sogá”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	- Demuestra fuerza y equilibrio al jalar la sogá	Envía video realizando movimientos coordinados al jalar la sogá.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSO S Y MATERIA LES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente. -Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e indica a los papás y mamás que participen entonando la canción que se observa en el video: https://www.youtube.com/watch?v=uT08DKjIBvw	Video	10m.

	<p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Conoces lo que es hacer fuerza? ¿Sabes cómo podríamos competir haciendo fuerza?</p> <p>¿Para qué servirá hacer fuerza? ¿Será fácil participar en competencias de fuerza?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a mantenernos participar haciendo actividades de fuerza.</p>		
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/niña, orienta al adulto sobre el juego: “Jala sogá”. Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Soga	25m
Relajación	<p>Mediante un fondo musical, realizan lo siguiente: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Indica: Camina hacia adelante, párate, levanta los brazos, bájalos, nuevamente camina en sentido contrario, párate, levanta los brazos, bájalos. Repiten otra vez.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad realizada en familia.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitación a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.</p>		5m

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Demuestra fuerza y equilibrio al jalar la sogá					
		Demuestra fuerza al jalar la sogá		Realiza movimientos coordinados al jalar la sogá		Demuestra equilibrio al jugar el juego de la sogá.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Estudiante 1	X			X	x	
02	Estudiante 2	X		X			X
03	Estudiante 3	X			X	x	
04	Estudiante 4	X		X			X
05	Estudiante 5		X	X		X	
06	Estudiante 6	X			X		X
07	Estudiante 7	X			X	X	
08	Estudiante 8	X			X	X	
09	Estudiante 9	X		X			X
10	Estudiante 10		X	X		X	
11	Estudiante 11		X	X		X	
12	Estudiante 12	X		X			X
13	Estudiante 13	X		X			X
14	Estudiante 14	X		X			X
15	Estudiante 15	X			X	X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	B	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	B	A	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	B	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	A	B	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

ANEXO:

JUEGO DE LA SOGA:

Empezamos el juego:

Participan dos personas uno debe tener la sogá, y marcar una línea entre los dos participantes.



Ambos cogen de un extremo de la sogá, esperan la indicación para iniciar. Damos la orden y ambos empiezan a jalar del extremo de la sogá tratando de atraer al otro hacia su territorio; el participante que invade el territorio del otro participante pierde. En caso que se mantienen, el juego es de un empate. A la orden dada termina culmina el juego.

Repiten nuevamente, pero cambian de campo, a la orden inicial el juego ambos empiezan a jalar del extremo de la sogá tratando de atraer al otro hacia su territorio; el participante que invade el territorio del otro participante pierde. Tiempo. El juego ha culminado.

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 04

I. DATO INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 319
- 1.2. SECCIÓN :
- 1.3. GRADO/EDAD : 4 Años
- 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.5. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Gozo y disfruto al participar del juego de las sillas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO O DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente 	Mantiene el equilibrio al bailar al ritmo de la música que escucha al jugar el juego de las sillas	Mandar video del niño manteniendo la estabilidad al bordear los obstáculos en el juego de las sillas	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSO S Y MATERIA LES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen</p>	Video	10m.

	<p>entonando la canción que se observa en el video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=TWBH2sGJfRo</p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Conoces lo que es coordinación de movimientos? ¿Sabes cómo es estar concentrado?</p> <p>¿Para qué servirá estar concentrado y saber coordinar? ¿Será fácil coordinar?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a coordinar y mantenernos concentrados al jugar a las sillas.</p>		
Expresividad motriz	<p>La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego, en parejas familiar-niño o niña: “El juego de las sillas”.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como:</p> <p>¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Lámina Audio	25m
Relajación	<p>Da las indicaciones para que descansen al ritmo de un fondo musical:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Trazan una línea en el piso y al compás de la música van caminado sobre ella, si salirse</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>		5m

	<p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo.</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.</p>		
--	---	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Mantiene el equilibrio al bailar al ritmo de la música que escucha al jugar el juego de las sillas		Mantiene el equilibrio al caminar rodeando objetos.	Demuestra equilibrio al caminar.		
		Si	No		SI	NO	
01	Estudiante 1	X			X	x	
02	Estudiante 2	X		X			X
03	Estudiante 3	X			X	x	
04	Estudiante 4	X		X			X
05	Estudiante 5		X	X		X	
06	Estudiante 6	X			X		X
07	Estudiante 7	X			X	X	
08	Estudiante 8	X			X	X	
09	Estudiante 9	X		X			X
10	Estudiante 10		X	X		X	
11	Estudiante 11		X	X		X	
12	Estudiante 12	X		X			X
13	Estudiante 13	X		X			X
14	Estudiante 14	X		X			X
15	Estudiante 15	X			X	X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	B	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	B	A	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	B	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	A	B	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

ANEXO:

EL JUEGO DE LAS SILLAS

Forman un grupo familiar: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso, además se utilizará sillas.

Los participantes deberán escoger una música para realizar el juego.



Se colocará las sillas en un círculo, las sillas tienen que ser menos que los integrantes si son 4 personas será 3 sillas, tendrán que bailar al rededor de la silla cuando pare la música tendrán que sentarse, la persona que quede sin silla perderá y tendrán que sacar la silla así se seguirá hasta que haya un ganador o ganadora.

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 05

I. DATO INFORMATIVOS

- 1.1 I.E. : N° 319
- 1.2. SECCIÓN:
- 1.3. GRADO/EDAD : 4 Años
- 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.5. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Disfrutamos al jugar limbo”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Camina en línea recta poniendo un pie delante demostrando equilibrio al jugar el juego del limbo.	Mandar video donde el niño demuestre coordinación y resistencia al jugar el juego de limbo.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente. -Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen entonando la canción que se observa en el video:	Video	10m.

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=AHlaiDC2-O4</p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Conocen este juego? ¿Sabes cómo lo podemos realizar?</p> <p>¿Para qué servirá el desarrollo de este juego?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a demostrar nuestro equilibrio y coordinación al realizar el juego del limbo.</p>		
Expresividad motriz	<p>La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego del limbo.</p> <p>-Forman un grupo familiar: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso</p> <p>- la maestra pide que los padres de familia consigan un palo de escoba.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como:</p> <p>¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Lámina Audio	25m
Relajación	<p>Da las indicaciones para que descansen al ritmo de un fondo musical:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Trazan una línea en el piso y al compás de la música van caminado sobre ella, si salirse</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo.</p>		5m

	Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.		
--	---	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems							
		Camina en línea recta poniendo un pio delante demostrando equilibrio al jugar el juego del limbo.		Se desplaza demostrando equilibrio.		Controla sus movimientos.		Mantiene su estabilidad al caminar la línea recta.	
		Si	No	Si	No	SI	NO		
01	Estudiante 1	X			X	X			
02	Estudiante 2	X		X			X		
03	Estudiante 3	X			X	X			
04	Estudiante 4	X		X			X		
05	Estudiante 5		X	X		X			
06	Estudiante 6	X			X		X		
07	Estudiante 7	X			X	X			
08	Estudiante 8	X			X	X			
09	Estudiante 9	X		X			X		
10	Estudiante 10		X	X		X			
11	Estudiante 11		X	X		X			
12	Estudiante 12	X		X			X		
13	Estudiante 13	X		X			X		
14	Estudiante 14	X		X			X		
15	Estudiante 15	X			X	X			

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	B	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	B	A	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	B	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	A	B	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

ANEXO:

EL JUEGO DEL LIMBO:

la maestra da indicaciones que dos participantes cogerán el palo por los extremos y el niño o niña tendrá que pasar por debajo de la altura del palo y si alguien toca el palo pierde el juego, así sucesivamente con todos los participantes.



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 06

I. DATO INFORMATIVOS

- 1.7. I.E. : N° 319
- 1.8. SECCIÓN:
- 1.9. GRADO/EDAD : 4 Años
- 1.10. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.11. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 1.12. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “nos divertimos jugando al juego de ponte la cola al burro”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	-Corre con los ojos vendados sosteniendo la cola del burro, demostrando equilibrio y orientación.	Manda video del niño demostrando manejo de su equilibrio y coordinación al realizar el juego de poner la cola al burro.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente. -Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen observando el video:	Video	10m.

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=X2fYQ35aH8U</p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Dónde se ubicó la abeja? ¿Dónde se ubicó la mariquita?</p> <p>¿Cuál es tu izquierda? ¿Cuál es tu derecha?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a diferencias sobre nuestra izquierda o derecha.</p>		
Expresividad motriz	<p>La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego de poner la cola al burro.</p> <p>La maestra indica que para realizar la actividad es necesario que se dibuje aun burro y una cola aparte.</p> <p>-la maestra indica que tienen que formar un grupo familiar: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como:</p> <p>¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Lámina Audio	25m
Relajación	<p>Da las indicaciones para que descansen al ritmo de un fondo musical:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Trazan una línea en el piso y al compás de la música van caminado sobre ella, si salirse</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>		5m

	<p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo.</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.</p>		
--	---	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems							
		Corre con los ojos vendados sosteniendo la cola del burro, demostrando orientación.		Demuestra conocimiento de su lateralidad al realizar el juego.		Demuestra coordinación al desplazarse de un lado al otro		Se expresa con sus movimientos.	
		Si	No	Si	No	SI	NO		
01	Estudiante 1	X			X	x			
02	Estudiante 2	X		X			X		
03	Estudiante 3	X			X	x			
04	Estudiante 4	X		X			X		
05	Estudiante 5		X	X		X			
06	Estudiante 6	X			X		X		
07	Estudiante 7	X			X	X			
08	Estudiante 8	X			X	X			
09	Estudiante 9	X		X			X		
10	Estudiante 10		X	X		X			
11	Estudiante 11		X	X		X			
12	Estudiante 12	X		X			X		
13	Estudiante 13	X		X			X		

14	Estudiante 14	X		X			X
15	Estudiante 15	X			X	X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	B	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	B	A	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	B	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	A	B	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

ANEXO:

EL JUEGO PONTE LA COLA AL BURRO:

la maestra da indicaciones es que colocar la imagen del burro en la pared, luego de eso algún participante cubrirá con una venda los ojos del niño y el niño tendrá que desplazarse de acuerdo a las indicaciones para poder llegar poner la cola al burro, así sucesivamente con todos los participantes.



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 07

I. DATO INFORMATIVOS



- 1.1. I.E. : N° 319
- 1.2. SECCIÓN:
- 1.3. GRADO/EDAD : 4 Años
- 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.5. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Juguemos al juego de tumba lata”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanza las latas con sus brazos identificando su izquierda o derecha, demostrando autonomía y coordinación. 	<ul style="list-style-type: none"> Mandar video del niño demostrando coordinación y lateralidad al desarrollar el juego de tumba latas. 	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente. 	Imágenes	10m.

	<p>- Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica que participen observando las imágenes:</p>  <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿Qué observas en las imágenes? ¿Qué podemos hacer con esos materiales? ¿podemos realizar algún juego? ¿Qué juego sería?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos jugar el juego de la tumba latas, indicando que con esta actividad podrán reforzar, su coordinación y su equilibrio</p>		
<p>Expresividad motriz</p>	<p>- La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego de tumba latas.</p> <p>- La maestra indica que para realizar la actividad es necesario que busquen muchas latas para poder armar una torre y una pelota de cualquier materia.</p> <p>- La maestra indica que tienen que formar un grupo familiar: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso.</p>  <p>-Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	<p>Lámina Audio</p>	<p>25m</p>

Relajación	<p>Da las indicaciones para que descansen al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=BTjdc2IfMvc</p> <p>La docente pide que los niños se sienten formando un semicírculo, y que todos se ponen tomen de la mano para moverse al ritmo de la música de fondo.</p> <p>Pide que cierren los ojos y que disfruten la música.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.</p>		5m

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems							
		Lanza las latas con sus brazos identificando su izquierda o derecha, demostrando autonomía y coordinación.		Identifica su izquierda de su derecha.		Demuestra autonomía al jugar		Coordina sus movimientos durante el juego.	
		Si	No	Si	No	SI	NO		
01	Estudiante 1	X			X	x			
02	Estudiante 2	X		X			X		
03	Estudiante 3	X			X	x			
04	Estudiante 4	X		X			X		

05	Estudiante 5		X	X		X	
06	Estudiante 6	X			X		X
07	Estudiante 7	X			X	X	
08	Estudiante 8	X			X	X	
09	Estudiante 9	X		X			X
10	Estudiante 10		X	X		X	
11	Estudiante 11		X	X		X	
12	Estudiante 12	X		X			X
13	Estudiante 13	X		X			X
14	Estudiante 14	X		X			X
15	Estudiante 15	X			X	X	
16	Estudiante 16		x		x	x	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	B	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	B	A	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	B	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	A	B	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

ANEXO:

EL JUEGO DE TUMBA LATAS:

- La maestra da indicaciones sobre el desarrollo de la actividad, indica que consiste en poner o formar una torre de latas con una base de 10 latas y con la pelota tratar de tumbar las latas desde una determinada distancia, quien consiguió tumbar todas las latas con un solo tiro gana la actividad, así sucesivamente con todos los participantes.

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 08

I. DATO INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 319
- 1.2. SECCIÓN:
- 1.3. GRADO/EDAD : 4 Años
- 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.5. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Juguemos al lobo”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Se desplaza de manera coordinada en el juego, usa nociones temporales como rápido, lento, izquierda o derecha al caminar o correr el juego el lobo.	Manda video del niño donde se desplaza de manera coordinada en el juego del lobo.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>- La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente.</p> <p>- Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica que participen observando el siguiente video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ShypI8IYy0g&t=119s</p>	Imágenes	10m.

	<p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿Qué personajes observas en el video? ¿En qué cuento lo hemos observado? ¿podemos realizar algún juego con ese personaje? ¿Qué juego sería?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos jugar el juego del lobo, indicando que con esta actividad podrán reforzar, su coordinación y su equilibrio</p>		
Expresividad motriz	<p>- La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego del lobo.</p> <p>- La maestra indica que tienen que formar un grupo familiar: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso.</p> <p>-Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Lámina Audio	25m
Relajación	<p>Da las indicaciones para que descansen al ritmo de un fondo musical:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E <u>Trazan una línea en el piso y al compás de la música van caminado sobre ella, si salirse</u></p> <p>La docente pide que se sienten cómodamente y disfruten de la canción cerrando los ojos, y alzando lentamente tus brazos.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m

Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo.</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.</p>		5m
---------------	---	--	-----------

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
		Se desplaza de manera coordinada en el juego, usa nociones temporales como rápido, lento, izquierda o derecha al caminar o correr el juego el lobo.					
		Demuestra su resistencia y coordinación al jugar		Usa nociones temporales como rápido, lento, izquierda o derecha al caminar o correr el juego del lobo		Deferencia su derecha e izquierda.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Estudiante 1	X			X	x	
02	Estudiante 2	X		X			X
03	Estudiante 3	X			X	x	
04	Estudiante 4	X		X			X
05	Estudiante 5		X	X		X	
06	Estudiante 6	X			X		X
07	Estudiante 7	X			X	X	

08	Estudiante 8	X			X	X	
09	Estudiante 9	X		X			X
10	Estudiante 10		X	X		X	
11	Estudiante 11		X	X		X	
12	Estudiante 12	X		X			X
13	Estudiante 13	X		X			X
14	Estudiante 14	X		X			X
15	Estudiante 15	X			X	X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	B	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	B	A	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	B	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	A	B	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

ANEXO:

JUEGO DEL LOBO:

La maestra da indicaciones sobre el desarrollo de la actividad, indica que consiste en un participante hace el personaje del lobo y el resto de participantes forma una rueda y comienza a girar entonando la canción, “juguemos en el bosque, mientras que el lobo, esta, esta ¿lobo que estás haciendo?, y el participante que hace de lobo tiene que responder diversas cosas como “me estoy cepillando los dientes”, así hasta que en el momento menos pensado responda “estoy listo para comerlos” y al primero que coma o atrape será el siguiente lobo.

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 09

V. DATO INFORMATIVOS

- 1.7. I.E. : N° 319
- 1.8. SECCIÓN:
- 1.9. GRADO/EDAD : 4 Años
- 1.10. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.11. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 1.12. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Nos divertimos jugando al juego de congelado”

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Demuestra orientación al jugar el juego de congelado, identificando izquierda o derecha, arriba o abajo.	Mandar video donde el niño se desplace de manera coordinada en el juego de congelado.	Lista de cotejo

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	- La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente. - Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica que participen observando el siguiente	Imágenes	10m.

	<p>video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Hh39YPMDTXI</p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿Qué se puede realizar con esta canción? ¿alguna vez lo han escuchado esta canción? ¿podemos realizar algún juego con esta canción? ¿Qué juego sería?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos jugar el juego de congelado, indicando que con esta actividad podrán reforzar, su coordinación y su equilibrio</p>		
Expresividad motriz	<ul style="list-style-type: none"> - La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego de congelado. - La maestra indica que tienen que formar un grupo familiar: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso. <p>-Al término del juego, realizará preguntas como:</p> <p>¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Lámina Audio	25m
Relajación	<p>Da las indicaciones para que descansen al ritmo de un fondo musical:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Trazan una línea en el piso y al compás de la música van caminado sobre ella, si salirse</p> <p>La docente pide que se sienten cómodamente y disfruten de la canción cerrando los ojos, y alzando lentamente tus brazos.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más</p>	Papel bond, lápiz, colores	

plástica	le gustó al realizar la actividad y lo pinta.		15m
Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitas a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.		5m

**VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

N°	Estudiante	Ítems					
		Nombre y apellidos	Demuestra orientación al jugar el juego de congelado, identificando izquierda o derecha, arriba o abajo.		Baila al ritmo de la melodía.	Se expresa a través de sus movimientos.	
			de su lateralidad al jugar.	Si		No	SI
01	Estudiante 1	X			X	x	
02	Estudiante 2	X		X			X
03	Estudiante 3	X			X	x	
04	Estudiante 4	X		X			X
05	Estudiante 5		X	X		X	
06	Estudiante 6	X			X		X
07	Estudiante 7	X			X	X	
08	Estudiante 8	X			X	X	
09	Estudiante 9	X		X			X
10	Estudiante 10		X	X		X	

11	Estudiante 11		X	X		X	
12	Estudiante 12	X		X			X
13	Estudiante 13	X		X			X
14	Estudiante 14	X		X			X
15	Estudiante 15	X			X	X	

BAREMOS

INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	B	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	B	A	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	B	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	A	B	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

ANEXO:

EL JUEGO DEL CONGELADO:

La maestra da indicaciones sobre el desarrollo de la actividad. Señala que para realizar la actividad se pondrá de fondo la canción de congelado, y al momento que la música dice la palabra “congelado”, el niño tiene que quedarse quieto sin moverse y el niño que se mueve o no se queda quieto pierde el juego.

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 10

I. DATO INFORMATIVOS

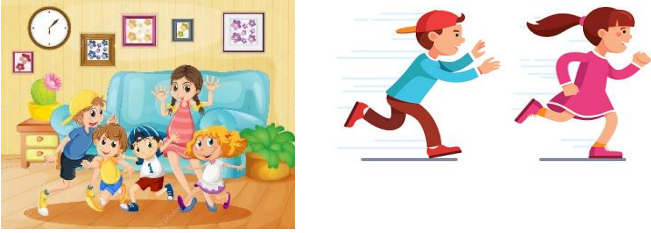
- 1.2. I.E. : N° 319
- 1.3. ECCIÓN:
- 1.4. GRADO/EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.6. RACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 1.7. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Nos divertimos jugando al juego de las chapadas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	demonstrando orientación en su lateralidad, coordinación es sus movimientos y atrapando a sus compañeros de juego, gira y corre en diferentes direcciones	Mandar video como evidencia que el niño se desplaza de manera coordinada al desarrollar el juego de las chapadas.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	- La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente.	Imágenes	10m.

	<p>- Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica que participen observando las siguientes imágenes:</p>  <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿Qué observamos? ¿Qué están jugando? ¿alguna vez han jugado este juego? ¿les gustaría que el día de hoy juguemos este juego?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos jugar el juego de las chapadas, indicando que con esta actividad podrán reforzar, su coordinación y su equilibrio</p>		
<p>Expresividad motriz</p>	<p>- La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego de las chapadas.</p> <p>- La maestra indica que tienen que formar un grupo familiar: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso.</p> <p>-Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	<p>Lámina Audio</p>	<p>25m</p>
<p>Relajación</p>	<p>Da las indicaciones para que descansen al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p>	<p>Audio</p>	<p>5m</p>

	<p>Trazan una línea en el piso y al compás de la música van caminado sobre ella, si salirse</p> <p>La docente pide que se sienten cómodamente y disfruten de la canción cerrando los ojos, y alzando lentamente tus brazos.</p>		
Expresión gráfico-plástica	La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo.</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.</p>		5m

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre apellidos y	Ítems					
		Gira y corre en diferentes direcciones demostrando orientación en su lateralidad, coordinación es sus movimientos y atrapando a sus compañeros de juego.					
		Demuestra resistencia al jugar		Demuestra dominio en su lateralidad		Coordina su cuerpo con sus movimientos.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Estudiante 1	X			X	x	
02	Estudiante 2	X		X			X
03	Estudiante 3	X			X	x	
04	Estudiante 4	X		X			X
05	Estudiante 5		X	X		X	

06	Estudiante 6	X			X		X
07	Estudiante 7	X			X	X	
08	Estudiante 8	X			X	X	
09	Estudiante 9	X		X			X
10	Estudiante 10		X	X		X	
11	Estudiante 11		X	X		X	
12	Estudiante 12	X		X			X
13	Estudiante 13	X		X			X
14	Estudiante 14	X		X			X
15	Estudiante 15	X			X	X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	B	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	B	A	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	B	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	A	B	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

ANEXO

EL JUEGO DE LAS CHAPADAS:

La maestra da indicaciones sobre el desarrollo de la actividad. Señala que para realizar la actividad uno de los participantes será el encargado de chapas o atrapar al resto, para esto el participante encargado de chapar tiene que contar hasta el número 10, mientras el participante encargado de chapar está contando los otros participantes tienen tiempo para correr lejos del participante de chapar, luego que el participante encargado de chapar termina de contar está listo para atrapar el resto de participantes al que logre atrapar primero será el nuevo encargado de chapar y así sucesivamente con todos los participantes.

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 11

I. DATO INFORMATIVOS



- 1.2. I.E. : N° 319
- 1.3. SECCIÓN:
- 1.4. GRADO/EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.6. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 1.7. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Nos divertimos jugando el juego del huevo y la cuchara”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Expresa frases de tres a más palabras y demuestra participación al jugar el juego del huevo y la cuchara.	Mandar video donde el niño se desplace de manera coordinada al desarrollar del huevo y la cuchara.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	- La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente.	Imágenes	10min

	<p>- Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica que participen observando las siguientes imágenes:</p>   <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿Qué observamos? ¿se podrá realizar un juego con estos materiales? ¿alguna vez han jugado este juego? ¿les gustaría que el día de hoy juguemos este juego?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos jugar el juego del huevo y la cuchara, indicando que con esta actividad podrán reforzar, su coordinación y su equilibrio</p>		
<p>Expresividad motriz</p>	<p>- La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego del huevo y la cuchara.</p> <p>- La maestra indica que tienen que formar un grupo familiar: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso.</p> <p>¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	<p>Lámina Audio</p>	<p>25m</p>
<p>Relajación</p>	<p>Da las indicaciones para que descansen al ritmo de un fondo musical:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Trazan una línea en el piso y al compás de la música van caminado sobre ella, si salirse</p>	<p>Audio</p>	<p>5min</p>

	La docente pide que se sienten cómodamente y disfruten de la canción cerrando los ojos, y alzando lentamente tus brazos.		
Expresión gráfico-plástica	La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.	Papel bond, lápiz, colores	15min
Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitación a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.		5min

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Expresa frases de tres a más palabras y demuestra participación al jugar el juego del huevo y la cuchara.		Demuestra dominio fluidez al comunicarse con sus amigos		Expresa sus emociones	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Estudiante 1	X			X	X	
02	Estudiante 2	X		X			X
03	Estudiante 3	X			X	X	
04	Estudiante 4	X		X			X
05	Estudiante 5		X	X		X	
06	Estudiante 6	X			X		X

07	Estudiante 7	X			X	X	
08	Estudiante 8	X			X	X	
09	Estudiante 9	X		X			X
10	Estudiante 10		X	X		X	
11	Estudiante 11		X	X		X	
12	Estudiante 12	X		X			X
13	Estudiante 13	X		X			X
14	Estudiante 14	X		X			X
15	Estudiante 15	X			X	X	
16	Estudiante 16		x		x	X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	B	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	B	A	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	B	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	A	B	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

ANEXO:

- La maestra da indicaciones sobre el desarrollo de la actividad. Señala que es necesario que se consiga un huevo, una cuchara y una tiza. Una vez obtenidos esos materiales se marca una línea al otro extremo donde se desarrollará la actividad. El niño tiene que coger la cuchara con su boca y encima de la cuchara poner el huevo, luego de eso tiene que caminar hacia el otro extremo donde está la línea con la tiza. Al participante que se le caiga el huevo pierde el juego. El juego empieza a la cuenta de 1,2 y 3. Listo a caminar.



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 12

I. DATO INFORMATIVOS


- 1.2. I.E. : N° 319
- 1.3. SECCIÓN:
- 1.4. GRADO/EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.6. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 1.7. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Nos divertimos jugando el juego de las escondidas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Se comunica armoniosamente con sus compañeros mientras juega el juego de las escondidas.	Mandar video como evidencia del niño cuando se desplaza de manera coordinada al desarrollar de las escondidas.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEM PO
Asamblea o inicio	- La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente. - Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica que participen observando las siguientes imágenes:	Imágenes	10min

	 <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿Qué observamos? ¿Qué creen que este haciendo el niño? ¿alguna vez han jugado este juego? ¿les gustaría que el día de hoy juguemos este juego?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos jugar el juego de las escondidas, indicando que con esta actividad podrán reforzar, su coordinación y su equilibrio</p>		
<p>Expresividad motriz</p>	<p>- La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego de las escondidas.</p> <p>- La maestra indica que tienen que formar un grupo familiar: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso.</p> <p>-Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	<p>Lámina Audio</p>	<p>25min</p>
<p>Relajación</p>	<p>Da las indicaciones para que descansen al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Trazan una línea en el piso y al compás de la música van caminado sobre ella, si salirse</p> <p>La docente pide que se sienten cómodamente y disfruten de la canción cerrando los ojos, y alzando lentamente tus brazos</p>	<p>Audio</p>	<p>5min</p>

Expresión gráfico-plástica	La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.	Papel bond, lápiz, colores	15min
Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitamos a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.		5min

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems							
		Se comunica armoniosamente con sus compañeros mientras juegas el juego de las escondidas.		Demuestra empatía		Respetas las reglas del juego		Describe situaciones del juego	
		Si	No	Si	No	SI	NO		
01	Estudiante 1	X			X	x			
02	Estudiante 2	X		X			X		
03	Estudiante 3	X			X	x			
04	Estudiante 4	X		X			X		
05	Estudiante 5		X	X		X			
06	Estudiante 6	X			X		X		
07	Estudiante 7	X			X	X			
08	Estudiante 8	X			X	X			
09	Estudiante 9	X		X			X		
10	Estudiante 10		X	X		X			
11	Estudiante 11		X	X		X			
12	Estudiante 12	X		X			X		

13	Estudiante 13	X		X			X
14	Estudiante 14	X		X			X
15	Estudiante 15	X			X	X	
16	Estudiante 16	X			x	x	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	B	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	B	A	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	B	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	A	B	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

ANEXO:

EL JUEGO DE LAS ESCONDIDAS:

- La maestra da indicaciones sobre el desarrollo de la actividad. Señala que uno de los participantes del juego será el encargado de atrapar al resto para esto él tiene que contar del 1 hasta el 10, mientras él cuenta el resto de los participantes se irán escondiendo, una vez que el participante termina de contar tendrá que buscar al resto, al que encuentre primero será encargado de contar e iniciar el juego nuevamente y así sucesivamente con todos los participantes.

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 13

I. DATO INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 319
- 1.2. SECCIÓN:
- 1.3. GRADO/EDAD : 4 Años
- 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.5. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Nos divertimos jugando el juego del avioncito”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Hace preguntas con espontaneidad en el transcurso del juego del avioncito.	Mandar video del niño evidenciando como se desplaza de manera coordinada al desarrollar el juego del avioncito.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	- La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente. - Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y	Imágenes	10min

	<p>amable e indica que participen observando el siguiente video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=q1Gw3yw7aug</p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿Qué observamos? ¿Qué creen que este haciendo el niño? ¿alguna vez han jugado este juego? ¿les gustaría que el día de hoy juguemos este juego?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos jugar el juego del avioncito, indicando que con esta actividad podrán reforzar, su coordinación y su equilibrio</p>		
Expresividad motriz	<p>- La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego de las escondidas.</p> <p>- La maestra indica que tienen que formar un grupo familiar: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso.</p> <p>-Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Lámina Audio	25min
Relajación	<p>Da las indicaciones para que descansen al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Trazan una línea en el piso y al compás de la música van caminado sobre ella, si salirse</p> <p>La docente pide que se sienten cómodamente y disfruten de la canción cerrando los ojos, y alzando lentamente tus brazos</p>	Audio	5min
Expresión	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le</p>	Papel bond, lápiz, colores	

gráfico-plástica	gustó al realizar la actividad y lo pinta.		15min
Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.		5min

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Hace preguntas con espontaneidad en el transcurso del juego del avioncito.					
		Demuestra interés por el juego		Pregunta las reglas del juego		Expresa sus emociones	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Estudiante 1	X			X	X	
02	Estudiante 2	X		X			X
03	Estudiante 3	X			X	X	
04	Estudiante 4	X		X			X
05	Estudiante 5		X	X		X	
06	Estudiante 6	X			X		X
07	Estudiante 7	X			X	X	
08	Estudiante 8	X			X	X	
09	Estudiante 9	X		X			X
10	Estudiante 10		X	X		X	
11	Estudiante 11		X	X		X	
12	Estudiante 12	X		X			X
13	Estudiante 13	X		X			X
14	Estudiante 14	X		X			X

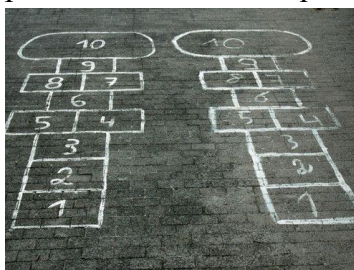
15	Estudiante 15	X			X	X	
----	---------------	---	--	--	---	---	--

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	B	A	A
02	Estudiante002	A	A	B	A
03	Estudiante003	A	B	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	B	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	B	A	A
08	Estudiante008	A	B	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	B	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A
13	Estudiante013	A	A	B	A
14	Estudiante014	A	A	B	A
15	Estudiante015	A	B	A	A

ANEXO:

- La maestra da indicaciones sobre el desarrollo de la actividad. Señala que el padre de familia tiene que ayudar al niño a dibujar esta imagen en el suelo:



SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 14

V. DATO INFORMATIVOS

- 5.1. I.E. : N° 319
- 5.2. SECCIÓN:
- 5.3. GRADO/EDAD : 4 Años
- 5.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 5.5. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 5.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Nos divertimos jugando al rey manda”

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Responde a preguntas con claridad al finalizar el juego del rey manda .	Mandar video de los niños realizando las diferentes actividades que manda el rey del juego.	Lista de cotejo

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos) donde el niño/niña este indicando las partes de su cuerpo. -Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañan y participen entonando la canción que se observa en el video:	Imágenes	10min

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató en el video? ¿Conoces las partes de tu cuerpo? ¿Para qué usamos las piernas? ¿Para que servirá mis los brazos? La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <p>Me esfuerzo para realizar mis tareas. → Me identifico mediante el WhatsApp para participar. La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy identificaremos las partes de nuestro cuerpo mediante el juego el rey manda.</p>		
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego “El rey manda”</p> <p>El rey manda es un juego donde un integrante del grupo tiene que dar las indicaciones que sería el “Rey” y el resto debe de obedecer a lo que el rey pida.</p> <p>Por ejemplo: El rey manda que todos se cojan la cabeza, cuando el rey dice esto, todos deben de obedecerlo hasta que el indique otra acción.</p> <p>La maestra indica que en esta ocasión el rey sería un miembro de la familia el cual de indicaciones para que el niño reconozca las partes gruesas de su cuerpo. (cabeza, piernas, brazos, torso)</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Lámina Audio	25min
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Los niños/niñas se sientan en un espacio y abren sus piernas y estiran sus manos tratando de coger la punta de sus pies, contarán hasta diez y regresan a su posición inicial. Ahora se echan despacio hacia atrás y luego tratan de sentarse y tocar</p>	Audio	5min

Expresión gráfico-plástica	La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde se dibuje así mismo y señale las partes de su cuerpo.	Papel bond, lápiz, colores	15min
Cierre	La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias. Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.		5min

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Responde a preguntas con claridad al finalizar el juego del rey manda					
		Respeto las reglas del juego		Se expresa de manera autónoma		Respondo las preguntas con facilidad	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Estudiante 1	X		X		X	
02	Estudiante 2	X		X		X	
03	Estudiante 3	X		X		X	
04	Estudiante 4	X		X		X	
05	Estudiante 5	X		X		X	
06	Estudiante 6	X		X		X	
07	Estudiante 7	X		X		X	
08	Estudiante 8	X		X		X	
09	Estudiante 9	X		X		X	

10	Estudiante 10	X		X		X	
11	Estudiante 11	X		X		X	
12	Estudiante 12	X		X		X	
13	Estudiante 13	X		X		X	
14	Estudiante 14	X		X		X	
15	Estudiante 15	X		X		X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A	A
02	Estudiante002	A	A	A	A
03	Estudiante003	A	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A	A
05	Estudiante005	A	A	A	A
06	Estudiante006	A	A	A	A
07	Estudiante007	A	A	A	A
08	Estudiante008	A	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	A	A
10	Estudiante010	A	A	A	A
11	Estudiante011	A	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	A	A
13	Estudiante013	A	A	A	A
14	Estudiante014	A	A	A	A
15	Estudiante015	A	A	A	A

SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 15

IX. DATO INFORMATIVOS

- 9.1. I.E. : N° 319
- 9.2. SECCIÓN:
- 9.3. GRADO/EDAD : 4 Años
- 9.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 9.5. PRACTICANTE : Pulido Paulino Nadia Danytza
- 9.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Jugamos al enceestado”

X. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Expresa de manera fluida oraciones cortas al culminar el juego del enceestado.	Mandar video de los niños identificando su derecha e izquierda.	Lista de cotejo

XI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos o video) donde el niño/niña este identificando su lado derecho e izquierdo. -Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los	Imágenes	10min

	<p>familiares que acompañan y participan entonando la canción que se observa en el video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM</p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Conoces tu izquierda y derecha?</p> <p>¿Para qué usamos nuestras manos? ¿Para que servirá conocer mi lado derecho e izquierdo?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <p>Me esfuerzo para realizar mis tareas.</p> <p>Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</p> <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy identificaremos nuestro lado derecho e izquierdo para ello utilizaremos el juego del encestado.</p>		
<p>Expresividad motriz</p>	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego “Encestado”</p> <p>Este juego consiste en colocar 2 cajas de diferentes colores a una distancia de 1 metro del niño y colocar 5 objetos pequeños a cada lado del niño, para ello tenemos que realizar la identificación de las manos pintando la mano derecha de color rojo y la izquierda de color azul.</p> <p>Posteriormente el niño debe de lanzar los objetos dentro de las cajas que están frente de él, de manera alterna un derecho, un izquierdo según se les indique.</p>	<p>Lámina</p> <p>Audio</p>	<p>25min</p>

	Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?		
Relajación	Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E Los niños/niñas se recuestan sobre un tapete o colchoneta en un espacio cómodo y al ritmo de la melodía respiran profundamente.	Audio	5min
Expresión gráfico-plástica	La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde dibuje lo que más le gusto del juego y pinte de diferentes colores.	Papel bond, lápiz, colores	15min
Cierre	La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias. Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.		5min

XII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Expresa de manera fluida oraciones cortas al culminar el juego del enceestado.		Expresa sus vivencias durante el juego.	
		Se comunica con sus compañeros de manera armoniosa.			
		Si	No	Si	No
01	Estudiante 1	X		X	
02	Estudiante 2	X		X	
03	Estudiante 3	X		X	
04	Estudiante 4	X		X	
05	Estudiante 5	X		X	
06	Estudiante 6	X		X	
07	Estudiante 7	X		X	
08	Estudiante 8	X		X	
09	Estudiante 9	X		X	
10	Estudiante 10	X		X	
11	Estudiante 11	X		X	
12	Estudiante 12	X		X	
13	Estudiante 13	X		X	
14	Estudiante 14	X		X	
15	Estudiante 15	X		X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A
02	Estudiante002	A	A	A
03	Estudiante003	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A
05	Estudiante005	A	A	A
06	Estudiante006	A	A	A
07	Estudiante007	A	A	A
08	Estudiante008	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	A
10	Estudiante010	A	A	A
11	Estudiante011	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	A
13	Estudiante013	A	A	A
14	Estudiante014	A	A	A
15	Estudiante015	A	A	A

PULIDO PAULINO NADIA DANYTZA

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo