



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS EN
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°14993 SAGRADA FAMILIA PARKINSONIA,
SULLANA - 2024**

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

AUTOR

**PURIZACA GARCIA, MARIELENA
ORCID:0000-0003-0389-2895**

ASESOR

**TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS
ORCID:0000-0002-0509-9914**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0261-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **19:00** horas del día **24** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°14993 SAGRADA FAMILIA PARKINSONIA, SULLANA - 2024**

Presentada Por :
(0407191099) **PURIZACA GARCIA MARIELENA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°14993 SAGRADA FAMILIA PARKINSONIA, SULLANA - 2024 Del (de la) estudiante PURIZACA GARCIA MARIELENA , asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 7% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 11 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Este trabajo se lo dedico en especial a Dios y a nuestra madre santísima la Virgen María porque sin ellos no hubiese podido seguir adelante, a mis padres, hermanos, a mi hijita y a mi esposo, por brindarme su apoyo incondicional, por guiarme, por todos sus consejos y por apoyarme a seguir con mi carrera. Es por eso que les dedico mi trabajo en ofrenda a su paciencia por ser mi soporte y fortaleza y gracias a ellos estoy cumpliendo una a una mis metas.

Agradecimiento

Agradezco a Dios y a nuestra madre santísima la Virgen María por ser mi guía en todo momento de mi vida, por darme cosas buenas y por brindarme muchas bendiciones, también agradezco a mis padres por estar conmigo en mis momentos buenos y malos, en especial por su apoyo incondicional en apoyarme día a día en mi carrea. Gracias mi Dios por todas las bendiciones que recibo.

Índice General

Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice General.....	vi
Resumen.....	x
Abstract.....	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. Antecedentes.....	4
A nivel Internacionales.....	4
A nivel Nacional.....	5
A nivel Regional.....	6
2.2. Bases teóricas.....	8
2.2.1. Juegos lúdicos.....	8
2.2.1.1. Definición de juegos lúdicos.....	8
2.2.1.2. Teoría sociocultural del juego como estrategia.....	9
2.2.1.3. Dimensiones de juegos lúdicos.....	10
2.2.1.4. Características del juego lúdico.....	11
2.2.1.5. Clasificación del juego lúdico.....	11
2.2.1.6. Objetivos de los juegos lúdicos	12
2.2.1.7. El juego lúdico como estrategia en el desarrollo infantil	12
2.2.1.8. Importancia de juego lúdico.....	12
2.2.2. Habilidades motrices gruesas.....	13
2.2.2.1. Definición de habilidades motrices gruesas.....	13
2.2.2.2. Teoría de las habilidades motrices gruesas	14
2.2.2.3. Dimensiones de las habilidades motrices gruesas.....	15
2.2.2.4. Características de las habilidades motrices gruesa:.....	16
2.2.2.5. Importancia de las habilidades motrices gruesas.....	16
2.2.2.6. Clasificación de las habilidades motrices gruesas	17
2.2.2.7. Enfoque las habilidades motrices gruesas	18
2.2.2.8. Estrategias de las habilidades motrices gruesas	18
2.2.3. Relación entre juegos lúdicos y habilidades motrices gruesas	18
2.3. Hipótesis.....	19

III. METODOLOGÍA.....	20
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	20
3.2. Población y muestra	21
- Población	21
- Muestra	22
- Criterios de inclusión y exclusioón	22
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	23
3.4. Técnica e instrumento de recolección de información	27
- Técnica de recolección de datos.....	27
- Instrumento de recolección de datos	27
- Confiabilidad del instrumento.....	29
3.5. Método de análisis de datos.....	29
3.6. Aspectos éticos	30
IV. RESULTADOS.....	32
Resultados descriptivos.....	32
V. DISCUSIÓN.....	50
VI. CONCLUSIONES	55
VII.RECOMENDACIONES.....	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
ANEXOS.....	65
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	65
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	67
Anexo 03. Validez del instrumento.....	68
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	98
Anexo 05. Formato de Consentimiento informado.....	99
Anexo 06. Documento de aprobación de recolección de la información.....	102
Anexo 7. Evidencias de ejecución.....	103
Sesiones de aprendizajes.....	107

Lista de tablas

Tabla 1. Distribución de la población en estudio según sexo.....	21
Tabla 2. Distribución de la muestra del aula de 4 años “clavelitos” del nivel inicial	22
Tabla 3. Matriz de operacionalización de variables	23
Tabla 4. Baremo de categorización: Escala de calificación	28
Tabla 5. Prueba de normalidad Shapiro - Wilk.	36
Tabla 6. Estadístico de prueba.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 7. Prueba de normalidad	35
Tabla 8. Nivel de habilidades motrices gruesas mediante un pre test en niños de 4 años.....	36
Tabla 9. Nivel de dominio de equilibrio mediante un pre test en niños de 4 años	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 10. Nivel de dominio corporal estático mediante un pre test en niños de 4 años.....	41
Tabla 11. Nivel de dominio dinámico mediante un pre test en niños de 4 años.	42
Tabla 12. Juego lúdicos para la mejora de las habilidades motrices gruesas mediante sesiones de aprendizajes.....	43
Tabla 13. Nivel de las habilidades motrices gruesas mediante un post test en niños de 4 años.....	44
Tabla 14. Nivel de dominio de equilibrio mediante un post test en niños de 4 años.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 15. Nivel de dominio corporal estático mediante un post test en niños de 4 años.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 16. Nivel de dominio corporal dinámico mediante un post test en niños de 4 años.	50
Tabla 17. Nivel de las habilidades motrices gruesas mediante un pre test y un post test en niños de 4 años.....	48
Tabla 18. Nivel de dominio de equilibrio mediante un pre tests y un post test en niños de 4 años.....	33

Tabla 19. Nivel de dominio corporal estático mediante un pre test y un post test en niños de 4 años.....	32
Tabla 16. Nivel de dominio corporal dinámico en un pre test y un post test en niños de 4 años.....	33

Lista de figuras

Figura 1 Nivel de habilidades motrices gruesas mediante un pre test en niños de 4 años	¡Error! Marcador no definido.
Figura 2 Nivel de dominio de equilibrio mediante un pre test en niños de 4 años ..	¡Error! Marcador no definido.
Figura 3. Nivel de dominio corporal estático mediante un pre test en niños de 4 años.....	35
Figura 4 Nivel de dominio corporal dinámico mediante un pre test en niños de 4 años.....	36
Figura 5 . Juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesa mediante sesiones de aprendizajes	39
Figura 6. Nivel de las habilidades motrices gruesas mediante un post test en niños de 4 años.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 7. Nivel de dominio de equilibrio mediante un post test en niños de 4 años.....	42
Figura 8. Nivel de dominio corporal estático mediante un post test en niños de 4 años	¡Error! Marcador no definido.
Figura 9. Nivel de dominio corporal dinámico mediante un post test en niños de 4 años	¡Error! Marcador no definido.
Figura 10. Nivel de las habilidades motrices gruesas mediante un pre test y post test en niños de 4 años.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 11. Nivel de dominio del equilibrio mediante un pre test post test en niños de 4 años.....	46

Figura 12._ Nivel de dimensión dominio corporal estático en un pre test y post test en niños de 4 años.....	47
Figura 13._ Niel de dominio corporal dinámico mediante un pre test y un prest test en niños de 4 años.....	48

Resumen

En la actualidad, se ha observado que los niños de 4 años tienen dificultades en su equilibrio, en su dominio corporal estático y dinámico, al no lograr pararse o saltar con un solo pie, entre otros, causando frustración al no poder realizar las actividades, dificultando su desarrollo psicomotor. Es por ello que, la investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas, en los niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana - 2024. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental tipo pre test y post test. La población fueron 76 niños y la muestra fue 22 niños de 4 años. Se utilizó la técnica de observación y el instrumento la lista de cotejo, la cual se validó por juicios de expertos y la confiabilidad por la prueba de Wilcoxon. Los resultados, en el pre test el 64 % de niños iniciaron en un nivel de proceso, fueron mejorando a través de la ejecución de los juegos lúdicos, donde el post test el 91 % de niños lograron un nivel de logro esperado y con un nivel de significancia $p=0.000$ siendo menor a 0.05 comprobando la hipótesis alterna (H_a), logrando que el 91%, de niños están en un nivel de logro esperado. Concluyendo que, los juegos lúdicos ayudan a mejorar las habilidades motrices gruesas de los niños de 4 años.

Palabras clave: equilibrio, dominio estático y dinámico.

Abstract

Currently, it has been observed that 4-year-old children have difficulties in their balance, in their static and dynamic body control, not being able to stand or jump on one foot, among others, causing frustration by not being able to carry out the activities, hindering their psychomotor development. That is why the research aimed to determine the influence of recreational games on the improvement of gross motor skills in 4-year-old children of the I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana - 2024. The methodology was quantitative type, explanatory level and pre-experimental design, pre-test and post-test type. The population was 76 children and the sample was 22 4-year-old children. The observation technique and the checklist instrument were used, which was validated by expert judgments and reliability by the Wilcoxon test. The results, in the pre-test 64% of children started at a process level, improved through the execution of recreational games, where in the post-test 91% of children achieved an expected level of achievement and with a of significance $p=0.000$ being less than 0.05 testing the alternative hypothesis (H_a), achieving that 91% of children are at an expected level of achievement. Concluding that, playful games help improve the gross motor skills of 4-year-old children.

Keywords: balance, static and dynamic domaic.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad la motricidad gruesa se ha convertido en un papel importante dentro del desarrollo del niño durante sus primeros años de vida, debido que tiene un dominio directo en su desarrollo de su creatividad, emociones y social. A partir de ello, se realizará esta investigación a la necesidad de profundizar el desarrollo de la misma. Por lo tanto, en el nivel inicial es de gran importancia trabajar competencias que al niño le permita desarrollar sus habilidades motrices propias permitiéndole alcanzar un grado de madurez. Puesto que con el desarrollo de las misma el niño puede desenvolverse de la mejor manera tanto en el contexto familiar, social y escolar. El poder caminar correr, saltar, lanzar entre otros, es fundamental para la vida el poder desarrollarlas y dominarlas, así esto les servirá para la realización de actividades diarias, como jugar o realizar alguna actividad psicomotriz.

En el ámbito internacional en Ecuador se hizo un estudio por Espinoza (2020), sustenta, la educación va poniendo interés en la niñez como inicio de su desarrollo educativo y social, la cual se ha encontrado problemas en su desarrollo de las habilidades motrices gruesas en los niños del nivel inicial ecuatorianos. Por lo tanto se realizó un estudio para 15 docentes, 10 niños de 5 años y a 10 padres de familia, la cual dieron resultado, que el 30 % de docentes no utilizan nuevas estrategias o actividades motora que estimulen las habilidades motoras gruesas de los niños, y el 30% de los niños se observa que tienen muchas dificultades, ya que se les evaluó al momento que se realizaron algunas actividades donde se percibieron sus dificultades y destrezas, por lo tanto, el 40% de los padres no tienen conocimiento de esto, y no les toman atención a sus hijos. Es por ello que al ver los resultados del estudio que se realizó, se proponen juegos motores y actividades físicas para mejorar el desarrollo motor de los niños. Y así mismo ayudar a los docentes en la realización de actividades físicas, para que los niños logren un desarrollo motor infantil.

En el ámbito nacional Lima, se realizó una investigación por Ariza (2020), quien indica, que en la actualidad se puede visualizar que, en nuestro país, los niños del nivel inicial tienen muchas dificultades en su desarrollo motor, el cual según su estudio se encontró que el 65 % de los niños no tienen una condición física adecuada, la cual resalta eficiencia en sus habilidades motrices, mientras el 75% de los niños y adolescentes tiene muchas dificultades al realizar cualquier actividad física. Siendo esto de mucha preocupación ya que son porcentajes altos, que nos lleva a deducir que debemos de preocuparnos más en que los niños

desarrollen adecuadamente sus capacidades físicas. Por tal motivo se debe tomar conciencia que los infantes deben realizar hábitos para realizar actividades físicas.

De igual manera en el nivel Regional por Moltaban (2020), en su investigación, ha encontrado ciertas dificultades en el desarrollo motor grueso, puesto que les dificulta realizar actividades de movimientos y coordinación motora, por lo tanto, se observa que el 75% de los niños tienen muchas dificultades en su desarrollo motor, al observar esta problemática se llevara a cabo actividades físicas que estos niños sigan desarrollando en aspecto motor, cognitivo y social.

Es por eso, que a través de las dificultades que se observan hoy en día que los niños no están desarrollando adecuadamente sus habilidades motrices gruesas, es por ello que, los investigadores han centrado todo su interés por el desarrollo y adquisición de las habilidades motrices gruesas de los niños del nivel inicial. siendo la etapa donde los niños desarrollan sus habilidades motrices tanto presentes como futuras. Se observó la problemática que los niños del nivel inicial padecen, dificultándoles al desarrollar sus habilidades motrices gruesas como su dominio de equilibrio, dominio corporal estático y su dominio corporal dinámico. Es por ello que, en el nivel inicial se deben trabajar contenidos que al niño le puedan ayudar en su desarrollo motor grueso.

En la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana - 2024 se evidenció que los niños de 4 años carecen de ciertas dificultades como el dominio de equilibrio, dominio corporal estático y su dominio corporal dinámico y en sus posturas, la cual se observa en las siguientes situaciones: saltar con un pie, saltar con los dos pies juntos, caminar en curvas, etc. Donde se frustran tanto que después no quieren volver a intentar al realizar las actividades. Después de las dificultades que se vieron, surge esta investigación porque es importante que los niños desarrollen desde la temprana edad una actividad motora programada que les permita desarrollar sus habilidades motoras gruesas.

Por esta razón es que se formuló el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera influye los juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesas en niños de 4 de la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024?.

Esta investigación se justificó, porque cualquier tipo de juegos ya sean lúdicos, tradicionales, entre otros, siempre están presentes para todas las personas ya sean bebés, niños, jóvenes hasta adultos, pero en especial en los niños. Por lo tanto, el propósito de esta investigación es encontrar herramientas o estrategias que estimulen el desarrollo motor grueso

a través de juegos lúdicos, donde cada actividad está diseñada para ayudar a motivar y estimular activamente el sistema motor grueso del niño.

En lo teórico, existe una importancia en el trabajo que se desarrolló, porque se conoció las diversas teorías que colaboren al enfoque de los juegos lúdicos que precisen la mejora en las habilidades motrices gruesas, es por ellos que se utilizó la teoría sociocultural de Vygotsky para trabajar la variable de los juegos lúdicos, por lo que los niños aprenden jugando, y para la variable de habilidades motrices gruesa se trabajará con la teoría psicobiológica de Wallon y Piaget, que determina el desarrollo del niño, ambas teorías servirán para la investigación.

En lo práctico, se basó en hechos reales observados en los niños de 4 años de la I.E, donde se realizó juegos lúdicos como apoyo al desarrollar sus habilidades motrices gruesas ayudando en el ejercicio para el desenvolvimiento de manera tal que el docente pueda reforzar en desarrollo motor grueso beneficiando a los niños logrando un mejor aprendizaje en la motricidad gruesa. Los juegos lúdicos como estrategias, a través de ello se potencia la práctica pedagógica como innovadoras y creativas obteniendo resultados positivos en cada niño.

En el aspecto metodológico, se llevó a cabo una investigación de enfoque cualitativo, con un nivel explicativo y un diseño pre-experimental. El estudio se elaboró para recopilar datos a través de la técnica de la observación y la lista de cotejo a los niños de 4 años del nivel inicial. Los resultados que se alcanzaron fueron de manera rigurosa, así mismo se obtuvieron conclusiones de acuerdo a la evidencia que se llegó a obtener. Esto ayudó a una base sólida para la toma de decisiones educativas y futuras investigaciones en este campo.

Así mismo se planteó como objetivo general: Determinar la influencia de juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas en niños de 4 de la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024. De esta manera se desprenden los objetivos específicos: Identificar las habilidades motrices gruesas con un pre test en niños de 4 de la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana - 2024. Aplicar los juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesas en niños de 4 de la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024. Evaluar las habilidades motrices gruesas con un post test en niños de 4 de la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024. Comparar la influencia de los juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas en el pre y post test en niños de 4 de la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

A nivel Internacionales

Muñoz (2020), en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Técnica de Babahoyo, titulada: La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los infantes de 4 años de edad del nivel escolar de la escuela American Christian School del cantón Quevedo de la provincia de los Ríos, Ecuador, 2020, tuvo como objetivo general analizar la psicomotricidad gruesa en las actividades motoras de los alumnos de 4 años de edad del nivel escolar de la Escuela American Christian Cantón. La metodología utilizada fue las investigaciones bibliográficas y de campo no experimental, descriptivo y cuantitativa por el número de personas que trabajamos y cualitativa porque valoramos las opiniones de los autores. La muestra se aplicó a 21 alumnos de 4 años del nivel escolar de la Escuela American Christian, utilizando como técnica e instrumento la encuesta. Los resultados fue que el 90% está de acuerdo que la motricidad gruesa influye en el aprendizaje y demuestra que debido a la importancia en el nivel preescolar es necesario utilizar la recreación dirigida como estrategia de enseñanza para el desarrollo de la misma y mejora el proceso de aprendizaje en los niños. Se concluye que la proyección comprobada en los infantes de 4 años de nivel escolar no satisface las posibilidades, en razón de que la planeación se realiza especialmente para laborar dentro del aula orientado al desarrollo cognitivo, desfavoreciendo al desarrollo afectivo y motriz, aspectos que son primordial para el desarrollo pleno del infante.

Kaiser (2020), en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Politécnica Salesiana, titulada: Estrategias como Juegos motores para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Mi Mundo Nuevo, Cuenca - Ecuador, 2020, tuvo como objetivo elaborar estrategias como juegos motores para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Mi Mundo Nuevo, Cuenca - Ecuador, 2020, se trabajó la metodología fue descriptiva. Su instrumento fue la ficha de observación, la cual fue aplicada a 15 niños de 4 años, su resultado fue que el 45% de estos niños no tienen interés en la realización de juegos motores, y que en la I.E como en casa no estimulan su desarrollo motor fino. En conclusión, los docentes deben de realizar más estrategias juegos para llamar la atención de estos, para que así estos avancen en su aprendizaje.

Hernández (2020), en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Rafael Landívar, titulada: Desarrollo de Habilidades motrices a través de actividades físicas para niños de 4 años I.E.P Los Amarillitos Guatemala, 2020, tuvo como objetivo facilitar a las maestras de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea San Gaspar de la ciudad de Guatemala, una guía de juegos lúdicos para estimular el desarrollo de sus habilidades motrices gruesas. Su metodología fue cualitativa. La muestra estuvo constituida por 27 niños de 4 años y fue comparada con otro grupo de 42 niños de 4 años, se utilizaron diferentes instrumentos; lista de cotejo y escalas de calificación. Entre sus principales resultados el 82% de los niños de 4 años tenían dificultad en el desarrollo del esquema corporal, el 76% de alumnos evidenciaban dificultad en la estructuración espacio temporal, el 69% aun no lograban realizar ejercicios llevando el ritmo, el 75% de los niños en esta clase tenían dificultades para mantener el equilibrio y mantener el control de su propio cuerpo. La conclusión fue que, a través de la clase de los juegos lúdicos para niños de 4 años de edad, es comprobar su efectividad e implementación en una secuencia de juegos con los niños, fueron tomadas de la guía y se realizaron de forma repetitiva, obteniendo resultados positivos en la evaluación post-diagnostica.

A nivel Nacional

Rojas (2020), en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, titulada: Juego y Actividades físicas como estrategias para mejorar las habilidades motrices en los niños de 4 años de la Institución Educativa 401Frutillo Bajo - Bambamarca Chiclayo, año 2020, tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego y las actividades físicas como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años. Su metodología fue cuantitativa, con el diseño descriptivo, empleando la guía observación, la cual fue empleada a 14 niños de 4 años. Tuvo como resultado que 10 de ellos (34%), no pueden realizar técnicas de coordinación de propio cuerpo ni dominar su equilibrio y el 66 % los niños si trabajan adecuadamente su coordinación de su propio cuerpo. Su conclusión fue, se afirma que los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 401 Frutillo Bajo lograran desarrollar sus habilidades motrices en las siguientes dimensiones: de coordinación, equilibrio y movimiento con la Propuesta de un programa de juegos y estrategias físicas como estrategia.

Galán (2021), en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, titulada: Juegos motores para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 268 Mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín Huánuco, 2021, tuvo como objetivo determinar si los Juegos motores desarrolla 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. Su metodología fue pre experimental con pretest y post- test La muestra fue a 19 estudiantes de 4 años, se utilizó la lista de cotejo y como técnica la observación, los resultados fueron los siguientes: Se comprobó mediante el pre test que el 73,7% de los niños se encontraron en un nivel de inicio; es decir nivel C, después de aplicar los juegos motrices, se aplicó el post test en el cual se obtuvo como resultado que el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel A; es decir nivel de logro. Se concluyó que existe una diferencia entre pre y post test.

Gutiérrez (2020), en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Nacional de Huancavelica, titulada: Influencia de los juegos motores en la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°425 - 107 en Buenos Aires - Ayacucho, año 2020, tuvo como objetivo demostrar la influencia de los juegos motores en la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°425 - 107 en Buenos Aires - Ayacucho, año 2020, su metodología fue de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño experimental, su muestra fue de 10 niños de 4 años, la cual se les aplicó la ficha de observación. Su resultado fue que el 45 % existen diferencias significativas en el desarrollo de la psicomotricidad. En su conclusión que los juegos motores influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 4 años.

A nivel Regional

Moltaban (2020), en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, titulada: Aplicación de Juegos lúdicos para mejorar las habilidades motoras en los niños de 4 años de la I.E Fundación por los niños Perú de Piura, año 2020, tuvo como objetivo aplicar juegos lúdicos para mejorar psicomotrices para mejorar las habilidades motoras en los niños de 4 años de la I.E. Fundación por los niños del Perú de la provincia de Piura. -Piura, 2020, empleado una metodología cuantitativa, específicamente y explicativa, de diseño cuasiexperimental, su muestra fue de 40 estudiantes de 4 años se dividieron en dos grupos, Grupo experimental y de control. Se utilizó la lista de cotejo. Sus resultados fueron que los niños se encontraron en un nivel logro con un 60% respecto del grupo de control,

quienes se mantuvieron en el nivel inicio con un 40 %, de la I.E. En conclusión, los docentes deben aplicar actividades psicomotrices para mejorará significativamente las habilidades motoras en los niños de 4 años y así mismo mejoren su desarrollo motor.

Julca (2021), en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad San Pedro, titulada: La importancia de juegos lúdicos en el desarrollo de sus habilidades motoras gruesas los niños y niñas de 4 años de la I.E. Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa - Piura, año 2021, tuvo como objetivo describir como influye las actividades físicas en el desarrollo de sus habilidades motoras gruesas los niños y niñas de 4 años de la I.E. Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa - Sullana, año 2021. Su metodología es de enfoque no experimental, descriptivo correccional la muestra está conformada por 20 niños y niñas de 4 años. Su resultado fue que 55% de los niños de 4 años tienen muchas dificultades en su desarrollo motor, se cansan rápido, no caminan en línea cursiva, entre otras. Su conclusión fue que podemos afirmar que el juego influye en el desarrollo de sus habilidades motriz de los niños, ya que los ayuda en su desarrollo físico.

Arévalo (2021), en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, titulada: Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 años de educación inicial de la I.E. Enrique Guzmán Valle Piura. Tesis para obtener el título de Licenciatura Universidad Los Ángeles de Chimbote Piura-Perú 2020. Su objetivo es determinar la influencia de la aplicación de juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años, el estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa en el nivel pre experimental, la población fueron 25 niños de 5 años del nivel inicial. El instrumento utilizado fue una lista de cotejo, teniendo como resultados que la psicomotricidad gruesa se encuentra en bajo nivel a 68 %, luego, gracias al juego se mejoró a un nivel alto con 82 %. Se concluye que la aplicación de juegos motrices orientados al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, permitió desarrollar una experiencia significativa, en las dimensiones de motricidad gruesa como el equilibrio corporal y coordinación general.

2.2.Bases teóricas

2.2.1. Juegos lúdicos

2.2.1.1. Definición de juegos lúdicos

López (2020), sustenta que, el juego se define como una actividad libre, con aspecto relacionado a la realidad, siendo una diversión una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y son libres de expresar. En el niño son muy necesarias los juegos lúdicos, como expresión a su imaginación y de su libertad, para crecer individualmente y socialmente, así mismo los ayuda a relacionarse. Los juegos lúdicos son estrategias que se diseñan para crear ambientes de armonía, donde los niños están inmersos en el proceso de aprendizajes. Así mismo el juego es una actividad lúdica donde los niños crean sus conocimientos y permiten reconocer sus capacidades. Es por ello, que los estudios relacionados al juego lúdico ayudan a determinar el grado de cognición y permite a visualizar que las habilidades estimuladas en este caso son: simbólicas motrices, sensoriales y de razonamiento.

Pico (2020), indica que, el juego es una de las actividades más antiguas para el ser humano y ha ayudado en su evolución y desarrollo, a través del juego los niños aprenden a desarrollar y a fortalecer sus destrezas físicas y sociales. Mediante el juego lúdico los niños exploran diferentes roles, aprenden a interactuar con los demás, trabajando en equipo surgiendo la competitividad entre ellos. También el juego lúdico permite desarrollar habilidades y capacidades físicas que son utilizadas en distintas situaciones, para la resolución de problema que presentar el vivir diario.

Moyles (1990), sustenta que, el juego es la actividad más natural que el niño puede realizar o hacer. Por ello, todos los métodos de educación infantil que tratan de aprovechar la tendencia espontánea para que ayuden al estudio y al trabajo educativo. También el juego libre es una actividad que realizan los seres humanos desde que nacemos y que nos ayuda a saber y comprender el mundo que nos rodea; es por ello que se divierten, haciendo estas actividades de lo que más le gusta a través del juego y lo disfrutan. El juego libre es un medio de expresión, instrumento de conocimiento, de socialización, regulador, compensador y afectivo, colaborador en el desarrollo de las estructuras del pensamiento en pocas palabras, es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

A medida que pasa el tiempo el niño va creciendo, empieza a conectarse con el mundo exterior a través de sus primeros juegos, expresando su vínculo materno, teniendo la calma y obteniendo la creatividad humana. Siendo el juego una estrategia metodológica la cual se utiliza en el nivel inicial. Por lo tanto, el juego es cualquier situación donde las personas toman sus propias situaciones ya sea como estrategia.

2.2.1.2. Teoría sociocultural del juego como estrategia

Para Vygotsky (1924), indica que, el juego es utilizado como un instrumento o como un recurso a nivel sociocultural, definiendo que el juego favorece el desarrollo cognitivo de los niños, esto desarrolla diferentes capacidades como la atención, memoria, permite la expresión regular de sus emociones, así mismo crea su propio aprendizaje. El juego surge para reproducir el contacto con los demás. Por tanto, Vygotsky nos dice que, el juego es una actividad característica de la infancia, un factor muy interesante en la adaptación afectiva y social de los niños, un elemento básico del equilibrio emocional, del desarrollo y aprendizaje, siendo uno de los ejes del desarrollo infantil. Los juegos son dispositivos y recursos sociales y culturales que favorecen el progreso mental de los niños ayudando en la mejora de capacidad como un interés o la memoria. Dispone que sus principios son constructivistas porque el niño muestra sus conocimientos, sus hechos sociales y personales a través del juego.

El juego favorece para obtener el contacto con otras personas. Para este teórico, el cambio evolutivo en los humanos tiene dos vías, una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otras más dependiente de los tipos socioculturales (integrando las formas organizativas típicas de las culturas y grupos sociales).

Según Wallon (1974), el juego se sitúa en el momento del pre-aprendizaje, cuando la función aún no es ejercida con control, por lo que es algo libre, espontáneo, opuesto a lo real. Por el contrario, Piaget sitúa el juego en el momento subsiguiente al aprendizaje. el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría", por medio del juego los niños experimentan de manera segura, siendo la principal actividad que el niño lleva en su vida durante los primeros años de edad. Es por eso que, el infante investiga todo relacionado a su entorno de una manera espontánea y libre. Donde los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias. También tiene una función simbólica porque permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria, así mismo está dominado a la

asimilación de procesos mentales por lo que los niños adaptan y transforman la realidad en función a sus propias motivaciones. Así mismo los juegos motores están orientados a todo tipo de juegos donde se interesa el desarrollo muscular y corporal en estos casos de los infantes. Los juegos motrices tienen un rol fundamental en desarrollar, fomentar y promover las habilidades integrales desde el nacimiento hasta lo largo de la vida. La naturaleza de las actividades de juegos de un niño variará dependiendo de su edad, contexto y cultura, donde sus habilidades van aumentando en complejidad.

2.2.1.3. Dimensiones de juegos lúdicos

- Juegos Motrices:

Para López (2019), constituyen una actividad placentera y necesaria para el desarrollo cognitivo y afectivo del niño y representan una vía para el aprendizaje y fortalecimiento de las habilidades motrices básicas y destrezas mediante la práctica de la Educación Física en la enseñanza primaria. Así mismo, los juegos motrices se practican al aire libre, ya sea en la escuela, en el parque, en el hogar, entre otros, se debe seguir reglas para que sea un juego limpio, utilizando sus habilidades motrices básicas, como saltar, correr, etc. Se clasifican en:

- El despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas
- Perceptivas.
- Simbólicas.
- Expresivas.
- Creativas.

- Juegos simbólicos:

Según Saavedra (2020), Estimula el aprendizaje de competencias sociales y habilidades como la cooperación y el trabajo en equipo. Fomenta la creatividad y la imaginación. Ayuda a exteriorizar sentimientos y emociones como los miedos, la rabia, la angustia o la tristeza de un modo adecuado. Facilita la autoexpresión a través del lenguaje natural y espontáneo, tiene un papel muy importante en el desarrollo de los niños de todas las edades, es de gran utilidad, siendo terapias como en el aspecto del autismo. Se caracteriza por:

- Los niños se expresan de manera particular.
- Usa su imaginación y creación.
- Controla su angustia.

- Conoce su propio cuerpo.

- **Juegos tradicionales:**

Mendoza (2020) indica que, son aquellas actividades infantiles de tipo recreativo, que son transmitidas en generación en generación, adecuándose a las épocas. Se trata de juegos propios de una cultura o tradición, aunque en algunas ocasiones tienen a ser universales. Los juegos tradicionales son sencillos de realizar, no dependen de la tecnología, solo incluyen la imaginación la creación para ellos mismos puedan armar o crear sus propios juegos. Se clasifican en:

- Desarrollan sus habilidades motrices.
- Juegos acompañados de objetos.
- Juegos con parte del cuerpo.
- Juegos verbales.

2.2.1.4. Características del juego lúdico

Díaz (2020), sustenta que, las características del juego son las siguientes:

- Permite la expresión y la imaginación.
- Mejora la capacidad creativa.
- Estimula la concentración.
- Favorece las relaciones con otras personas y trabajan grupal.
- Libera tensiones.
- Da alegría, diversión y entretenimiento en las personas.
- Tienen libertad de escoger el juego.
- Mejora el sentido del humor.
- Desarrolla el conocimiento y la adquisición de conceptos.
- Logra la satisfacción mental, física y espiritual.

2.2.1.5. Clasificación del juego lúdico

Herrera (2020), sustenta que, se clasifican los juegos de acuerdo a su desarrollo:

- **Juegos para el desarrollo de la velocidad:** promueven a actuar y pensar rápidamente. Su objetivo es las salidas rápidas, desarrollando la agilidad, dando cambios de dirección y de ritmo de fintas corporales.

- **Juegos para el desarrollo de la fuerza:** se caracteriza por la prudencia y se realizan juegos de transportes.
- **Juegos para el desarrollo de la fuerza velocidad:** se caracteriza por la explosividad de la contratación muscular, la aceleración y saltos de manera que los jugadores desarrollen en poco tiempo con una fuerza máxima.
- **Juegos para el desarrollo de la fuerza de disputa uno contra uno:** son juegos de empuje y transiciones, por parejas de pie, en cuchillas en diferentes posiciones.
- **Juegos para trabajar la resistencia:** se utiliza diferentes formas de competencia, juegos o ejercicios que se realicen en un tiempo prolongado.

2.2.1.6. Objetivos de los juegos lúdicos

Herrera (2020), los objetivos de los juegos lúdicos son:

- Amplia la expresión corporal.
- Desenvuelve la concentración y agilidad mental.
- Ayuda a mejorar el equilibrio y la flexibilidad.
- Aumenta la circulación sanguínea.
- Proporciona la inclusión social.

2.2.1.7. El juego lúdico como estrategia en el desarrollo infantil

Rojas (2020), a través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar sus destrezas físicas y sociales. Durante el juego el niño logra relacionarse con los demás, así mismo permite descubrir un sentido del yo, siendo una estabilidad interna, donde comienza a confiar desarrollando la base para la identidad del ego. Por lo tanto, el juego permite expresar sentimientos sin temor del castigo y le ayuda a aprender a controlar las frustraciones e impulsos. Ese control produce la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegrías, humos y creatividad.

2.2.1.8. Importancia de juego lúdico

Silva (2020) indica que, la importancia de los juegos lúdicos, establece que a través de él produce desempeños en la vida cotidiana, siendo la principal actividad del juego. Jugar juegos en largos periodos de tiempo permite al niño desarrollar sus emociones y experiencias sugeridas por sus interacciones con el entorno externo. Todo tipo de juego es bueno para todos

los niños en especial en la edad preescolar, porque mientras ellos juegan van reduciendo el estrés y ellos aprenden mucho. Los individuos de corta edad empiezan a conocerse y descubren como actuar frente a situaciones desconocidas a causa del juego.

En las escuelas utilizan actividades lúdicas para motivar y estimular a los niños. los juegos son derechos que todo niño tiene, la cual está reconocido por la Declaración de derechos del niño, es por ello que, es muy recomendable que los niños tengan su tiempo para jugar y divertirse. Por lo tanto, el juego es una herramienta fundamental donde el niño va entendiendo todo lo que lo rodea, a través del juego son capaces de crear, imaginar, construir y soñar con lo que desea hacer. También presenta beneficios en desarrollo del cerebro, potencia y enriquece el proceso de adquisición y ayuda a mantener vivo el deseo de seguir aprendiendo. Así mismo el juego es el verdadero trabajo del niño. Todas las habilidades intelectuales, psicológicas y sociales se hallan integradas en el juego. Cuando el niño juega es el contacto principal de la naturaleza, hace uso de su fantasía, pero su aprendizaje es real.

Para Fernández (2019), el juego lúdico, es una actividad muy importante para el desarrollo de los niños, a través de los juegos se relacionan los conocimientos que han adquirido y mejorado el proceso de aprendizaje que los niños necesitan en los primeros años de vida. los juegos son de mucha importancia en la vida de los niños porque les permite reconocerse y conocerse así mismos y a la vez descubren su propia personalidad, también logran estimular el cerebro porque ellos exploran todo lo que están a su alrededor. Es por eso que con estos juegos lúdicos ellos enriquecen su mente en su vida diaria.

Bermejo (2019), sustenta que, el juego es un elemento básico en la vida de los niños. El juego es una actividad educativa, porque ellos aprenden jugando y se desarrollan integralmente. Es por ello que, los docentes deben considerar los juegos como un recurso didáctico durante sus sesiones de aprendizajes.

2.2.2. Habilidades motrices gruesas

2.2.2.1. Definición de habilidades motrices gruesas

Para Gallego (2019), son aquellas que involucran los músculos largos del cuerpo que se combinan de manera coordinada en actividades como caminar, correr, gatear, patear, los brazos y pies, de estas habilidades dependen de la fuerza y resistencia de los músculos. Esto comienzan a desarrollarse en la primera etapa de la infancia, primero se desarrollan en la parte alta y baja del cuerpo.

Es la capacidad que va obteniendo por el aprendizaje, realizando algunos patrones motoras esenciales, las cuales los individuos podrán realizar actividades más complejas,

permitiendo el desplazamiento, juego, relacionarse con el vivir del día a día, conseguir el equilibrio. Así mismo es primordial para los niños, ayudándolos en su crecimiento, en lo físico, su desarrollo cognitivo, emocional y permitiéndoles a conocer y a entender su cuerpo. Las habilidades motrices son capacidades de aprendizaje al realizar patrones motores, la cual puede realizar actividades motoras más complejas.

Según Balla (2020), estas habilidades se utilizan al caminar, correr, subir, bajar escaleras, realizando otras actividades. El ser capaz de participar en distintas actividades influye mucho en la exploración del medio ambiente. Las habilidades motrices tienen un balance a la fortaleza y conciencia del cuerpo, siendo el impacto general de sus menores hijos, siendo capaz de controlarlos, aumentando su seguridad y autoestima, permitiéndole participar en actividades más complejas como el baile y el deporte. La zona motora gruesa se toma cambios en la posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

Ruiz (2019), es aquella que, está relacionada con todos los movimientos que involucran grandes grupos musculares y generales, se refiere a los movimientos de mayor parte de los niños. así mismo es el desarrollo de las habilidades gruesas del niño, que con cada movimiento van combinado acciones, donde los resultados no se logren inmediatamente, pero a medida que el niño realice las actividades motrices va adquiriendo la experiencia motriz necesarias para mejorar sus movimientos. La zona motora se encarga de cambios en la posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, también van moviéndose armónicamente los músculos del cuerpo, cogiendo la agilidad, fuerza y la velocidad.

2.2.2.2. Teoría de las habilidades motrices gruesas

Wallon (1987), manifiesta que, la motricidad tiene un lugar importante en el desarrollo de los niños. En los primeros años de vida, es una etapa de maduración de una manera de expresión la cual estarán presente a lo largo de nuestras vidas. Cuando se habla de motricidad gruesa, son los movimientos complejos y coordinados que realizan las personas. En la primera infancia (0 – 6) se produce el pensamiento no solo cognitivo, sino el pensamiento profundo, inconsciente a partir de la motricidad.

El niño se construye a sí mismo a partir de sus propios movimientos, ósea que el desarrollo va del acto del pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo. Por lo tanto, el desarrollo, más que un psicomotor, es motor – psíquico. De igual manera se resalta la importancia de los movimientos

en desarrollo psicobiológico del niño, el psiquismo y la motricidad interpretando la expresión de la relación real del ser y del medio. Siendo la motricidad primordial, porque se da en los primeros años de la elaboración de funciones psicológicas.

Según Piaget (1966), el niño establece su aprendizaje y va formando ideas y conceptos de todo lo que le rodea, a través de todo lo que realiza con su propio cuerpo, donde aprende a tener contacto social, también la manera de actuar y comportarse, todo esto es a todo lo que va desarrollando y a sus interacciones que tiene entre la emoción, movimiento, el conocimiento, y la capacidad de expresar sus experiencias, permitiéndole dominar algunas partes de su cuerpo como extremidades inferiores y superiores, moviendo su tronco, permitiendo la coordinación de los movimientos, la cual dará confianza y seguridad en el niño. Así mismo asegura que las actividades motrices es el punto más importante en el desarrollo de la inteligencia, es por eso que nos indica que los primeros años de vida son de inteligencia sensomotriz. El movimiento infantil es parte del desarrollo cognoscitivo, cuando es niño, la motricidad es muy importante porque va adquiriendo sus conocimientos.

2.2.2.3. Dimensiones de las habilidades motrices gruesas:

- Dominio de equilibrio

Jiménez (2020), sustenta, que a medida que los niños van creciendo, va obteniendo experiencias a través de sus propios movimientos, ya sea caminando, gateando, trapeando, corriendo, entre otros, la cual está aprendiendo a controlar su postura, dominando las posibilidades motrices que tiene su cuerpo. El equilibrio es la habilidad que tiene el cuerpo al mantenerlo en posición erguida. Así mismo es la condición básica motora, conlleva a los ajustes posturales que soporta a cualquier respuesta motriz. Sus indicadores son:

- Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio.
- Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie.
- Mantiene el equilibrio.
- Saltar en un solo pie.

- Dominio corporal estático:

Rigal (2020), sustenta que, toda actividad motora ayuda a interiorizar de esquemas corporales, basándose principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración

y la relajación, tenemos las siguientes acciones como es el equilibrio estático, siendo la capacidad de mantener una posición sin moverse. Tenemos las siguientes:

- Relaja el cuerpo en un soporte cómodo.
- Inhala y exhala.
- Relaja su cuerpo mientras se apoya en sus brazos.
- Posición de su cuerpo hacia la derecha e izquierda.
- **Dominio corporal dinámico:**

Según Luna (2020), es la capacidad que se adquiere entre las partes del cuerpo y moverla voluntariamente, consiguiendo una coordinación de movimientos, como la visomotora y la homeostasis forman parte del dominio dinámico del cuerpo. Tenemos las siguientes acciones:

- Coordinación.
- Caminar.
- Correr.
- Saltar.
- Tregar.

2.2.2.4. Características de las habilidades motrices gruesa:

Acevedo (2019), la motricidad gruesa son movimientos de brazo, piernas, pies y se caracteriza por:

- **Disparas:** aprovecha la carga del bebe, aplaudiendo al mismo tiempo, es decir trata de repetir nuestras acciones, se usan las manos para corregir su posición. Esto ayuda a mejorar las habilidades motoras de la mano a la muñeca.
- **Escalar:** esta habilidad se observa en los niños entre dos y 4 años, impulsando aspectos cuando quieran aumentar cosas como juguetes, muebles. Es siempre animar para que escalen con cuidado.
- **Equilibrio:** se equilibran agarrándose de cualquier mueble o de una pared, equilibrarse con un solo pie, etc. A partir de los 4 años ya pueden pararse de un solo pie durante 15 segundos y así que cada niño aprende a su ritmo.

2.2.2.5. Importancia de las habilidades motrices gruesas

Castro (2020), indica que, jugar diferentes juegos para ayudar a las habilidades motoras de un bebe es crucial, permitiendo al niño experimentar, descubrir y desarrollar los músculos del cuerpo a través del equilibrio, fuerza, velocidad, coordinación, así mismo

favorece al niño a sentirse seguro de sí mismo y de su entorno. Es importante que el desarrollo físico de un bebe debe contribuir al crecimiento, a sus cambios físicos, con una alimentación sana y un ambiente amplio y limpio.

Por lo tanto, son destrezas que nos permite realizar tareas en las que trabajen los músculos largos del torso, las piernas y los brazos. Con estas habilidades podemos realizar movimientos que abarcan a todo el cuerpo y se utiliza todo tipo de actividades físicas. Al trabajar con estas habilidades es fundamental para el niño, les ayuda a desarrollarse en aspectos físicos, a desenvolverse cognitiva, reconocer y entender su cuerpo y como relacionarse con su entorno. En la educación infantil se trabaja principalmente con el juego, por la cual los niños tienen muchas dificultades en sus actividades físicas. Las habilidades motoras gruesas están relacionadas con algunas destrezas:

- Equilibrio.
- Coordinación.
- Fuerza física.
- Conciencia corporal.

Es por ello que, se deben de desarrollar adecuadamente porque es el vivir diario de cada persona, cuando un niño ha desarrollado y coordinado sus movimientos gruesos quiere decir que están listo para comenzar la motricidad fina.

2.2.2.6. Clasificación de las habilidades motrices gruesas

Según Gonzales (2019), tenemos los siguientes:

- **Nivel 1:** el niño es capaz de sentarse solo sin que nadie lo ayude, gatear sobre manos y las rodillas, entre otros.
- **Nivel 2:** los pequeños ya pueden sentarse en el suelo con el apoyo de las manos para arrastrarse sobre sus manos y rodillas.
- **Nivel 3:** los niños se pueden sentar en el suelo con un soporte lumbar.
- **Grado 4:** ellos ya controlan el cuello, pero aun necesitan apoyo en el tronco para sentarse en el suelo.
- **Grado 5:** la discapacidad limita el movimiento voluntario controlado. Los niños necesitan ayuda para controlar el cuello y el torso para que se sientan.
-

2.2.2.7. Enfoque las habilidades motrices gruesas

para Comellas (2020), las habilidades motrices gruesas, son el medio por el cual el ser humano se expresa, se comunican y se relacionan con los demás y con todo lo que lo rodea a través de sus propios movimientos generales de su cuerpo. Ayudándonos a entender a los niños con sus movimientos, a través del dialogo físico, teniendo como fin el desarrollo armónico, integral y holísticos de los niños. La motricidad gruesa es aquella que hace relación a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refieren a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo de esta manera: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltar, andar, mantener el equilibrio. La motricidad gruesa engloba procesos mentales que ocurren y se expresan a través de vías motrices, el cuerpo como un todo y son relaciones somato-mentales.

2.2.2.8. Estrategias de las habilidades motrices gruesas

Según Comerar (2021), sostiene que, las habilidades motrices gruesas, son el medio donde todas las personas expresamos y nos comunicamos, también ayudándonos a relacionar con los demás a través de nuestros movimientos motores gruesos. Nos favorece a comprender a cada niño y alcance lograr sus movimientos como debe de ser, en un perpetuo dialogo físico, potenciado las capacidades cognitivas, motrices, sociales y emocionales, también incluye los procesos mentales que ocurren y se expresan a través de las vías motoras, el cuerpo como un todo y la relación somato-mental de dos procesos conscientes e inconscientes que el cuerpo manifiesta.

2.2.3. Relación entre juegos lúdicos y habilidades motrices gruesas

Según Gonzales (2021), los juegos lúdicos son un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente armonioso que ayuda a los estudiantes en el proceso de aprendizaje a través de actividades instructivas y recreativas. Así mismo, son muy necesarias para obtener un buen desarrollo en sus habilidades motrices gruesas, la cual constituyen secuencias de movimientos necesarias para una adecuada participación en actividades físicas. El juego temprano debe ser sensorial apropiado para la etapa del niño en especial en los niños de 4 años.

2.3.Hipótesis

- **Hi:** Juegos lúdicos mejora las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.
- **Ho:** Juegos lúdicos no mejora las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

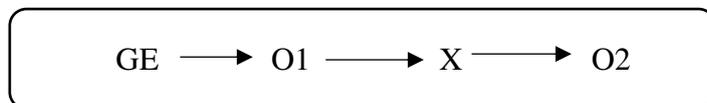
En el presente estudio se utilizó el nivel explicativo. Este tipo de investigación se enfocó en explicar las razones o motivos subyacentes a un fenómeno o evento específico, donde se buscó identificar las variables independientes que tienen influencia sobre la variable dependiente y dispone la forma en que se relacionan entre sí. Para que esto se logre, se dieron los métodos y técnicas que ayudaron a verificar las relaciones de efecto y causa, explicándolas teóricamente respaldando los resultados que se obtendrán. De acuerdo a Flores (2019), sustenta que la investigación explicativa permite que el investigador se familiarice con el tema que se va a examinar y diseñe teorías para probarlos. Su objetivo es ampliar los conocimientos ya existentes sobre algo. De esta forma se centra detalles. Lo que hace esta investigación es partir de una idea general y entrar a analizar a aspectos profundos.

Se empleó un tipo de investigación cuantitativo, se realizó el recojo de información para analizar la variable de estudio que son las habilidades motrices gruesas, así mismo se consideraron datos obtenidos con el uso de métodos estadísticos para determinar los resultados y extraer una serie de conclusiones. Para Sampieri (2019), la investigación cuantitativa es un método de investigación que recopila datos objetivos. A través de esta investigación, los investigadores adquieren conocimientos sobre hechos empíricos de los que se pueden derivar las relaciones entre las causas y los problemas. Así mismo ofrece valores numéricos basados en muestras.

La investigación que se trabajó fue con un diseño pre experimental de tipo pre test y post test con un solo grupo. En este diseño se usó un pre test para evaluar las habilidades motrices gruesas de 4 años, después se realizaron los juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesas en los niños, también se aplicó la evaluación del post test y finalmente se compararon los resultados obtenidos para medir el nivel de las habilidades motrices gruesas en los niños de 4 años si mejoraron o no.

Según Collazos (2019), sustenta que son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. Es un diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento, es por eso que se aplica un pre test y post - test tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente los juegos lúdicos puede influir en la validez interna

de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer. Cardoza (2019), indica que el pre test y el post test, se refiere a la fase de experimentación de una prueba nueva que todavía no está acabada de elaborar. El esquema de este diseño fue el siguiente:



GE: grupo experimental.

O1= Pre - test aplicado al grupo experimental.

O2= Post - test aplicado al grupo experimental.za

X= Juegos lúdicos para la mejora de las habilidades motrices gruesas en los niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.

3.2.Población y muestra

- Población

De acuerdo a López (2019), la población es el conjunto de personas u objetos de lo que se desea conocer algo en una investigación. Por lo tanto, se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos sobre los que se investiga o hacen estudios. La población estuvo conformada por estudiantes del nivel inicial, que contó con 3 aulas, un aula de 3 años, un aula de 4 años, y un aula de 5 años. El aula de 3 años se llamó “conejitos” y hay 19 niños, el aula de 4 años se llamó “clavelitos” y son 22 niños y el aula de 5 años se llamó “cariñosos” son 35 niños, haciendo un total de 76 niños. Según se muestra en la tabla 1.

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo.

Aula	Edades	Niños	Niñas	Total
Conejitos	3 años	11	8	19
Clavelitos	4 años	10	12	22
Cariñosos	5 años	20	15	35
	Total	41	35	76

Nota. Nómina de estudiantes matriculados en el nivel inicial de la I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana - 2024.

- **Muestra**

Ochoa (2020), sustenta que, la muestra es un subgrupo de la población siendo grupos pequeños de personas o elementos seleccionado de una población definitiva, para que los resultados obtenidos a partir del estudio de una muestra puedan utilizarse en una población de estudio en general. Por lo tanto, la muestra es una parte de la población la cual se ha seleccionado con el propósito de obtener información.

En la investigación la muestra se seleccionó de forma no probabilística por convivencia, la cual estuvo constituida por el aula de 4 años “clavelitos” del nivel inicial. El total de estudiantes que se trabajó en esta muestra es de 22 niños 10 niños y 12 niñas.

Tabla 2

Distribución de la muestra del aula de 4 años “clavelitos” del nivel inicial

<i>Aula</i>	<i>Niños</i>	<i>Niñas</i>
Clavelitos	10	12
Total	22	

Nota. Nómina de matrícula de niños de 4 años del nivel inicial I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana, 2024.

- **Criterios de inclusión y exclusión**

Criterios de inclusión

- Niños y niñas matriculados el presente año 2024.
- Niñas y niños que se encuentran en el aula de 4 años.
- Niños y niñas de aquellos padres firmarán el consentimiento informado.

Criterios de exclusión

- Niños cuyos padres no firmarán el consentimiento informado.
- Niños que faltan a la I.E.
- Niños que presentaron problemas en sus aprendizajes.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Tabal 3

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición Operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Juegos lúdicos	Son estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía dónde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas. Los juegos lúdicos están relacionados con el entretenimiento, la recreación y la diversión. Son juegos y dinámicas que se realizan con el objetivo de entretener, relajar y divertir a los niños.	Juego Motrices	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta la sesión relacionada a los juegos motrices. - Señala el área que integra la variable independiente. - Indica el tiempo de la sesión juegos motrices. - Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos motrices. - Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable. - Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos motrices. - Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos motrices. - Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos motrices. 	Lista de cotejo	SI NO

-
- | | |
|--------------------------|--|
| Juegos simbólicos | <ul style="list-style-type: none">- Presenta la sesión relacionada a los juegos simbólico.- Señala el área que integra la variable independiente.- Indica el tiempo de la sesión juegos simbólico.- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos simbólico.- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos simbólico.- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos simbólico.- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos simbólico. |
|--------------------------|--|

-
- | | |
|-----------------------------|---|
| Juegos tradicionales | <ul style="list-style-type: none">- Presenta la sesión relacionada a los juegos tradicionales.- Señala el área que integra la variable independiente.- Indica el tiempo de la sesión juegos |
|-----------------------------|---|
-

			<ul style="list-style-type: none"> tradicionales. - Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos tradicionales. - Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable. - Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos tradicionales. - Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos tradicionales. - Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos tradicionales. 	
Habilidades motrices gruesas	Las habilidades motrices gruesas permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego (por ejemplo, escalada) y habilidades deportivas (por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota). También son cruciales para las habilidades cotidianas de autocuidado, como vestirse (donde	Dominio de equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> - Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio. - Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie. - Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores. - Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo. 	<p>Lista de cotejo</p> <p>SI</p> <p>NO</p>

debe poder pararse sobre una pierna para colocar la otra pierna en la pernera del pantalón sin caerse).

Dominio corporal estático

- Inhala y exhala correctamente.
 - Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo
 - Posiciona su cuerpo mientras respira hacia la derecha.
 - Posiciona su cuerpo al estar acostado hacia la izquierda.
-

Dominio corporal dinámico

- Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los demás o con obstáculos.
 - Salta con ambos pies juntos en su sitio.
 - Salta desde una pequeña altura.
 - Camina hacia diferentes direcciones atrás, adelante, derecha e izquierda.
-

Nota. Elaboración propia

3.4. Técnica e instrumento de recolección de información

- Técnica de recolección de datos

La técnica que se utilizó fue la observación directa, facilitó al investigador conocer a través de la observación los fenómenos estudiados. De acuerdo con Rodríguez (2019), la observación es un procedimiento para recopilar información que consiste en observar a los individuos en su entorno natural o en una situación que se produce de forma natural. Los procesos que se observan son normales pueden abarcar desde casos individuales hasta grupos y comunidades enteras.

- Instrumento de recolección de datos

Se trabajó con la lista de cotejo para recoger los logros del docente para observar los aprendizajes esperados, estuvo diseñado para anotar las características de las producciones de los estudiantes. De acuerdo a Sánchez (2019), sustenta que la lista de cotejo, es un instrumento de evaluación que se detallan los criterios que seguir para lograr resolver la eficacia de una determinada actividad de aprendizaje y los indicadores que nos permite observar con claridad con qué criterios se han cumplido. Estos criterios e indicadores de logro se presentan en forma de lista, que en una concepción comunicativa de la evaluación, es una lista negociada y compartida por todos los participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje: docentes y estudiantes.

Tabla 4*Baremo de categorización: Escala de calificación*

Criterios esperados	Inicio	Proceso	Logro
Variable: habilidades motrices gruesas	0 – 10	11 – 14	15 – 20
Dimensión: dominio de equilibrio	0 – 10	11 – 14	15 – 20
Dimensión: dominio corporal estático	0 – 10	11 – 14	15 – 20
Dimensión: dominio Corporal dinámico	0 – 10	11 – 14	15 – 20

Nota. Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular.

- Validez del instrumento

De acuerdo con Rojas (2019), la validez está relacionada al grado que un instrumento de recolección de datos mide lo que pretende medir, así mismo se determina antes de aplicar el instrumento. La validez por juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la confiabilidad de una investigación, que se reconocen por otros expertos calificados en este, brindando información, evidencia, juicios y valoraciones. Tras realizar un instrumento de recolección de datos a la consulta y al juicio de expertos reúne dos criterios de calidad: validez y confiabilidad. Es aquí donde empieza la labor de los expertos para eliminar aspectos irrelevantes y modificar a aquellos que los requiere.

Es por eso que, la validez del instrumento fue determinada a juicio de expertos ante de ser aplicada y así recibir comentarios necesarios de la investigación, se da por el juicio de 3 expertos de educación básica regular.

- **Confiabilidad del instrumento**

Según Peña (2019), indica que la confiabilidad consiste en determinar las respuestas del instrumento de medición aplicado a un conjunto de personas, son estables e independiente del individuo que lo aplique y el tiempo en que es aplicado. Un instrumento de medición que no sea confiable no puede ser validado. También se enfoca en el punto de vista de la teoría del error de medición, llevando a establecer una relación inversa con respecto a la confiabilidad, en términos: a mayor error implícito en la medición, menor confiabilidad, mientras a que menor error, mayor confiabilidad.

Para la confiabilidad se realizó la prueba piloto con niños de la misma edad de la muestra de estudio, la cual fue evaluada mediante la prueba de coeficiente del Alfa de Cronbach confiable con el 0.96.

3.5.Método de análisis de datos

El análisis de esta investigación se realizó el uso de las estadísticas con hojas de cálculo, programas Excel y son los siguientes:

- Se realizó la prueba piloto con la aplicación del alfa de Cronbach.
- Se elaboró la base de datos recogida por la lista de cotejo.
- Los resultados se realizaron en tablas numéricas, con tablas gráficos con columnas numéricas.
- Se realizó la tabulación a través de tablas software como SPSS V.25 y Excel 2016.
- Los resultados fueron a través de tablas numéricas, con gráficos en barra para representar números relativos de acuerdo a los objetivos planteados.
- Se ejecutó el análisis utilizando la estadística.

Se interpretó en significado de cada uno de los resultados obtenidos en la investigación.

3.6.Aspectos éticos

En esta investigación se tuvo en cuenta los aspectos y valores éticos que se encuentran establecidos en el reglamento de integridad científica en la investigación bajo los principios de confiabilidad, confidencialidad y respeto a la persona humana. ULADECH (2023).

- **Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** El objetivo principal de esta investigación es asegurar la protección y el respaldo a los datos personales de las personas, también como su dignidad y su diversidad cultural. Por lo tanto, se debe de dar la seguridad y el bienestar de las personas siendo el fin supremo de este de trabajo de investigación.
- **Cuidado del medio ambiente:** se debe cuidar todo lo que nos rodea como nuestro medio ambiente, protegiendo las especies y preservación de la biodiversidad y toda nuestra naturaleza. También el cuidado del ecosistema enfocado al ambiente natural, no solo como personas individuales, sino también como organizaciones pensando en las generaciones futuras.
- **Libre participación y la propia voluntad:** se respetó este principio al momento de obtener el consentimiento firmado por los padres de familia, a quienes se les explicó el propósito de esta investigación, la cual tuvieron derecho a pedir información sobre el trabajo que se realizó con los niños y sobre las actividades que se realizaron.
- **Beneficencia y no maleficencia:** Durante el desarrollo de la investigación, se dio el cuidado en cada momento de las actividades, para evitar posibles efectos adversos, también se aseguró el bienestar de las personas que participaron en el trabajo de investigación, en este caso son los niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024. No causándoles daño, si no hacerles el bien y hacer que todo lo que se realice sea a beneficio de ellos.

- **Integridad y honestidad:** en este principio, se buscó la veracidad de los resultados que se obtuvieron en la investigación. Los resultados fueron verdaderos, se respetó cada uno de los procesos y métodos del estudio, evitando engaño ni alterando los datos de búsqueda de nuestro propio beneficio. Por ello, se trabajó con objetividad y transparencia en responsable de la investigación.
- **Justicia:** en el desarrollo de esta investigación se dio un trato justo e igualitario a cada participante, así también a los padres de familia, brindándoles los resultados que se han obtenidos. Se tomará un juicio razonable y justo al momento de desarrollar este proyecto, donde todos los niños serán tratados por igual con equidad y justicia y que no dé pie a ningún tipo de práctica injusta.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

-Determinar la influencia de juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.

a) Procedimiento de la prueba de hipótesis.

- **Hi:** Juegos lúdicos mejora las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.
- **Ho:** Juegos lúdicos no mejora las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.

b) **Nivel de significancia:** 0.005 (95%)

c) **Estadística de prueba:** prueba de rango de Wilcoxon

Tabla 1

Prueba de normalidad de Shapiro - Wilk

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos test - Pre test		0 ^a	0.00	0.00
	Rangos negativos			
	Rangos positivos	22 ^b	11.50	253.00
	Empates	0 ^c		
Total		22		

a. Post_Test < Pre_Test

b. Post_Test > Pre_Test

c. Post_Test = Pre_Test

Tabla 2

Estadístico de prueba

Estadísticos de prueba	
	Post test - Pre test
Z	-4,117 ^b
Sig. Asintótica(bilateral)	0.000038

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Elaboración propia IBM DPSS versión 22.

La prueba de Wilcoxon, muestra significativamente que $p=0.000$ y menor a 0.05 rechazando la Hipótesis nula (H_0) y aceptamos la Hipótesis alterna (H_a), es decir las medias entre el pre test y post test son significativamente diferentes, por lo tanto, la aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente en la mejora de las habilidades motrices gruesas, en los niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.

Análisis inferencial

Procedimiento de la prueba de normalidad

Tabla 3

Prueba de normalidad

Shapiro - Wilk			
	Estadístico	G1	Sig.
Pre test	,833	22	,001
Post test	,877	22	,004

Entonces se concluyó que si la prueba $P<50$, se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si $P<0,05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 11, existe una sig. 0,001 en el Pre test y una sig. 0,004 en el Post test. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

De los objetivos específicos.

Objetivo específico 1: Identificar las habilidades motrices gruesas con un pre test a niños de 4 años del nivel inicial I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana - 2024.

Tabla 4

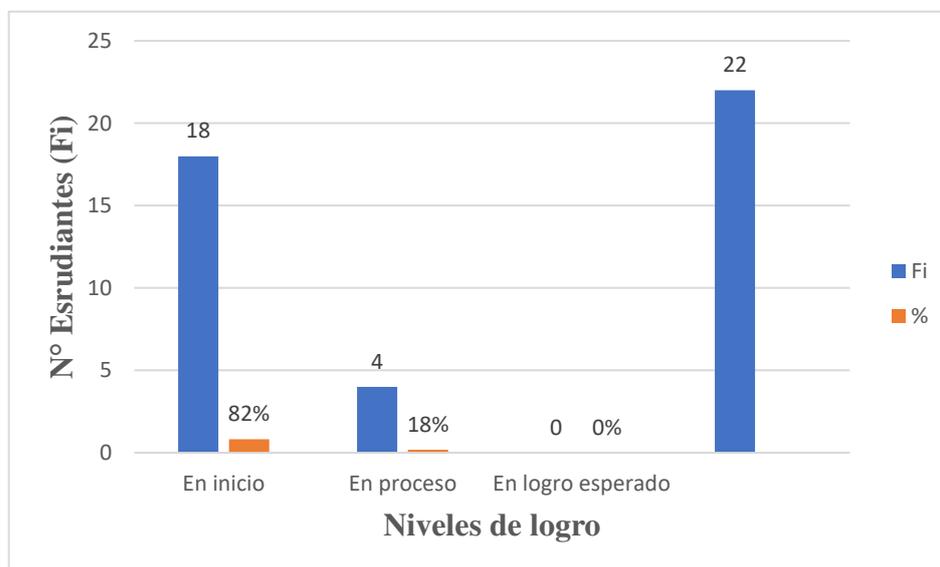
Nivel de habilidades motrices gruesas mediante un pre test en niños de 4 años

Niveles de logro de aprendizaje	Fi	%
En inicio	18	82%
En proceso	4	18%
En logro esperado	0	0%
Total	22	100%

Nota. Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 1

Nivel de habilidades motrices gruesas mediante un pre test en niños de 4 años



Nota. Tabla 4

En la tabla 4 y figura 1, el resultado obtenido al emplear el pre test a los niños, se encuentra que el mayor porcentaje 82%, se encuentra en el nivel de inicio, Por lo que se concluye, que el mayor número de niños tienen bajas habilidades en la motricidad gruesa.

Tabla 5

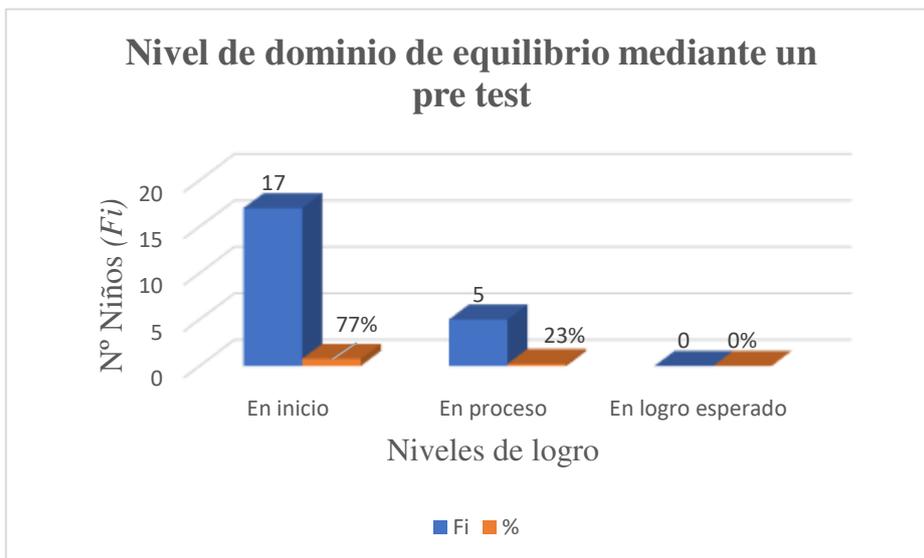
Nivel de dominio de equilibrio mediante un pre test en niños de 4 años

Niveles de logro de aprendizaje	Fi	%
En inicio	17	77%
En proceso	5	23%
En logro esperado	0	0%
Total	22	100%

Nota. Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 2

Nivel de dominio de equilibrio mediante un pre test en niños de 4 años



Nota: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2, el resultado obtenido al emplear el pre test a los niños, se encuentra que el mayor porcentaje 77%, se encuentra en el nivel de inicio, Por lo que se concluye, que el mayor número de niños tienen bajas habilidades en el dominio del equilibrio.

Tabla 6

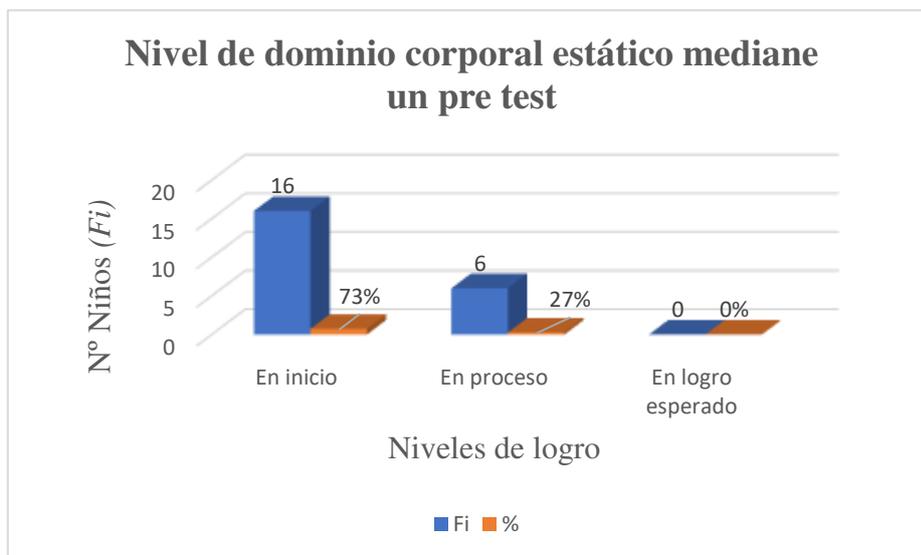
Nivel de dominio corporal estático mediante un pre test en niños de 4 años

Niveles de logro de aprendizaje	Fi	%
En inicio	16	73%
En proceso	6	27%
En logro esperado	0	0%
Total	22	100%

Nota: Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 3

Nivel de dominio corporal estático mediante un pre test en niños de 4 años



Nota. Tabla 6

En la tabla 6 y figura 3, el resultado obtenido al emplear el pre test a los niños, se encuentra que el mayor porcentaje 73%, se encuentra en el nivel de inicio, Por lo que se concluye, que el mayor número de niños tienen bajas habilidades en el dominio corporal estático.

Tabla 7

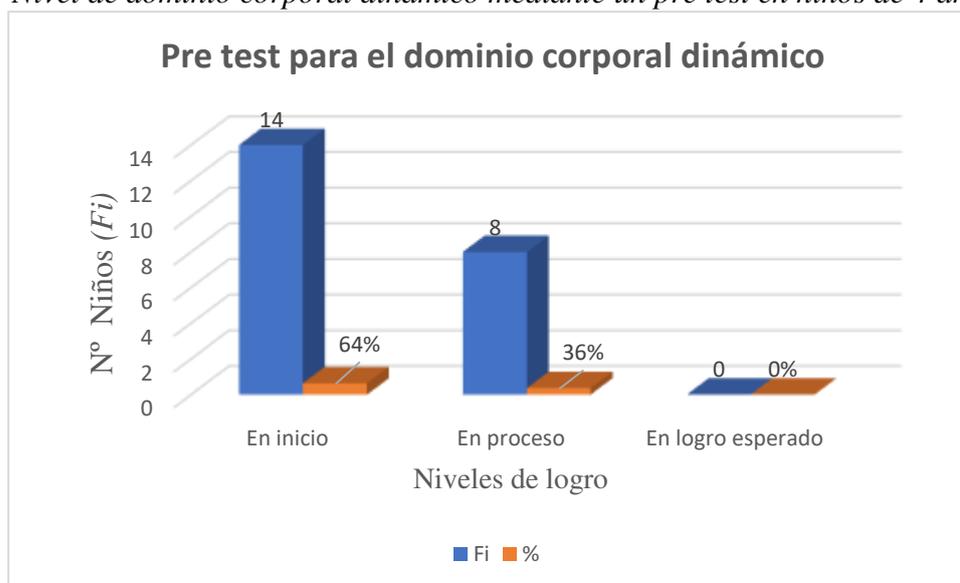
Nivel de dominio corporal dinámico mediante un pre test en niños de 4 años

Niveles de logro de aprendizaje	Fi	%
En inicio	14	64%
En proceso	8	36%
En logro esperado	0	0%
Total	22	100%

Nota: Lista de cotejo, mayo 2024

Figura 4

Nivel de dominio corporal dinámico mediante un pre test en niños de 4 años



Nota: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 4, el resultado obtenido al emplear el pre test a los niños, se encuentra que el mayor porcentaje 64%, se encuentra en el nivel de inicio, Por lo que se **concluye**, que el mayor número de niños tienen bajas habilidades en el dominio corporal dinámico.

Objetivo específico 2: Aplicar los juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesas en niños de 4 de la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana 2024.

Tabla 8

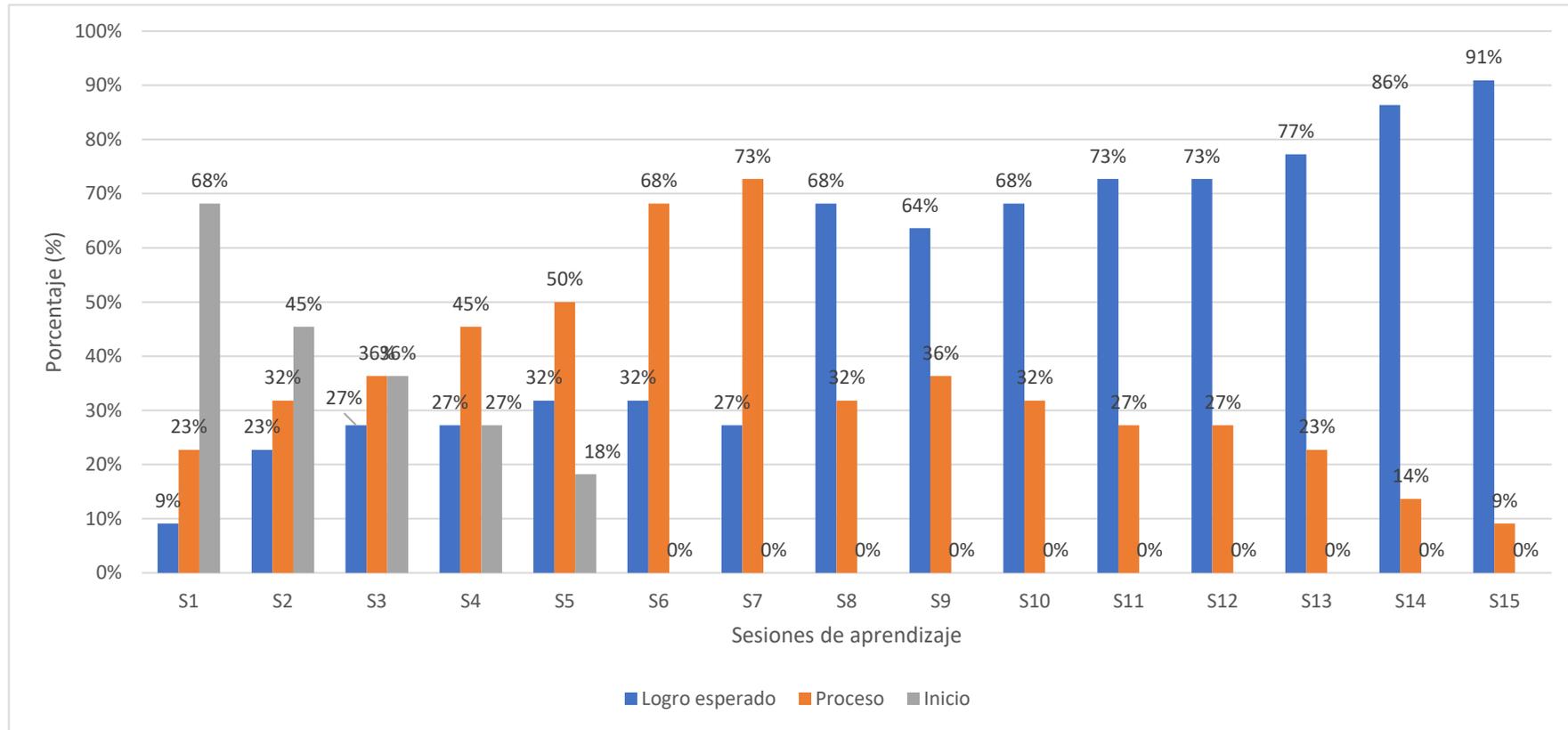
Juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesas mediante sesiones de aprendizajes

Niveles de Logro	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10		S11		S12		S13		S14		S15	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%																
Logro esperado	2	9%	5	23%	6	27%	6	27%	7	32%	7	32%	6	27%	15	68%	14	64%	15	68%	16	73%	16	73%	17	77%	19	86%	20	91%
Proceso	5	23%	7	32%	8	36%	10	45%	11	50%	15	68%	16	73%	7	32%	8	36%	7	32%	6	27%	6	27%	5	23%	3	14%	2	9%
Inicio	5	68%	10	45%	8	36%	6	27%	4	18%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	2	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%

Nota. Juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesas mediante sesiones de aprendizajes, mayo 2024.

Figura 5

Juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesa mediante sesiones de aprendizajes.



Nota. Tabla 8

Se puede evidenciar en relación a la aplicación de los juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesas en niños, que en la tabla 8 y figura 5, el resultado obtenido al emplear la primera sesión de aprendizaje a los niños, que el mayor porcentaje con 68%, se encuentra en el nivel de inicio, asimismo, en la séptima sesión el 73% se encontraba en el nivel de proceso. Por lo que se concluye, que en la quinceava sesión el 91% se encuentra en el nivel de logro esperado.

Objetivo específico 3: Evaluar las habilidades motrices gruesas con un post test en niños de 4 de la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.

Tabla 9

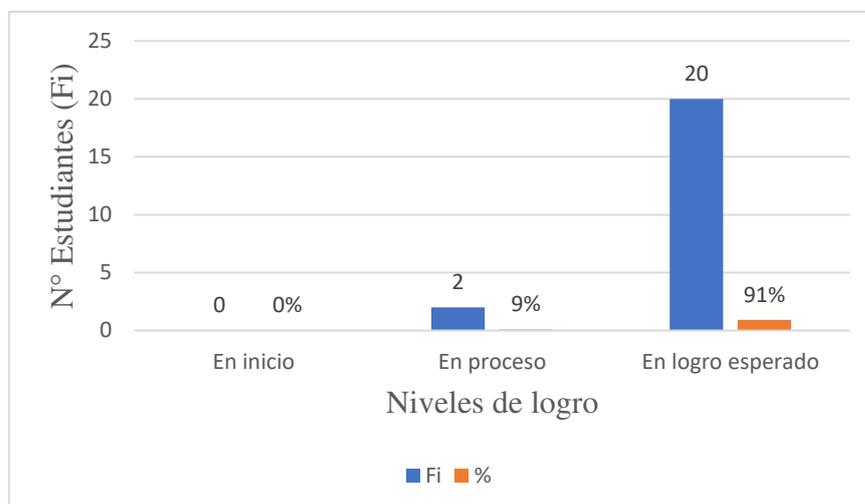
Nivel de las habilidades motrices gruesas mediante un post test en niños de 4 años

Niveles de logro de aprendizaje	Fi	%
En inicio	0	0%
En proceso	2	9%
En logro esperado	20	91%
Total	22	100.00%

Nota. Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 6

Nivel de las habilidades motrices gruesas mediante un post test en niños de 4 años



Nota. Tabla 9

Se puede observar en relación a la evaluación, que en la tabla 9 y figura 6, el resultado obtenido al emplear el post test a los niños, se encuentra que el mayor porcentaje 91%, se encuentra en el nivel de inicio, logrando un nivel de logro destacado en la motricidad gruesa.

Tabla 10

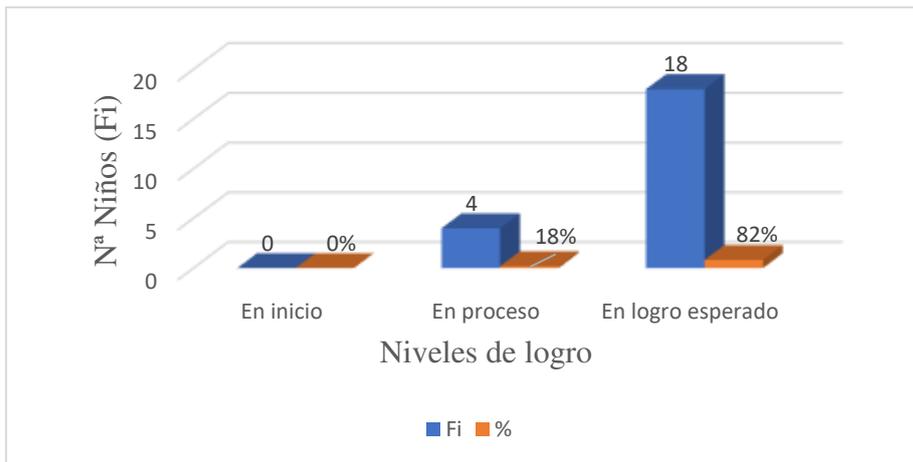
Nivel de dominio del equilibrio mediante un post test en niños de 4 años

Niveles de logro de aprendizaje	Fi	%
En inicio	0	0%
En proceso	4	18%
En logro esperado	18	82%
Total	22	100.00%

Nota. Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 7

Nivel de dominio del equilibrio mediante un post test en niños de 4 años



Nota. Tabla 10

Se puede observar en relación a la evaluación, que en la tabla 10 y figura 7, el resultado obtenido al emplear el post test a los niños, se encuentra que el mayor porcentaje 82%, se encuentra en el nivel de inicio, logrando un nivel de logro destacado en el dominio del equilibrio.

Tabla 11

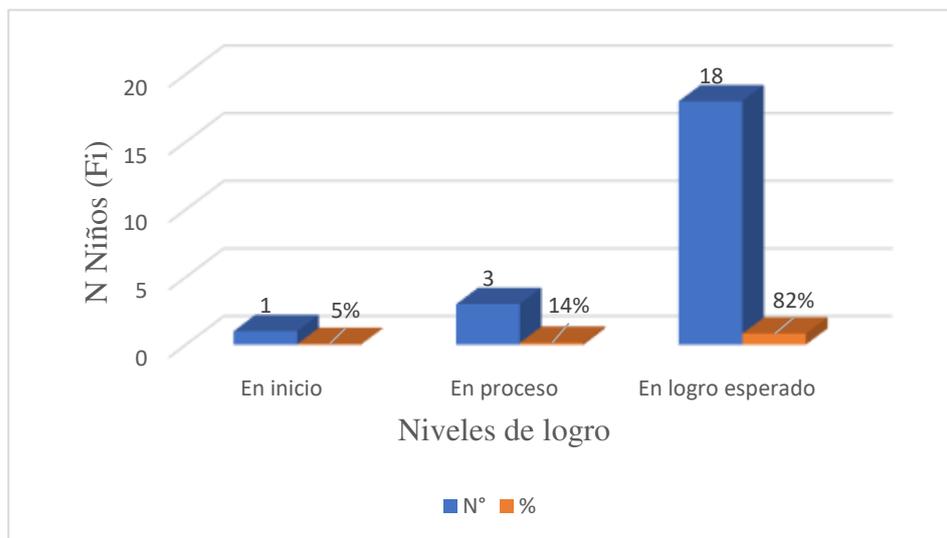
Nivel de dominio corporal estático mediante un post test en niños de 4 años

Niveles de logro de aprendizaje	N°	%
En inicio	1	5%
En proceso	3	14%
En logro esperado	18	82%
Total	22	100.00%

Nota. Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 8

Nivel de dominio corporal estático mediante un post test en niños de 4 años



Nota. Tabla 11

Se puede observar en relación a la evaluación, que en la tabla 11 y figura 8, el resultado obtenido al emplear el post test a los niños, se encuentra que el mayor porcentaje 82%, se encuentra en el nivel de inicio, logrando un nivel de logro destacado en el dominio corporal estático.

Tabla 12

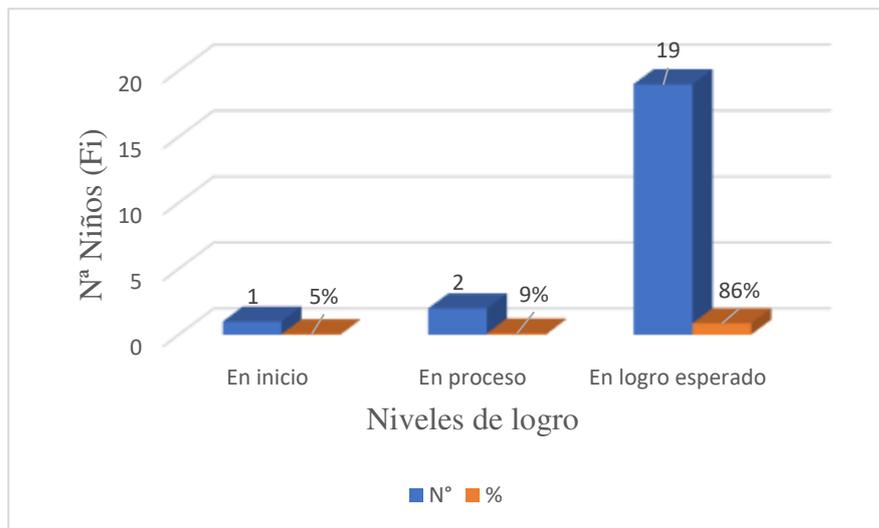
Nivel de dominio corporal dinámico mediante un post test en niños de 4 años

Niveles de logro de aprendizaje	N°	%
En inicio	1	5%
En proceso	2	9%
En logro esperado	19	86%
Total	22	100.00%

Nota. Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 9

Nivel de dominio corporal dinámico mediante un post test en niños de 4 años



Nota. Tabla 12

Se puede observar en relación a la evaluación, que en la tabla 12 y figura 9, el resultado obtenido al emplear el post test a los niños, se encuentra que el mayor porcentaje 86%, se encuentra en el nivel de inicio, logrando un nivel de logro destacado en el dominio corporal dinámico.

Objetivo específico 4: Comparar la influencia de los juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas en el pre y post test en niños de 4 de la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.

Figura 13

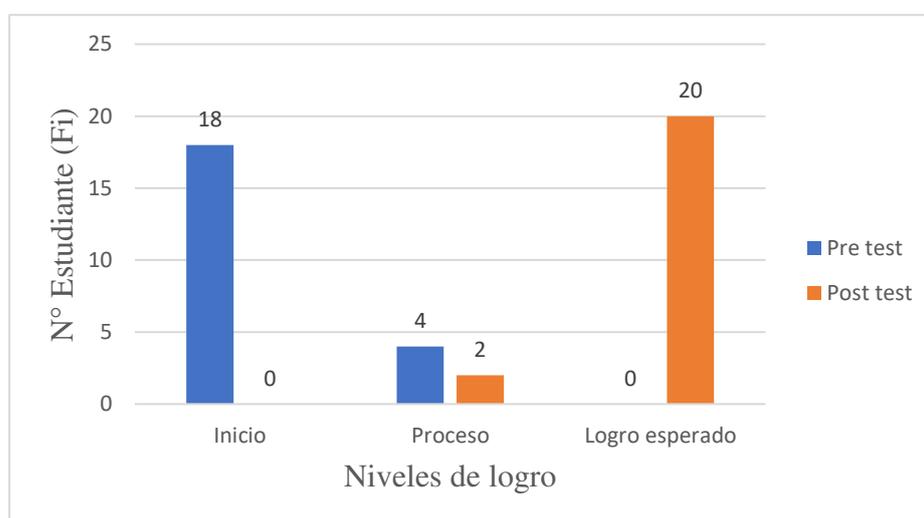
Nivel de las habilidades motrices gruesas mediante pre test y post test en niños de 4 años

Niveles de logro de aprendizaje	Pre test		Post test	
	Pre test	%	Post test	%
Inicio	18	82%	0	0%
Proceso	4	18%	2	9%
Logro esperado	0	0%	20	91%
Total	22	100%	22	100%

Nota. Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 10

Nivel de las habilidades motrices gruesas mediante un pre test y post test en niños de 4 años



Nota. Tabla 13

Se puede observar en relación a la evaluación, que en la tabla 13 y figura 10, el resultado obtenido al comparar el pre test con el post test a los niños, se encuentra un cambio significativo respecto al nivel de logro inicio con un porcentaje 82% en el pre test y 0 % en

post test, así mismo en el nivel logro esperado con un porcentaje 0% en el pre test y 91% post test, mostrando un notorio cambio gracias a las aplicaciones de las sesiones de aprendizaje.

Tabla 14

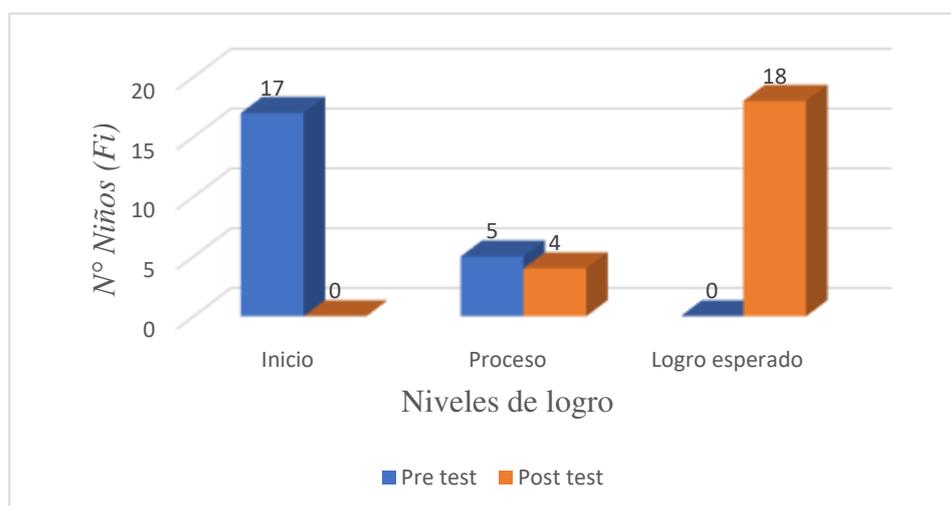
Nivel de dominio de equilibrio mediante un pre test y post test en niños de 4 años

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	Pre test	%	Post test	%
Inicio	17	77%	0	0%
Proceso	5	23%	4	18%
Logro esperado	0	0%	18	82%
Total	22	100%	22	100%

Nota. Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 11

Nivel de dominio del equilibrio mediante un pre test post test en niños de 4 años



Nota. Tabla 14

Se puede observar en relación a la evaluación, que en la tabla 14 y figura 11, el resultado obtenido al comparar el pre test con el post test a los niños, se encuentra un cambio significativo respecto al nivel de logro inicio con un porcentaje 77% en el pre test y 0 % en post test, así mismo en el nivel logro esperado con un porcentaje 0% en el pre test y 82%

post test, se muestra un notorio cambio gracias a las aplicaciones de las sesiones de aprendizaje.

Tabla 15

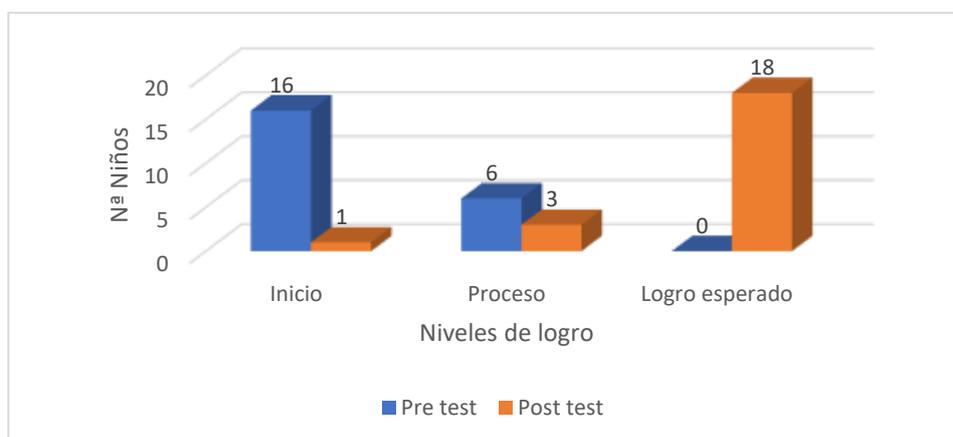
Nivel de dominio corporal estático mediante un pre test y post test en niños de 4 años

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	Pre test	%	Post test	%
Inicio	16	73%	1	5%
Proceso	6	27%	3	14%
Logro esperado	0	0%	18	82%
Total	22	100%	22	100%

Nota. Lista de cotejo, mayo 2024.

Figura 12

Nivel de dimensión dominio corporal estático en un pre test y post test en niños de 4 años



Nota. Tabla 15

Se puede observar en relación a la evaluación, que en la tabla 15 y figura 12, el resultado obtenido al comparar el pre test con el post test a los niños, se encuentra un cambio significativo respecto al nivel de logro inicio con un porcentaje 73% en el pre test y 5 % en post test, así mismo en el nivel logro esperado con un porcentaje 0% en el pre test y 82%

post test, se muestra un notorio cambio gracias a las aplicaciones de las sesiones de aprendizaje.

Tabla 16

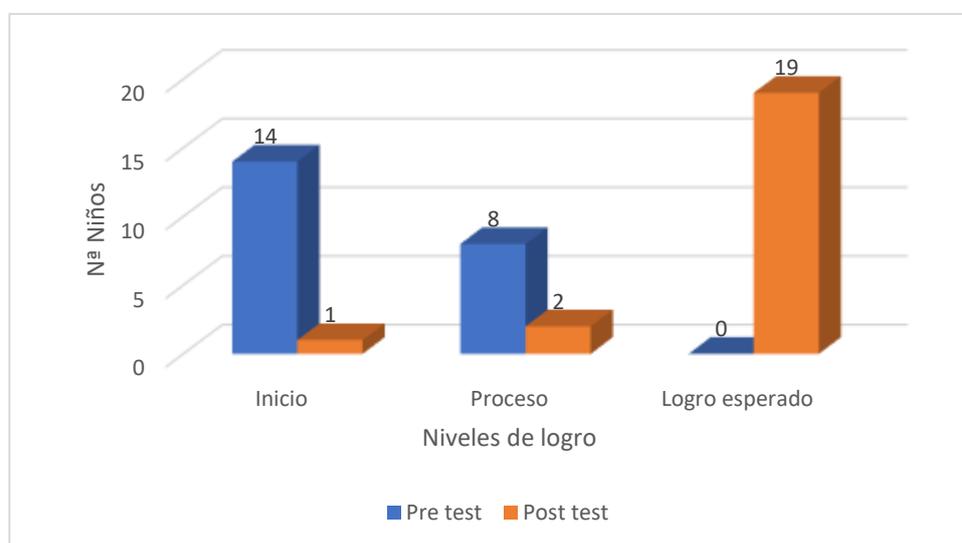
Nivel de dominio corporal dinámico mediante un pre test y post test en niños de 4 años

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	Pre test	%	Post test	%
Inicio	14	64%	1	3%
Proceso	8	36%	2	30%
Logro esperado	0	0%	19	67%
Total	22	100%	22	100%

Nota. lista de cotejo, mayo 2024

Figura 13

Niel de dominio corporal dinámico mediante un pre test y un prest test en niños de 4 años



Nota. Tabla 16

Se puede observar en relación a la evaluación, que en la tabla 16 y figura 13, el resultado obtenido al comparar el pre test con el post test a los niños, se encuentra un cambio significativo respecto al nivel de logro inicio con un porcentaje 64% en el pre test y 3 % en post test, así mismo en el nivel logro esperado con un porcentaje 0% en el pre test y 67%

post test, se muestra un notorio cambio con las aplicaciones de las sesiones de aprendizaje. Se constató a través de la prueba de Wilcoxon, se obtuvo un nivel de significancia de $p=0.000$ y menor a 0.05 rechazando la Hipótesis nula (H_0) y aceptando la Hipótesis alterna (H_a), es decir existen diferencias significativas entre el pre test y post test, por lo tanto, la aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente en la mejora de las habilidades motrices gruesas, en los niños de 4 años.

V. DISCUSIÓN

Objetivo general: Determinar la influencia de juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.

Para confirmar la hipótesis de estudio en la investigación sobre los juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años. Se realizaron juegos lúdicos utilizando la prueba de Wilcoxon, la cual se obtuvo un nivel de significancia de $p=0.000$ y menor a 0.05, con un nivel de confianza de 95 %. Con estos resultados de la prueba estadística señala que el primer valor es mayor que el segundo, rechazando la Hipótesis nula (H_0) y aceptando la Hipótesis alterna (H_a), por lo tanto, con estos resultados estadísticos se demuestran la exactitud de la hipótesis afirmando que la aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente en la mejora de las habilidades motrices gruesas en los niños de 4 años. Se concluye que los niños de 4 años tienen un logro favorable en su desarrollo de las habilidades motrices gruesas, mejorando sus habilidades y limitaciones a través del control de su cuerpo. Partiendo de estos resultados.

Se pudo concordar con Martínez (2021), en su tesis donde tuvo como resultados en su pre test indicaron que el 90 % de niños se ubicaron en el nivel de inicio, se aplicaron 15 sesiones realizándose un Pos test, donde el 70 % de niños alcanzaron un nivel de logro esperado; mediante la prueba de Wilcoxon se contrató la hipótesis cuyo valor es $p=0.000$ siendo menor a 0.05, aceptando la hipótesis alterna (H_a). Se concluyó que la aplicación de los juegos lúdicos mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021. Así mismo según Wallon (1974), el juego es primordial ya que es un medio imprescindible, en el cual el niño va a desarrollar sus funciones cognitivas, de manera divertida y más fácil, El juego es una pieza clave en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas. En conclusión, los juegos lúdicos se desarrollan con el propósito de disfrutar y divertirse, pero también es un componente educativo. Es por ello que, con los juegos busca estimular el aprendizaje, la creatividad, la socialización y el desarrollo de las habilidades motrices gruesas.

Por lo tanto, la comparación de los resultados de la prueba de hipótesis de ambos estudios a permitido aplicar semejanzas determinadas, además para el análisis estadístico se utilizó la prueba de Wilcoxon, el nivel de significancia bilateral es menores a 0,05, la cual los resultados son los adecuados y significativos en la investigación.

- **Objetivo específico 1: Identificar las habilidades motrices gruesas con un pretest a niños de 4 años del nivel inicial I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana - 2024.**

En el pre test, se determinó de una manera muy preocupante que, el 82 % de niños se encontraron en un nivel de inicio y el 18 % de niños se encontraron en un nivel de proceso, la cual concluye que el nivel de las habilidades motrices gruesas en los niños de 4 años durante esta etapa se encuentran en un nivel de inicio, evidenciando que los niños no desarrollan adecuadamente sus habilidades motrices gruesas como mantener su dominio de equilibrio, su dominio corporal estático y dinámico, entre otras habilidades observadas.

Estos resultados guardan relación con Gonzáles (2022), la cual indica en su estudio titulado Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial de la educación inicial de la Institución Educativa N° 326 en el Distrito de Santa - Ancash en el año 2022, obtuvo como resultados en su pre test el 70% de niños se encuentran en un nivel de inicio y el 30 % de niños se encuentran en un nivel de proceso, la cual concluye que los niños aún están en un nivel de inicio, la cual muestran dificultades al realizar diferentes actividades motoras como, caminar y saltar en un pie, en su coordinación entre correr, entre otras actividades, es por ello que, propuso estrategias como juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa. Esto determina que este estudio se encuentra en su motricidad gruesa un nivel no satisfecho en ambas investigaciones.

Los resultados comparados dan a conocer que los niños tienen muchas dificultades en sus habilidades motrices gruesas al momento de realizar cualquier actividad como correr, saltar, pararse con un pie, entre otros.

Con respecto a los resultados se puede decir que Rojas (2020), señala que dentro de la motricidad gruesa se desarrollan aquellos movimientos de músculos como correr, saltar y hacer cualquier actividad física, la cual tienen un buen propósito para crear en los niños capacidades exitosas. En conclusión, con los hallazgos que se han evidenciado se puede decir que, existe la necesidad de aplicar juegos lúdicos que favorezcan y promuevan el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en los estudiantes del nivel inicial, así mismo se observó que los niños necesitan alcanzar aprendizaje en su desarrollo psicomotor.

- **Objetivo específico 2: Aplicar los juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesas en niños de 4 de la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana 2024.**

Se aplicaron 15 sesiones de aprendizajes basados en juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años. En la tabla 8 y figura 5, el resultado obtenido al aplicar las primeras sesiones de aprendizajes a los niños, que el mayor porcentaje con 68%, se encuentra en el nivel de inicio, asimismo, en la séptima sesión el 73% se encontraba en el nivel de proceso y en la quinceava sesión el 91% se encuentra en el nivel de logro esperado, se concluye que al realizar los juegos lúdicos ha ayuda a mejorar el nivel de las habilidades motrices gruesas de los niños de 4 años, logrando desarrollar con gran éxito su dominio de equilibrio, su dominio corporal estático y dinámico.

Estos resultados tienen relación con Otiniano (2019), en su investigación Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I N° 051 San Gabriel Pomalca, Chiclayo, 2019. Los resultados que se obtuvieron al aplicar talleres mostraron que en su coordinación de movimientos el 4 % están en un nivel de inicio, el 41 % están en el nivel de proceso y el 55 % se encuentran en un nivel de logro, así mismo se evidenció que en su equilibrio el 7 % están en un nivel de inicio, el 42 % están en un nivel de proceso y el 51 % están en un nivel de logro esperado y en su expresión corporal el 7 % están en nivel de inicio, el 38% en un nivel de proceso y el 55 % en el nivel de logro esperado.

Los resultados comparados dan a conocer que los niños han mejorado en sus habilidades motrices gruesas al realizarse sesiones de aprendizajes basados en juegos lúdicos.

De acuerdo a Piaget (1985), forma parte de la psicomotricidad infantil, por lo tanto, se define como; la capacidad que el ser humano va adquiriendo desde su nacimiento, para mover armoniosamente todos y cada uno de los músculos de su cuerpo, de esta manera va adquiriendo el equilibrio, fuerza y velocidad en sus movimientos tales como mover un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere del funcionamiento apropiado de los huesos, músculos y nervios.

Se concluye que con los hallazgos obtenidos se puede decir que es de mucha importancia aplicar juegos lúdicos para promover el desarrollo de las habilidades motrices en los estudiantes del nivel inicial. Se aplicaron y ejecutaron 15 sesiones de aprendizajes, donde se logró alcanzar que los niños realicen actividades como, pararse o caminar con un solo pie, realizando movimientos de coordinación, entre otras actividades.

- **Objetivo específico 3: Evaluar las habilidades motrices gruesas con un post test en niños de 4 de la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.**

En el post test se determinó de una manera satisfactoria que el 91 % de los niños lograron un nivel de logro esperado. lo cual se concluye que el nivel de las habilidades motrices gruesas de los niños de 4 años mejoró significativamente, evidenciando que los juegos lúdicos son de gran ayuda en el desarrollo psicomotor.

Por lo tanto, esto se compara a los resultados Huacchillo (2019), en su investigación: Juegos Lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Tupac Amaru II Etapa - Piura, 2019, la cual tuvo como resultados en su primera dimensión expresión corporal que el 5 % de están en nivel de C inicio, el 11% están en nivel B proceso y el 84 % están en el nivel A logro, la su segunda dimensión coordinación de movimientos tuvo como resultado que el 6 % están en un nivel de C inicio, el 20 % en un nivel de B proceso y el 74 % están en un nivel de “ A” logro. Mientras que en su tercera dimensión equilibrio el 6 % están en nivel de C inicio, el 25 % están en un nivel de B proceso y el 69 % están en un nivel de A logro. Siendo que ambos resultados evidencian que los niños de 5 años han mejorado sus habilidades motrices gruesas.

Al compararse ambos resultados significa que, los niños han mejorado en sus habilidades motrices gruesas con la ejecución de juegos lúdicos, la cual resalta que, la mejor estrategia para que los niños aprendan y mejoren sus habilidades motrices gruesas es realizar juegos ya sean lúdicos, tradicionales, entre otros, es así donde sus músculos fortalecerán en su desarrollo motor grueso.

Respeto a los resultados se puede mencionar a Conde (2019), la cual menciona que las habilidades motrices gruesas son muy importantes en los primeros años de vida del niño, a través de ello, ellos exploran, se desenvuelven de una mejor manera, así como diferentes actividades físicas y cotidianas. Por lo tanto, la motricidad gruesa favorece la parte motriz gruesa de los infantes. Se concluye que, podemos decir que es muy importante implementar juegos lúdicos para favorecer sus habilidades, donde los niños pueden lograr alcanzar un mejor nivel en su motricidad gruesa logrando obtener buenos resultados satisfactorios.

- **Objetivo específico 4: Comparar la influencia de los juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas en el pre y post test en niños de 4 de la I.E. N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.**

Al comparar el nivel de las habilidades motrices gruesas de los niños de 4 años el antes y después, el resultado que se evidenció en el pre test es el 82 % de (18) niños se encontró en un nivel de inicio, mientras en el post test el 91 % de (20) niños se encontraron en un nivel de logro esperado. Al obtener estos resultados se concluye que, con la aplicación de juegos lúdico, se obtuvo resultados positivos favoreciendo el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en los niños de 4 años.

Para Moltaban (2019), en su investigación titulada: Aplicación de Juegos lúdicos para mejorar las habilidades motoras en los niños de 4 y 5 años de la I.E Fundación por los niños Perú de Piura, año 2018. en sus resultados obtenidos al comparar el pre test y el post test. Se evidencia que en el pre test se obtuvieron como resultados basados a cada dimensión: en la coordinación de movimientos se observó que el 75 % se encontraron en un nivel C inicio, el 19 % alcanzaron un nivel B proceso y el 6 % están en un nivel A logro. Así mismo en su equilibrio se obtuvo como resultados que el 80% se encontraron en un nivel C inicio, el 20 % alcanzaron un nivel B proceso. Finalmente, en su expresión corporal los resultados fueron 75 % están en un nivel C inicio, el 25 % se encuentran en un nivel B proceso. Por lo tanto, se observó que los niños presentan dificultades en sus habilidades motrices gruesas. Mientras que los resultados del post test fueron en la primera dimensión: coordinación de movimiento se obtuvieron como que el 11 %se encuentran en un nivel C inicio, el 20 % están en un nivel de B proceso y el 67 % se encuentran en A logro. Mientras en la segunda dimensión: equilibrio sus resultados fueron que el 7 % están en un nivel C inicio, el 15 % se encuentran en el nivel B proceso y el 78 % están en el nivel A logro, en la tercera dimensión: expresión corporal se obtuvieron como resultado que el 25 % se encuentran en B proceso y el 75 % está en un nivel A logro. Por lo tanto, el 90 % de los niños de 5 años del nivel inicial se encuentra en un nivel A de logro esperados. Al concluir que en el post tes han logrado mejorar su motricidad gruesa a través de los 15 talleres.

Se concluye que, existe diferencias significativas antes y después de aplicar los juegos lúdicos, es por ello que, los docentes deben realizar juegos como estrategias que favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en el niño de 4 años del nivel inicial.

VI. CONCLUSIONES

En la presente investigación se determinó la influencia de los juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024, en cuanto a los resultados, se evidenció que, a través de la prueba de hipótesis con la prueba de Wilcoxon, se obtuvo un nivel de significancia de $p=0.000$ y menor a 0.05 rechazando la Hipótesis nula (H_0) y aceptando la Hipótesis alterna (H_a), es decir existen diferencias significativas entre el pre test y post test, por lo tanto, la aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente en la mejora de las habilidades motrices gruesas en los niños de 4 años. Por lo tanto, fortalece sus capacidades cognitivas, además ayuda a mejorar sus emociones, su autoestima personal, su postura corporal y ayuda a socializarse con los demás.

En el primer objetivo específico, según los resultados a través del pre test en el nivel de las habilidades motrices gruesas el 82 % de los niños de 4 años se encontraron en un nivel de inicio, evidenciado que los niños presentan dificultades en su dominio de equilibrio, en su dominio corporal estático y dinámico. Por lo tanto, a los resultados obtenidos fue muy preocupante, es por ello que, se diseñaron y ejecutaron juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana, para así poder superar las dificultades que se evidenciaron en los niños.

En el segundo objetivo específico, se diseñaron y aplicaron 15 sesiones de aprendizaje basados en juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesas en los niños de 4 años, la cual se obtuvieron como resultados favorables donde el 91% de niños lograron un nivel de logro esperado. Por lo tanto, ante lo evidenciado se expresa que a través de los juegos lúdicos se ha ido mejorando el nivel de las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana, fortaleciendo un buen aprendizaje en su desarrollo psicomotor, entre ellos tenemos su dominio de equilibrio, dominio corporal estático y dinámico.

En el tercer objetivo específico, se observa el nivel de las habilidades motrices gruesas a través de un post test después de aplicar los juegos lúdicos, el 91 % de niños alcanzaron un nivel de logro esperado, donde los niños mejoraron significativamente. Por lo tanto, podemos decir que, los juegos lúdicos influyen en las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana, así mismo, fortaleciendo su dominio de equilibrio, dominio corporal estático y dinámico.

En el cuarto objetivo específico, se comparó el nivel de las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años, un antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos, observando los resultados en el pre test es el 82 % de niños se encontró en un nivel de inicio, mientras en el post test el 91 % de niños se encontraron en un nivel de logro esperado. Por lo tanto, al comparar ambos resultados se evidenció que al diseñar y aplicar los juegos lúdicos nos ayudó a mejorar las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana.

VII. RECOMENDACIONES

- Realizar investigaciones de acuerdo a las variables de estudio como el juego lúdico como estrategias para mejorar las habilidades motrices gruesas, proporcionando actividades que favorezcan e implemente en los juegos para la mejora en su desarrollo motor grueso.
- Manifiestar al director de la Institución Educativa y docente que, ante los hallazgos encontrados, se deben implementar talleres a bases de juegos lúdicos como estrategias para el desarrollo de las habilidades motrices gruesas, para que así puedan ejercitar y realizar actividades físicas.
- Proponer programas de capacitación en los docentes y estudiantes del nivel inicial para que sigan realizando investigaciones basados en la importancia de los juegos lúdicos para que mejoren las habilidades motrices gruesas de los niños del nivel inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, P. A. (2019). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552358008.pdf>
- Arévalo, P. (2020) Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de años de educación inicial de la I.E. Enrique Guzmán Valle Piura. Tesis para obtener el título de Licenciatura Universidad Los Ángeles de Chimbote Piura-Perú 2020.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17789/JUEGOS_MOTRICES_AREVALO%20_PACHECO_JHARITZA-KATHERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Avelar, C. (2019). *El juego* . Obtenido de <https://es.slideshare.net/carlosavelar12/tipos-de-juego-41891379>
- Ariza, J. D. (2020). *Actividad física y coordinación motora gruesa en los estudiantes de 5 años de la I. E. San Lucas del distritode Chorrillos – 2020.*
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32761/Valderrama_AJD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Balla, D. C. (2020). *Las habilidades motoras gruesas.* Obtenido de <https://www.parentsincollege.co/wp-content/uploads/2015/06/Las-habilidades-motrices-gruesas.pdf>
- Bermejo, R., & Blázquez, T. (2016). El juego infantil y su metodología.
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Castro, I. L. (2020). *Trabajar las habilidades motrices en Educación infantil de manera divertida y lúdica* . <https://altorendimiento.com/trabajar-las-habilidades-motrices-basicas-en-educacion-infantil-de-manera-divertida-y-ludica/>
- Cardoza, J. (2019). *Definición Pre-test y pos test.*
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/pretest.htm

- Collazos, R. (2019). Metodología de la Investigación. https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4889/Tema_3_metodologia_para_la_evaluacion.pdf?sequence=7&isAllowed=y
- Comellas, T. (2020) La motricidad gruesa en niños de 5 años. <https://www.csif.es/contenido/andalucia/educacion/24366>.
- Comeras, (2021). La motricidad gruesa, estrategias para su desarrollo. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/27395?locale-attribute=en>
- Corrales, J. (2020). El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.I 061 del distrito de San Juan de Lurigancho. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/27395?locale-attribute=en>
- Díaz, M. D. (2020). *Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares*. Obtenido de <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num3/Vol14No3Art2>
- Espinoza, R. J. (2020). Los Ejercicios Físicos Básicos en el Desarrollo de las Habilidades Motrices en la Niñez de Educación Prebásica de la Escuela Antonio José de Sucre de la Parroquia Shell Cantón Mera Provincia de Pastaza - Ecuador, 2020. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/17185/1/TESIS%20DE%20GRADUACION.pdf>
- Fernández, Y., Ortiz, M., & Serra, S. (2019). Importancia del juego para los niños. 13(January), 38–56. file:///C:/Users/user/Downloads/47A03 (1).pdf
- Flores, K. M. (2019). Niveles de investigacion. <https://es.slideshare.net/cattypflores/niveles-de-investigacion-67434154>.
- Galan, N. (2021). *Juegos motores para desarrollar la psicomotricidad en niños de 4 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 268 Mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, 2021.*

file:///C:/Users/%C3%9ASUARIO/Documents/ARCHIVOS/VII%20CICLO/TESSI S%20i/tesiss%20ojo/juego_motores_estrategia_valles_galan_nilca.pdf

Gallego, D. M. (15 de mayo de 2019). *Trabajar las habilidades motrices básicas en educación infantil de manera divertida y lúdica*. .

<https://altorendimiento.com/trabajar-las-habilidades-motrices-basicas-en-educacion-infantil-de-manera-divertida-y-ludica/>

García, E. (2019). *Qué es la motricidad*. Obtenido de <https://manosdelaesperanza.com/ques-la-motricidad/>

Gonzales, E. y Silva, P. (2021). El juego infantil en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2016 – 2017 – Ecuador.

Gonzales, J. N. (2019). *Desarrollo de la motricidad gruesa y motricidad fina en los niños*. Obtenido de <https://hospitalveugenia.com/blog/consejos-de-salud/psicomotricidad-infantil-motricidad-gruesa-y-fina-fisioterapia/#:~:text=Las%20habilidades%20motoras%20gruesas%20se,utilizaci%C3%B3n%20conjunta%20de%20las%20dos.>

Gutierrez, E. L. (2020). *Influencia de los juegos motores en la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°425 - 107 en Buenos Aires - Ayacucho, año 2020*. .

<file:///c:/users/%c3%9asuario/documents/archivos/vii%20ciclo/tesis%20i/tesiss%20ojo/tesis-seg-esp-educ-2018-Cajamarca%20Gutierrez,%20edith%20L.%20psicomotricidad.pdf>

Herrera, L. M. (2020). *Los juegos de contexto importantes en el aprendizaje de los niños en inicial*. Obtenido de <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num3/Vol14No3Art2>

Hernández, S. L. (2020). *Desarrollo de Habilidades motrices a través de actividades físicas para niños de 4 años I.E.P "Los Amarillitos" Guatemala, 2020*.

[file:///C:/Users/%c3%9asuario/documents/archivos/vii%20ciclo/tesIS%20I/TESISS%20OJO/Rosada-Silvia%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/%c3%9asuario/documents/archivos/vii%20ciclo/tesIS%20I/TESISS%20OJO/Rosada-Silvia%20(1).pdf)

Jiménez, P. (2020). *El equilibrio y su importancia en Juegos lúdicoa*. Obtenido de <https://www.shifupauljimenez.com/post/el-equilibrio-y-su-importancia-en-la-actividad-fisica>

Julca, L. N. (2020). La importancia de actividades físicas en el desarrollo de la sus habilidades motoras gruesas los niños y niñas de 4 años de la I.E. Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa - Sullana, año 2020. Obtenido de file:///c:/users/%c3%9asuario/documents/archivos/vi%20ciclo/v%20ciclo/proyecto%20habilidades%20motrices/tesis_61861.pdf

Kaiser, M. L. (2020). *Estrategias como Juegos motores para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Mi Mundo Nuevo, Cuenca - Ecuador, 2020*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14587/5/UPS-CT007168.pdf>

López, D. G. (2019). *Juegos lúdico y Salud*. <https://www.editdiazdesantos.com/wwwdat/pdf/9788479789343.pdf>

López, M. P. (2019). *Juego y Ludica*. Obtenido de <https://es.scribd.com/presentation/432853986/Juego-y-Ludica>

Luna, O. (2020). Motricidad gruesa, dimensiones conocidas en la etapa escolar. <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

Mendoza, M. D. (2020). *Actividades físicas para desarrollar la lateralidad en niños*. http://bdigital.ula.ve/storage/pdftesis/pregrado/tde_arquivos/4/TDE-2007-05-31T05:52:21Z-293/Publico/Delgado%20y%20Mavarez%20Parte%20I.pdf

Moltaban, L. L. (2020). *Aplicación de Actividades Físicas para mejorar las habilidades motoros en los niños de 4 años de la I.E Fundación por los niños Perú de Piura, año*

2020.

<file:///C:/Users/%C3%9ASUARIO/Documents/ARCHIVOS/VII%20CICLO/TESS%20I/TESS%20OJO/habilidades.pdf>

Moyles, J. (1990). El juego en la educación infantil y primaria. España: Morata.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_en_la_educaci%C3%B3n_infantil_y_pri/MUU5ROpjQoIC?hl=es-419&gbpv=0

Moran, F. (2019). *Qué es una habilidad* . Obtenido de <https://concepto.de/habilidad-2/>

Muñoz, Y. T. (2020). La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los niños y niñas de 4 años de edad del nivel escolar de la escuela American Christian School del cantón Quevedo de la provincia de los ríos durante el periodo lectivo 2020
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/1265/T-UTB-FCJSE-BASICA-000024.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ochoa, C. (2020). *Muestreo no probabilístico: muestreo por conveniencia*.
<https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-por-conveniencia/>

Peña, R. M. (2019). *Confiabilidad y Validez de Instrumentos de investigación* . Obtenido de <https://www.une.edu.pe/Titulacion/2013/exposicion/SESION-4-Confiabilidad%20y%20Validez%20de%20Instrumentos%20de%20investigacion.pdf>

Piaget, J. (1985) Psicología del niño.
<http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/psicologia-del-nino--piaget-einhelder-.pdf>

Pico, D. P. (2020). *Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. Obtenido de <file:///C:/Users/%C3%9ASUARIO/Downloads/2010-Texto%20del%20art%C3%ADculo-9103-3-10-20230309.pdf>

Rigal, R. (2020). Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria. España: INDE.

Rodriguez, F. (2019). *Instrumentos para recopilar información*.
<https://www.questionpro.com/blog/es/instrumentos-para-recopilar-informacion/#:~:text=Observaci%C3%B3n,hasta%20grupos%20y%20comunidad%20enteras>

Rojas, J. S. (2020). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de inicial*. Obtenido de
https://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/1286/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rojas, J. S. (2020). *Juego y Actividades físicas como estrategias para mejorar las habilidades motrices en los niños de 4 años de la Institución Educativa 401Frutillo Bajo - Bambamarca Chiclayo, año 2020*.
file:///c:/users/%c3%9asuario/documents/archivos/vi%20ciclo/v%20ciclo/proyecto%20habilidades%20motrices/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf

Rojas, M. d. (2019). *La validación por juicio de expertos*. Obtenido de
https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf

Rosales, J. C. (2020). *Tradicional*. Obtenido de <https://www.significados.com/tradicional/>

Ruiz (2021). *La importancia de trabajar la motricidad gruesa*. Obtenido de

<https://www.logopediafonema.com/blog/la-importancia-de-trabajar-la-motricidad-gruesa/>

Ruiz, A. (2019) *Desarrollo Motor Grueso Del Niño en Edad Preescolar: Periodo de Educación Física en Jardines Infantiles*. (n.d.). (n.p.): Editorial Universidad de Costa Rica

https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_Motor_Grueso_De_Ni%C3% B1o_en_Eda/TfG4ytT8nCMC?hl=es-419&gbpv=0

Saavedra, K. C. (2020). *Desplazamiento*. <https://concepto.de/desplazamiento/>

Salvador, N. A. (2021). *Taller de juegos de psicomotricidad para mejorar la gruesa en niños de 4 años de la I.E. Divino Redentor - Piura, 2021*. Obtenido de
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30407/JUEGO_P_SICOMOTRICIDAD_GRUESA_ABAD_SALVADOR_NOHEMI.pdf?sequence=3

Sampieri, R. H. (2019). Metodología de la Investigación . 6° edición .

Salvador, N. A. (2021). *Taller de juegos de psicomotricidad para mejorar la gruesa en niños de 4 años de la I.E. Divino Redentor - Piura, 2021*. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30407/JUEGO_P_SICOMOTRICIDAD_GRUESA_ABAD_SALVADOR_NOHEMI.pdf?sequence=3

Sánchez, W. (2019). *Qué es una lista de cotejo*. <https://www.upf.edu/web/ecodal/glosario-lista-de-cotejo#:~:text=Una%20lista%20de%20cotejo%2C%20tambi%C3%A9n,esos%20criterios%20se%20han%20cumplido>

Silva, M. V. (2020). *La importancia de la Juegos lúdico en la población infantil*. <https://www.feda.net/importancia-actividad-fisica-poblacion-infantil/>

ULADECH. (2023). *Reglamento de integridad científica en la investigación* . Obtenido de <file:///C:/Users/%C3%9ASUARIO/Downloads/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf>

Vygotsky, L. (1924). Teoría de Vygotsky sobre la psicomotricidad <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2292996.pdf>

Wallon, H. (1974). *La Psicomotricidad y las habilidades de los niños* . Buenos Aires : PSIQUE .

Wallon (1987), El juego como experiencia motora. https://www.unicef.org/spanish/publications/index_86269.html

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

Formulación del Problema	Objetivo General	Hipótesis	Metodología
¿Cómo influye los juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años del nivel inicial I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana - 2024?.	<p>- Determinar la influencia de juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años del nivel inicial I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>- Identificar las habilidades motrices gruesas con un prest test a niños de 4 años del nivel inicial I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana - 2024.</p> <p>- Aplicar los juegos lúdicos para mejorar las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años del nivel inicial I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.</p> <p>- Evaluar las habilidades motrices gruesas con un post test a niños de 4 años del nivel inicial</p>	<p>- Hi: Juegos lúdicos mejora las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.</p> <p>- Ho: Juegos lúdicos no mejora las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.</p> <p>-</p>	<p>Nivel: explicativo.</p> <p>Tipo: cuantitativo.</p> <p>Diseño: pre experimental.</p> <p>Población: 76 niños del nivel inicial.</p> <p>Muestra: niños de 4 años que contiene 22 niños.</p> <p>Variable independiente: juegos lúdicos.</p> <p>Variable dependiente: habilidades motrices gruesas.</p> <p>Técnica: observación.</p> <p>Instrumento: lista de cotejo.</p>

I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia,

Sullana - 2024.

- Comparar la influencia de los juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas en el prest test y post test en niños de 4 años del nivel inicial I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana - 2024.

Nota. Elaboración propia

Anexo 02. Instrumento de recolección de información

LISTA DE COTEJO

Título: Juegos lúdicos en la mejora de las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años del nivel inicial I.E N°14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana – 2024.

Institución Educativa:

Nombre del estudiante:

Edad:

Aula:

Sexo: Hombre: ()

Mujer: ()

Ítems	Niveles	
	SI	NO
Dimensión: Dominio de equilibrio		
Indicadores		
- Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio.		
- Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie.		
- Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores.		
- Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo.		
Dimensión: dominio corporal estático		
Indicadores		
- Inhala y exhala correctamente.		
- Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo		
- Posiciona su cuerpo mientras respira hacia la derecha.		
- Posiciona su cuerpo al estar acostado hacia la izquierda.		
Dimensión: dominio corporal dinámico		
Indicadores		
- Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los demás o con obstáculos.		
- Salta con ambos pies juntos en su sitio.		
- Salta desde una pequeña altura.		
- Camina hacia diferentes direcciones atrás, adelante, derecha e izquierda.		

Anexo 03. Validez del instrumento

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado *lista de cotejo*. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: *JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°14993 SAGRADA FAMILIA PARKINSONIA, SULLANA – 2024*.

Este instrumento consta de 24 ítems de la variable independiente juegos lúdicos, y 12 ítems de la variable dependiente habilidades motrices gruesas. fue elaborado por la investigadora: Purizaca García, Marielena.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de la variable

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumentos completos.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Apellidos y Nombres: Purizaca García Marielena

DNI N°: 47851746



Firma de la investigadora

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS LÚDICOS.

López (2019), Los juegos son actividades lúdicas, placenteras y recreativas que se practica en cualquier edad, es el medio donde los niños juegan para divertirse, exploran los objetos y materiales, experimentan la realidad para comprender sus descubrimientos, además es esencial para desenvolverse en el mundo que los rodea y a relacionarse con los demás para una adecuada convivencia. Así mismo son actividades que las personas realizan con la finalidad de distraerse, les brinda mucha felicidad, diversión, generan un estado de felicidad, además permite a las personas a mejorar sus destrezas, prepara, potencia sus habilidades innatas, pero no solamente tiene esa finalidad.

VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES MOTRICES GRUESAS.

Gallego (2019), son aquellas que requieren el movimiento de todo el cuerpo e involucran los músculos necesarios para realizar las funciones cotidianas, como estar de pie, caminar, correr y sentarse erguido. son destrezas esenciales que involucran el uso de los grupos musculares más grandes como brazos, piernas, pies y torso para mover el cuerpo. Con la práctica, los niños aprenden a desarrollar y usar las habilidades motoras gruesas para explorar el mundo que los rodea con equilibrio, coordinación, facilidad y confianza.

DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Juegos lúdicos	Son estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía dónde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas. Los juegos lúdicos están relacionados con el entretenimiento, la recreación y la diversión. Son juegos y dinámicas que se realizan con el objetivo de entretener, relajar y divertir a los niños.	Juego Motrices	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta la sesión relacionada a los juegos motrices. - Señala el área que integra la variable independiente. - Indica el tiempo de la sesión juegos motrices. - Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos motrices. - Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable. - Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos motrices. - Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos motrices. - Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos motrices. 	Lista de cotejo	SI NO

**Juegos
simbólicos**

- Presenta la sesión relacionada a los juegos simbólico.
- Señala el área que integra la variable independiente.
- Indica el tiempo de la sesión juegos simbólico.
- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos simbólico.
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.
- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos simbólico.
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos simbólico.
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos simbólico.

**Juegos
tradicionales**

- Presenta la sesión relacionada a los juegos tradicionales.
 - Señala el área que integra la variable independiente.
 - Indica el tiempo de la sesión juegos
-

			<p>tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos tradicionales. - Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable. - Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos tradicionales. - Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos tradicionales. - Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos tradicionales. 		
<p>Habilidades motrices gruesas</p>	<p>Las habilidades motrices gruesas permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego (por ejemplo, escalada) y habilidades deportivas (por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota). También son cruciales para las habilidades cotidianas de autocuidado, como vestirse (donde</p>	<p>Dominio de equilibrio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio. - Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie. - Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores. - Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo. 	<p>Lista de cotejo</p>	<p>SI NO</p>

debe poder pararse sobre una pierna para colocar la otra pierna en la pernera del pantalón sin caerse).

Dominio corporal estático

- Inhala y exhala correctamente.
- Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo
- Posiciona su cuerpo mientras respira hacia la derecha.
- Posiciona su cuerpo al estar acostado hacia la izquierda.

Dominio corporal dinámico

- Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los demás o con obstáculos.
- Salta con ambos pies juntos en su sitio.
- Salta desde una pequeña altura.
- Camina hacia diferentes direcciones atrás, adelante, derecha e izquierda.

Nota. Elaboración propia

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE LOS JUEGOS LÚDICOS Y LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS
EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE 4 AÑOS DE LA LE. N° 14993 SAGRADA
FAMILIA PARKINSONIA, SULLANA - 2024**

Juegos lúdicos							
Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: juegos motrices							
- Presenta la sesión relacionada a los juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Señala el área que integra la variable independiente.	✓		✓		✓		
- Indica el tiempo de la sesión juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	✓		✓		✓		
- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos motrices.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: juego simbólico							
- Presenta la sesión relacionada a los juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Señala el área que integra la variable independiente.	✓		✓		✓		
- Indica el tiempo de la sesión juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	✓		✓		✓		

- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos simbólico.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: juegos tradicionales							
- Presenta la sesión relacionada a los juegos tradicionales.	✓		✓		✓		
- Señala el área que integra la variable independiente.	✓		✓		✓		
- Indica el tiempo de la sesión juegos tradicionales	✓		✓		✓		
- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos tradicionales.	✓		✓		✓		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	✓		✓		✓		
- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos tradicionales.	✓		✓		✓		
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos tradicionales.	✓		✓		✓		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos tradicionales.	✓		✓		✓		

Habilidades motrices gruesas							
Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Dominio de equilibrio							
- Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio.	✓		✓		✓		
- Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie.	✓		✓		✓		
- Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores.	✓		✓		✓		
- Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: dominio corporal estático							
- Inhala y exhala correctamente.	✓		✓		✓		
- Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo	✓		✓		✓		
- Posiciona su cuerpo mientras respira hacia la derecha.	✓		✓		✓		
- Posiciona su cuerpo al estar acostado hacia la izquierda.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: dominio corporal dinámico							
- Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los demás o con obstáculos.	✓		✓		✓		
- Salta con ambos pies juntos en su sitio.	✓		✓		✓		
- Salta desde una pequeña altura.	✓		✓		✓		
- Camina hacia diferentes direcciones atrás, adelante, derecha e izquierda.	✓		✓		✓		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador:

DNI N°: 46165681

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico: *cjlp33@gmail.com*

Fecha: 25/04/24



Dr. Christian Jose Lazo Peña
Esp. Educación Inicial

Firma y sello del experto

Coligatura: N°2146165681

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado *lista de cotejo*. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: **JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°14993 SAGRADA FAMILIA PARKINSONIA, SULLANA – 2024.**

Este instrumento consta de 24 ítems de la variable independiente juegos lúdicos, y 12 ítems de la variable dependiente habilidades motrices gruesas. fue elaborado por la investigadora: Purizaca García, Marielena.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de la variable

Matriz de operacionalización de las variables

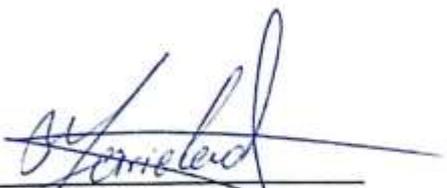
Ejemplo de instrumentos completos.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Apellidos y Nombres: Purizaca García Marielena

DNI N°: 47851746



Firma de la investigadora

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS LÚDICOS.

López (2019), Los juegos son actividades lúdicas, placenteras y recreativas que se practica en cualquier edad, es el medio donde los niños juegan para divertirse, exploran los objetos y materiales, experimentan la realidad para comprender sus descubrimientos, además es esencial para desenvolverse en el mundo que los rodea y a relacionarse con los demás para una adecuada convivencia. Así mismo son actividades que las personas realizan con la finalidad de distraerse, les brinda mucha felicidad, diversión, generan un estado de felicidad, además permite a las personas a mejorar sus destrezas, prepara, potencia sus habilidades innatas, pero no solamente tiene esa finalidad.

VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES MOTRICES GRUESAS.

Gallego (2019), son aquellas que requieren el movimiento de todo el cuerpo e involucran los músculos necesarios para realizar las funciones cotidianas, como estar de pie, caminar, correr y sentarse erguido. son destrezas esenciales que involucran el uso de los grupos musculares más grandes como brazos, piernas, pies y torso para mover el cuerpo. Con la práctica, los niños aprenden a desarrollar y usar las habilidades motoras gruesas para explorar el mundo que los rodea con equilibrio, coordinación, facilidad y confianza.

DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Juegos lúdicos	Son estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía dónde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas. Los juegos lúdicos están relacionados con el entretenimiento, la recreación y la diversión. Son juegos y dinámicas que se realizan con el objetivo de entretener, relajar y divertir a los niños.	Juego Motrices	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta la sesión relacionada a los juegos motrices. - Señala el área que integra la variable independiente. - Indica el tiempo de la sesión juegos motrices. - Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos motrices. - Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable. - Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos motrices. - Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos motrices. - Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos motrices. 	Lista de cotejo	SI NO

**Juegos
simbólicos**

- Presenta la sesión relacionada a los juegos simbólico.
- Señala el área que integra la variable independiente.
- Indica el tiempo de la sesión juegos simbólico.
- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos simbólico.
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.
- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos simbólico.
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos simbólico.
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos simbólico.

**Juegos
tradicionales**

- Presenta la sesión relacionada a los juegos tradicionales.
 - Señala el área que integra la variable independiente.
 - Indica el tiempo de la sesión juegos
-

			<p>tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos tradicionales. - Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable. - Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos tradicionales. - Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos tradicionales. - Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos tradicionales. 		
Habilidades motrices gruesas	<p>Las habilidades motrices gruesas permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego (por ejemplo, escalada) y habilidades deportivas (por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota). También son cruciales para las habilidades cotidianas de autocuidado, como vestirse (donde</p>	Dominio de equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> - Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio. - Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie. - Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores. - Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo. 	Lista de cotejo	<p>SI NO</p>

debe poder pararse sobre una pierna para colocar la otra pierna en la pernera del pantalón sin caerse).

Dominio corporal estático

- Inhala y exhala correctamente.
- Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo
- Posiciona su cuerpo mientras respira hacia la derecha.
- Posiciona su cuerpo al estar acostado hacia la izquierda.

Dominio corporal dinámico

- Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los demás o con obstáculos.
- Salta con ambos pies juntos en su sitio.
- Salta desde una pequeña altura.
- Camina hacia diferentes direcciones atrás, adelante, derecha e izquierda.

Nota. Elaboración propia

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE LOS JUEGOS LÚDICOS Y LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS
EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE 4 AÑOS DE LA LE. N° 14993 SAGRADA
FAMILIA PARKINSONIA, SULLANA - 2024**

Juegos lúdicos							
Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: juegos motrices							
- Presenta la sesión relacionada a los juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Señala el área que integra la variable independiente.	✓		✓		✓		
- Indica el tiempo de la sesión juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	✓		✓		✓		
- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos motrices.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: juego simbólico							
- Presenta la sesión relacionada a los juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Señala el área que integra la variable independiente.	✓		✓		✓		
- Indica el tiempo de la sesión juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	✓		✓		✓		

- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos simbólico.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: juegos tradicionales							
- Presenta la sesión relacionada a los juegos tradicionales.	✓		✓		✓		
- Señala el área que integra la variable independiente.	✓		✓		✓		
- Indica el tiempo de la sesión juegos tradicionales	✓		✓		✓		
- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos tradicionales.	✓		✓		✓		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	✓		✓		✓		
- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos tradicionales.	✓		✓		✓		
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos tradicionales.	✓		✓		✓		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos tradicionales.	✓		✓		✓		

Habilidades motrices gruesas							
Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Dominio de equilibrio							
- Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio.	✓		✓		✓		
- Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie.	✓		✓		✓		
- Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores.	✓		✓		✓		
- Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: dominio corporal estático							
- Inhala y exhala correctamente.	✓		✓		✓		
- Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo	✓		✓		✓		
- Posiciona su cuerpo mientras respira hacia la derecha.	✓		✓		✓		
- Posiciona su cuerpo al estar acostado hacia la izquierda.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: dominio corporal dinámico							
- Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los demás o con obstáculos.	✓		✓		✓		
- Salta con ambos pies juntos en su sitio.	✓		✓		✓		
- Salta desde una pequeña altura.	✓		✓		✓		
- Camina hacia diferentes direcciones atrás, adelante, derecha e izquierda.	✓		✓		✓		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (✓)

Aplicable después de corregir()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador: *Rosimaría Panta Pulache*

DNI N°: *03687721*

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico: *rosimariapanta@gmail.com*

Fecha: *3/05/2024*



Firma y sello del experto

052-203750

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado *lista de cotejo*. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: *JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA LE N°14993 SAGRADA FAMILIA PARKINSONIA, SULLANA – 2024*.

Este instrumento consta de 24 ítems de la variable independiente juegos lúdicos, y 12 ítems de la variable dependiente habilidades motrices gruesas. fue elaborado por la investigadora: Purizaca García, Marielena.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de la variable

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumentos completos.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Apellidos y Nombres: Purizaca García Marielena

DNI N°: 47851746



Firma de la investigadora

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS LÚDICOS.

López (2019), Los juegos son actividades lúdicas, placenteras y recreativas que se practica en cualquier edad, es el medio donde los niños juegan para divertirse, exploran los objetos y materiales, experimentan la realidad para comprender sus descubrimientos, además es esencial para desenvolverse en el mundo que los rodea y a relacionarse con los demás para una adecuada convivencia. Así mismo son actividades que las personas realizan con la finalidad de distraerse, les brinda mucha felicidad, diversión, generan un estado de felicidad, además permite a las personas a mejorar sus destrezas, prepara, potencia sus habilidades innatas, pero no solamente tiene esa finalidad.

VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES MOTRICES GRUESAS.

Gallego (2019), son aquellas que requieren el movimiento de todo el cuerpo e involucran los músculos necesarios para realizar las funciones cotidianas, como estar de pie, caminar, correr y sentarse erguido. son destrezas esenciales que involucran el uso de los grupos musculares más grandes como brazos, piernas, pies y torso para mover el cuerpo. Con la práctica, los niños aprenden a desarrollar y usar las habilidades motoras gruesas para explorar el mundo que los rodea con equilibrio, coordinación, facilidad y confianza.

DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Juegos lúdicos	Son estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía dónde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas. Los juegos lúdicos están relacionados con el entretenimiento, la recreación y la diversión. Son juegos y dinámicas que se realizan con el objetivo de entretener, relajar y divertir a los niños.	Juego Motrices	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta la sesión relacionada a los juegos motrices. - Señala el área que integra la variable independiente. - Indica el tiempo de la sesión juegos motrices. - Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos motrices. - Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable. - Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos motrices. - Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos motrices. - Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos motrices. 	Lista de cotejo	SI NO

**Juegos
simbólicos**

- Presenta la sesión relacionada a los juegos simbólico.
- Señala el área que integra la variable independiente.
- Indica el tiempo de la sesión juegos simbólico.
- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos simbólico.
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.
- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos simbólico.
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos simbólico.
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos simbólico.

**Juegos
tradicionales**

- Presenta la sesión relacionada a los juegos tradicionales.
 - Señala el área que integra la variable independiente.
 - Indica el tiempo de la sesión juegos
-

			<p>tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos tradicionales. - Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable. - Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos tradicionales. - Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos tradicionales. - Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos tradicionales. 	
<p>Habilidades motrices gruesas</p>	<p>Las habilidades motrices gruesas permitir que los niños realicen funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como habilidades de juego (por ejemplo, escalada) y habilidades deportivas (por ejemplo, atrapar, lanzar y golpear una pelota). También son cruciales para las habilidades cotidianas de autocuidado, como vestirse (donde</p>	<p>Dominio de equilibrio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio. - Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie. - Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores. - Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo. 	<p>Lista de cotejo</p> <p>SI NO</p>

debe poder pararse sobre una pierna para colocar la otra pierna en la pernera del pantalón sin caerse).

Dominio corporal estático

- Inhala y exhala correctamente.
- Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo
- Posiciona su cuerpo mientras respira hacia la derecha.
- Posiciona su cuerpo al estar acostado hacia la izquierda.

Dominio corporal dinámico

- Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los demás o con obstáculos.
- Salta con ambos pies juntos en su sitio.
- Salta desde una pequeña altura.
- Camina hacia diferentes direcciones atrás, adelante, derecha e izquierda.

Nota. Elaboración propia

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE LOS JUEGOS LÚDICOS Y LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS
EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE 4 AÑOS DE LA LE. N° 14993 SAGRADA
FAMILIA PARKINSONIA, SULLANA - 2024**

Juegos lúdicos							
Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: juegos motrices							
- Presenta la sesión relacionada a los juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Señala el área que integra la variable independiente.	✓		✓		✓		
- Indica el tiempo de la sesión juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	✓		✓		✓		
- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos motrices.	✓		✓		✓		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos motrices.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: juego simbólico							
- Presenta la sesión relacionada a los juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Señala el área que integra la variable independiente.	✓		✓		✓		
- Indica el tiempo de la sesión juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	✓		✓		✓		

- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos simbólico.	✓		✓		✓		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos simbólico.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: juegos tradicionales							
- Presenta la sesión relacionada a los juegos tradicionales.	✓		✓		✓		
- Señala el área que integra la variable independiente.	✓		✓		✓		
- Indica el tiempo de la sesión juegos tradicionales	✓		✓		✓		
- Delimita propósitos de aprendizajes con los Juegos tradicionales.	✓		✓		✓		
- Indica momentos pedagógicos del área curricular según la variable.	✓		✓		✓		
- Evidencia en la sesión secuencia de la estrategia juegos tradicionales.	✓		✓		✓		
- Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos tradicionales.	✓		✓		✓		
- Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos tradicionales.	✓		✓		✓		

Habilidades motrices gruesas							
Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Dominio de equilibrio							
- Camina en línea recta y curva manteniendo el equilibrio.	✓		✓		✓		
- Mantiene el equilibrio al estar parado en un solo pie.	✓		✓		✓		
- Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores.	✓		✓		✓		
- Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: dominio corporal estático							
- Inhala y exhala correctamente.	✓		✓		✓		
- Relaja su cuerpo mientras apoya sus brazos y piernas en el suelo	✓		✓		✓		
- Posiciona su cuerpo mientras respira hacia la derecha.	✓		✓		✓		
- Posiciona su cuerpo al estar acostado hacia la izquierda.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: dominio corporal dinámico							
- Corre libremente por el espacio, sin chocarse con los demás o con obstáculos.	✓		✓		✓		
- Salta con ambos pies juntos en su sitio.	✓		✓		✓		
- Salta desde una pequeña altura.	✓		✓		✓		
- Camina hacia diferentes direcciones atrás, adelante, derecha e izquierda.	✓		✓		✓		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador: *Maria Emeliana Arambulo Zavallos*

DNI N°: *100 42 33 2*

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico: *Maritarzev@hotmail.com*

Fecha: *04 mayo 2024*



Mg. Maria E. Arambulo Zavallos
DOCENTE
REG. COLEGIATURA N° 2110042332

Firma y sello del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimension.

Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

Prueba Piloto Marielena mayo (1) - Excel

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda Nibio Pio ¿Qué desea hacer?

Portapapeles Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición Complementos

E23 Nivel de alfa de Cronbach confiable .096

N° Alumnos	V.D. Habilidades motrices gruesas												TOTAL	
	D. Dominio de equilibrio				D. Dominio corporal estático				D. Dominio corporal dinámico					
	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12		
Alumno 01	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2
Alumno 02	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2
Alumno 03	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	3
Alumno 04	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3
Alumno 05	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3
Alumno 06	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	2
Alumno 07	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3
Alumno 08	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2
Alumno 09	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2
Alumno 10	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	3
Varianza	0.16	0.16	0.16	0.16	0.09	0.16	0.09	0.21	0.16	0.21	0.21	0.16		
s= Sumatoria de Varianzas	1.93													
Σ= Sumatoria de Varianza de	0.24													
K= Número de ítems	12													
α= coeficiente de Cronbach	0.96													
	SI = 1 NO = 0													

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{\sum V} \right]$$

Intervalo al que pertenece el coeficiente alfa de Cronbach	Valoración de la fiabilidad de los ítems analizados
[0, 0.5]	Inaceptable
(0.5, 0.6]	Pobre
(0.6, 0.7]	Débil
(0.7, 0.8]	Aceptable
(0.8, 0.9]	Buena
(0.9, 1]	Excelente

Nivel de alfa de Cronbach confiable .096

Hoja1

Accesibilidad: es necesario investigar

20°C Mayorm, nubliado

Buscar

ESP LAA

22:39 2/05/2024

Anexo 05. Formato de Consentimiento informado

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

(PADRES)

(Educación Inicial)

Título del estudio:

.....

Investigador (a):

.....

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....

.....Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....

.....

.....

Procedimientos:

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

1.

2.

3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

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

Beneficios:

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

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

.....

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, **correo** Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

Anexo 06. Documento de aprobación de recolección de la información



Chimbote, 30 de abril del 2024

CARTA N° 0000000653- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**GEORGINA SILVANA LEÓN ORBEGOSO
I.E SAGRADA FAMILIA 14993**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°14993 SAGRADA FAMILIA PARKINSONIA, SULLANA - 2024., que involucra la recolección de información/datos en ESTUDIANTES DE INICIAL, a cargo de MARIELENA PURIZACA GARCIA, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 4 74851746, durante el periodo de 01-04-2024 al 31-05-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación

Anexo 7. Evidencias de ejecución

- Base de datos

Excel interface showing a spreadsheet with data for 'Pre-test de la motricidad gruesa' and summary tables for 'ESCALA DEL INSTRUMENTO', 'DIMENSIONES', 'BAREMOS', and 'NIVELES Y RANGOS'.

Pre - test de la motricidad gruesa																	
N°	Codificado	P1	P2	P3	P4	D1	P5	P6	P7	P8	D2	P9	P10	P11	P12	D3	Total
1	Estudiante 01	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
2	Estudiante 02	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
3	Estudiante 03	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
4	Estudiante 04	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
5	Estudiante 05	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
6	Estudiante 06	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	16
7	Estudiante 07	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
8	Estudiante 08	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
9	Estudiante 09	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	1	1	1	1	4	14
10	Estudiante 10	1	1	1	1	4	2	2	1	2	7	1	1	1	1	4	15
11	Estudiante 11	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
12	Estudiante 12	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
13	Estudiante 13	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
14	Estudiante 14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
15	Estudiante 15	2	1	1	2	6	1	1	1	1	4	2	2	1	2	7	17
16	Estudiante 16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24
17	Estudiante 17	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	16
18	Estudiante 18	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
19	Estudiante 19	1	2	2	1	6	1	3	3	1	8	2	2	2	2	8	22
20	Estudiante 20	1	2	2	2	7	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	19
21	Estudiante 21	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	16
22	Estudiante 22	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	16

ESCALA DEL INSTRUMENTO		VALORES
INICIO		1
PROGRESO		2
LOGRO		3

DIMENSIONES		Nº de Items
Dominio equilibrio		4
Dominio corporal estático		4
Dominio corporal dinámica		4
Total		12

BAREMOS		
Parametro	Total	4 Items
Valor Maximo	36	12
Valor Minimo	12	4
Rango	24	8
Amplitud	8	2.6666667

NIVELES Y RANGOS			
	Inicio	Proceso	Logro
Motricidad Gruesa	[12 - 20]	[21 - 29]	[30 - 36]
Dominio del equilibrio	[4 - 6]	[7 - 9]	[10 - 12]
Dominio corporal estático	[4 - 6]	[7 - 9]	[10 - 12]
Dominio corporal dinámica	[4 - 6]	[7 - 9]	[10 - 12]

Tabla 02	
Aplicación del pre test post	
Niveles de logro de aprendizaje	Fi
En inicio	18
En proceso	4
En logro esperado	0
Total	22
Nota : Lista de cotejo, mayo	

Tabla 03	
Aplicación del pre test post	
Niveles de logro de aprendizaje	Fi
En inicio	17
En proceso	5
En logro esperado	0

sesiones maricleria... - Excel

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda Nitro Pro ¿Qué desea hacer?

Calibri 11 Fuente Ajustar texto General

Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato

Autosuma Rellenar Borrar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar Complementos

A3

Post - test de la motricidad gruesa																	ESCALA DEL INSTRUMENTO	VALORES
N°	Codificado	P1	P2	P3	P4	D1	P5	P6	P7	P8	D2	P9	P10	P11	P12	D3	Total	
1	Estudiante 01	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	
2	Estudiante 02	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	
3	Estudiante 03	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	
4	Estudiante 04	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	
5	Estudiante 05	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	
6	Estudiante 06	2	2	2	1	7	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	31	
7	Estudiante 07	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	
8	Estudiante 08	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	
9	Estudiante 09	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	
10	Estudiante 10	3	2	2	3	10	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12	33	
11	Estudiante 11	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	1	3	3	3	10	33	
12	Estudiante 12	1	1	2	3	7	3	3	3	3	12	3	2	2	3	10	29	
13	Estudiante 13	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12	35	
14	Estudiante 14	3	3	3	3	12	2	2	2	2	8	3	3	3	2	11	31	
15	Estudiante 15	1	2	3	3	9	2	3	3	3	11	2	3	2	3	10	30	
16	Estudiante 16	2	2	2	3	9	3	3	3	3	12	3	2	3	3	11	32	
17	Estudiante 17	3	2	2	3	10	2	2	2	2	8	3	2	2	1	8	26	
18	Estudiante 18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	1	1	1	6	30	
19	Estudiante 19	3	3	3	3	12	2	2	3	3	10	3	3	3	3	12	34	
20	Estudiante 20	3	3	3	3	12	2	2	2	2	8	3	3	3	3	12	32	
21	Estudiante 21	3	2	2	3	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	34	
22	Estudiante 22	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	2	2	2	9	33	

DIMENSIONES		Nº de ítems
Dominio equilibrio		4
Dominio corporal estático		4
Dominio corporal dinámico		4
Total		12

BAREMOS	
Parametro	Total
Valor Máximo	36
Valor M ^{Área del gráfico}	12
Rango	24
Amplitud	8

NIVELES Y RANGOS		Inicio
Motricidad Gruesa		[12 - 20]
Dominio del equilibrio		[4 -6]
Dominio corporal estático		[4 -6]
Dominio corporal dinámico		[4 -6]

Aplicación del post test para la variable motricidad gruesa

Niveles de logro de aprendizaje		
Fi	%	
En inicio	0	0%
En proceso	2	9%
En logro esperado	20	91%
Total	22	100.00%

Nota: Lista de cotejo, mayo 2024

Tabla 08
Aplicación del post test para el dominio del equilibrio

Sesión N° 01 al 05

OBJ, General OE1 PRE TEST OE2 OE3 post test OE4comparacion prueba de normalidad Hipotesis Wilcoxon

Accesibilidad: es necesario investigar Recuento: 0

18°C Parc. nublado Buscar ESP LAA 00:13 14/05/2024

sesiones marielena... - Excel

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda Nitro Pro ¿Qué desea hacer?

Calibrn 11 Ajustar texto General

Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato

Autosuma Rellenar Borrar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

Complementos

F27

	Pre-test	Post-test	Prueba de normalidad		
	Total	Total	Shapiro - Wilk		
CODIFICADO			Estadístico	Gf	Sig.
Estudiante 1	12	36	,833	22	,001
Estudiante 2	12	36	,877	22	,004
Estudiante 3	12	36			
Estudiante 4	12	36			
Estudiante 5	12	36			
Estudiante 6	16	31			
Estudiante 7	12	36			
Estudiante 8	24	36			
Estudiante 9	14	36			
Estudiante 10	15	33			
Estudiante 11	12	33			
Estudiante 12	12	29			
Estudiante 13	12	35			
Estudiante 14	24	31			
Estudiante 15	17	30			
Estudiante 16	24	32			
Estudiante 17	16	26			
Estudiante 18	12	30			
Estudiante 19	22	34			
Estudiante 20	19	32			
Estudiante 21	16	34			
Estudiante 22	16	33			

PRUEBA DE NORMALIDAD

Hi	los datos de la muestra provienen de una distribución normal	Nivel de significancia	0.05
Ho	los datos de la muestra no provienen de una distribución normal	confianza	95%

estadístico de Prueba		Shapiro - wilk	Kolmogorov - Smirnov
sig. < 0,05	Rechazar Ho y aceptamos Hi	n ≤ 50	n > 50
sig. > 0,05	aceptar Ho y rechazamos Hi		

OBI, General OE1 PRE TEST OE2 OE3 post test OE4comparacion prueba de normalidad Hipotesis Wilcoxon

18°C 14/05/2024 00:12

sesiones marilena... - Excel

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda Nitro Pro ¿Qué desea hacer?

Calibri 11 Ajustar texto General

Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato

Autosuma Rellenar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

H27

Rangos						Estadísticos de prueba	
			N	Rango promedio	Suma de rangos		Post test - Pre test
	Pos test - Pre test	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00	Z	-4.117 ^b
		Rangos positivos	22 ^b	11.50	253.00	Sig. Asintótica(bilateral)	0.000038
		Empates	0 ^c			a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
		Total	22			b. Se basa en rangos negativos.	

a. Post_Test < Pre_Test
b. Post_Test > Pre_Test
c. Post_Test = Pre_Test

Planteamiento de hipótesis general

Hi: Juegos lúdicos mejora las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana - 2024.

Ho: Juegos lúdicos no mejora las habilidades motrices gruesas en niños de 4 años de la I.E N° 14993 Sagrada Familia Parkinsonia, Sullana - 2024.

Nivel de Significancia

Confianza	95%
Significancia	0.05

OBI, General OE1 PRE TEST OE2 OE3 post test OE4comparacion prueba de normalidad Hipotesis Wilcoxon

18°C Parc. nublado 00:16 14/05/2024

Sesiones de aprendizajes



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Jugando dibujo mis desplazamientos

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área : Psicomotricidad
 1.2. Fecha :
 1.3. Grado : Inicial 4 años
 1.4. Profesora : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Corren con seguridad en distintas direcciones, desplazándose en distintas velocidades.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p><u>El momento de ingresar los niños</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <p><u>En grupo con toda el aula</u></p> <p>Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va hacer utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	- Después de mover todo el cuerpo, pueden, pueden desplazarse de un lado al otro.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La docente les explica el juego que se va a realizar: “el juego de los piratas”, donde los niños tienen que encontrar objetos. Para poder encontrar los objetos que se han escondido, los niños tendrán que correr con seguridad en distintas direcciones, desplazándose de diferentes velocidades y adoptando diferentes posiciones de su cuerpo. Así mismo se les comenta lo siguiente: ¿cómo podemos encontrar tesoro? ¿podemos saltar con un pie? ¿pueden encontrar el tesoro saltando como conejo? ¿pueden encontrar el tesoro corriendo como gatito? ¿pueden encontrar el tesoro caminando tortuga? ¿Cómo lo harías?</p> 
	RELAJACIÓN	Invitamos a los niños para busquen un lugar para descansar. Les pedimos que respiren profundo que cierren los ojos y recuerden lo que jugaron, terminamos realizando movimientos de relajación con la canción “el saludo al sol”, la cual nos ayudara relajar el cuerpo.
	REP. GRÁFICA	Realizan dibujos sobre la experiencia realizada y colorean según su creatividad.
CIERRE	VERBALIZACIÓN	Exponen sus trabajos y los cuelgan formando murales.

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Corren con seguridad en distintas direcciones, así mismo se desplaza en distintas velocidades.	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante		X
02	Estudiante		X
03	Estudiante		X
04	Estudiante		X
05	Estudiante	X	
06	Estudiante	X	
07	Estudiante	X	
08	Estudiante		X
09	Estudiante		X
10	Estudiante		X
11	Estudiante	X	
12	Estudiante	X	
13	Estudiante		X
14	Estudiante		X
15	Estudiante		X
16	Estudiante	X	
17	Estudiante	X	X
18	Estudiante		X
19	Estudiante		X
20	Estudiante		X
21	Estudiante		X
22	Estudiante	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Reconocemos las nociones espaciales de arriba y abajo

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Área** :Psicomotricidad
 1.2. **Fecha** :
 1.3. **Grado** : Inicial 4 años
 1.4. **Profesora** : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realizar movimientos de arriba y abajo, reconoce sus nociones de arriba y abajo.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p><u>El momento de ingresar los niños</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <p><u>En grupo con toda el aula</u></p> <p>Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va a ser utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	La docente los invita a observar un video de las “nociones espaciales arriba y abajo”, donde los niños van realizando cada noción que van observando y con los materiales que la docente va entregando siguen la indicación del video.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La docente les explica a los niños la actividad que se va a realizar: “hoy realizaremos las nociones espaciales de arriba y abajo”, la cual se les mostrará imágenes de: un árbol, de aves, de globos, de autos, etc., donde ellos identificarán las nociones de cada objeto. Por ejemplo: el árbol donde se siembra arriba o abajo, el globo vuela arriba o abajo, etc. Así mismo los niños deben de realizar movimientos de arriba y abajo, también deben de ubicarse en sus nociones espaciales.</p> <p>La docente comenta lo siguiente: ¿Cuándo sueltan el globo para donde se va arriba o abajo? ¿los aviones vuelan por abajo o por arriba? ¿el cielo está arriba o abajo? ¿las vacas están arriba o abajo? ¿las aves vuelan arriba o abajo?</p> 
	RELAJACIÓN	<p>- Se guía a los niños y niñas para que descansen en el piso y se tiendan boca arriba y tomen aire y lo expulsen lentamente.</p> <p>Repetimos el ejercicio con los ojos cerrados y descansamos.</p>
	REP. GRÁFICA	Realizan dibujos sobre la experiencia realizada y colorean según su creatividad.
	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.
CIERRE		

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Realizar movimientos de arriba y abajo, reconoce sus nociones de arriba y abajo.	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante		X
02	Estudiante		X
03	Estudiante		X
04	Estudiante		X
05	Estudiante	X	
06	Estudiante	X	
07	Estudiante	X	
08	Estudiante		X
09	Estudiante		X
10	Estudiante		X
11	Estudiante	X	
12	Estudiante	X	
13	Estudiante		X
14	Estudiante		X
15	Estudiante		X
16	Estudiante	X	
17	Estudiante	X	X
18	Estudiante		X
19	Estudiante		X
20	Estudiante		X
21	Estudiante		X
22	Estudiante	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Me divierto jugando con mi cuerpo

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Área** : Psicomotricidad
 1.2. **Fecha** :
 1.3. **Grado** : Inicial 4 años
 1.4. **Profesora** : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Reconoce las partes de su cuerpo. Realiza movimientos con las partes de su cuerpo (brazos, piernas, cabeza, etc.)	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	<p align="center">ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p><u>El momento de ingresar los niños</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <p><u>En grupo con toda el aula</u></p> <p>Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va a ser utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	La docente invita a los niños a colocarse en círculo para mover nuestro cuerpo a través de la canción “Mi cuerpo en movimiento”.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La docente les explica a los niños la actividad que se va a realizar: “hoy nos divertiremos jugando con nuestro cuerpo”, a través de un video, indicándoles que deben de seguir el ritmo de la música. Al término del video la docente invita a algunos niños para reconozcan las partes de su cuerpo, luego pide a otros niños que realicen movimientos con algunas partes de su cuerpo (brazos, piernas, cabeza, etc.), y a otros niños que coordinen las partes de su cuerpo al moverse. Luego se dialoga con los niños y se les realiza las siguientes preguntas La docente dialoga con los niños y les pregunta: ¿Conoces las partes de tu cuerpo? ¿Qué es lo que realizaste? ¿Qué partes de tu cuerpo moviste?</p> 
	RELAJACIÓN	Invitamos a los niños para busquen un lugar para descansar. Les pedimos que respiren profundo que cierren los ojos y recuerden lo que realizaron, terminamos realizando movimientos de relajación.
	REP. GRÁFICA	Los niños realizan un dibujo de todo lo que realizaron.
CIERRE	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Reconoce las partes de su cuerpo. Realiza movimientos con las partes de su cuerpo (brazos, piernas, cabeza, etc.)	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante	X	
02	Estudiante	X	
03	Estudiante	X	
04	Estudiante	X	
05	Estudiante	X	
06	Estudiante		X
07	Estudiante		X
08	Estudiante		X
09	Estudiante	X	
10	Estudiante	X	
11	Estudiante		X
12	Estudiante		X
13	Estudiante		X
14	Estudiante		X
15	Estudiante	X	
16	Estudiante	X	
17	Estudiante		X
18	Estudiante		X
19	Estudiante		X
20	Estudiante		X
21	Estudiante	X	
22	Estudiante	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Jugamos a mantener nuestro equilibrio

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Área** :Psicomotricidad
 1.2. **Fecha** :
 1.3. **Grado** : Inicial 4 años
 1.4. **Profesora** : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Demuestra equilibrio, y flexibilidad en su cuerpo. Demuestra su equilibrio parándose en un solo pie en un determinado tiempo. Camina por líneas rectas y zigzag demostrando su equilibrio	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	ACTIVIDADES PERMANENTES <u>El momento de ingresar los niños</u> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <u>En grupo con toda el aula</u> Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos. ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un diálogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va a ser utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	La docente invita a los niños a visualizar el video “brinca y para ya – equilibrio” y a ponerse de pie para realizar los movimientos que realizan en el video. Así mismo los niños siguen el ritmo.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>Se les explica a los niños el juego que se va a realizar: “mantenemos nuestro equilibrio”, a través de un video los niños deben de realizar los movimientos de acuerdo al video. Luego los niños deben demostrar su equilibrio y flexibilidad en su cuerpo, también demuestran su equilibrio parándose en un solo pie en un determinado tiempo, así mismo los niños deben de pasar por líneas rectas y zig zag demostrando su equilibrio. Luego se dialoga con los niños y se les realiza las siguientes preguntas ¿Cuál fue el juego que hemos realizado? ¿Qué movimientos realizaste? ¿Lograste mantener tu cuerpo en equilibrio? ¿Lograste realizar todos los movimientos que te indicaron?</p> 
	RELAJACIÓN	Invitamos a los niños a sentarse en círculo y se les pide que respiren profundo que cierren los ojos y recuerden lo que realizaron, terminamos realizando movimientos de relajación con la cual nos ayudara a relajar el cuerpo.
	REP. GRÁFICA	Los niños realizan un dibujo de todo lo que realizaron.
CIERRE	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Demuestra equilibrio, y flexibilidad en su cuerpo. Demuestra su equilibrio parándose en un solo pie en un determinado tiempo. Camina por líneas rectar y zic zac demostrando su equilibrio.	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante		X
02	Estudiante		X
03	Estudiante		X
04	Estudiante	X	
05	Estudiante	X	
06	Estudiante	X	
07	Estudiante		X
08	Estudiante		X
09	Estudiante		X
10	Estudiante	X	
11	Estudiante		X
12	Estudiante		X
13	Estudiante	X	
14	Estudiante	X	
15	Estudiante		X
16	Estudiante	X	
17	Estudiante		X
18	Estudiante		X
19	Estudiante	X	
20	Estudiante	X	
21	Estudiante		X
22	Estudiante		X



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Jugamos a conocer el lado izquierdo y derecho de mi cuerpo

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Área** :Psicomotricidad
 1.2. **Fecha** :
 1.3. **Grado** : Inicial 4 años
 1.4. **Profesora** : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza movimientos con coordinación al identificar el lado de su cuerpo Identifica su lado derecho e izquierdo Coge objetos con la mano derecha e izquierda	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	<p align="center">ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p><u>El momento de ingresar los niños</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <p><u>En grupo con toda el aula</u></p> <p>Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va hacer utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	La docente invita a los niños a ponerse de pie para realizar una dinámica con la canción “izquierda y a la derecha”.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La docente les explica a los niños el juego que se va a realizar: “Jugamos a conocer el lado izquierdo y derecho de mi cuerpo”, se les pide a los niños colocarse al centro para que realicen movimientos con coordinación al identificar el lado de su cuerpo. Se les pide que identifiquen el lado derecho e izquierda de su cuerpo. Así mismo se les pide que cojan algunos objetos con la mano izquierda o con la mano derecha. Luego se dialoga con los niños y se les realiza las siguientes preguntas ¿Cuál fue el juego que hemos realizado? ¿Qué fue lo que hiciste? ¿Identificaste el lado derecho? ¿Identificaste el lado izquierdo? ¿Cómo lo lograste?</p> 
	RELAJACIÓN	Invitamos a los niños a costarse en el piso para relajarnos después de haber jugado, se les indica que respiren profundo que cierren los ojos y recuerden lo que realizaron, terminamos realizando movimientos de relajación con la cual nos ayudará a relajar el cuerpo.
	REP. GRÁFICA	Los niños realizan un dibujo de todo lo que realizaron.
	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.
CIERRE		

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Realiza movimientos con coordinación al identificar el lado de su cuerpo. Identifica su lado derecho e izquierdo. Coge objetos con la mano derecha e izquierda	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante	X	
02	Estudiante	X	
03	Estudiante	X	
04	Estudiante	X	
05	Estudiante		X
06	Estudiante		X
07	Estudiante		X
08	Estudiante		X
09	Estudiante	X	
10	Estudiante	X	
11	Estudiante	X	
12	Estudiante	X	
13	Estudiante		X
14	Estudiante		X
15	Estudiante		X
16	Estudiante		X
17	Estudiante		X
18	Estudiante	X	
19	Estudiante	X	
20	Estudiante	X	X
21	Estudiante		X
22	Estudiante		X



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Jugamos a desplazarnos evadiendo obstáculos

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Área** :Psicomotricidad
 1.2. **Fecha** :
 1.3. **Grado** : Inicial 4 años
 1.4. **Profesora** : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desplaza de un lado hacia el otro evadiendo obstáculos	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	<p align="center">ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p><u>El momento de ingresar los niños</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <p><u>En grupo con toda el aula</u></p> <p>Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va a ser utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	La docente invita a los niños a ponerse de pie para realizar una dinámica con la canción “juegos de desplazamientos”, donde los niños tendrían que desplazarse de un lado al otro.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La docente les explica a los niños el juego que se va a realizar: “Jugamos a desplazarnos evadiendo obstáculos”, los niños salen al patio para que se desplacen de un lado hacia al otro, la docente coloca conos y algunos otros objetos, para que los niños se desplacen de un lado hacia el otro a través de obstáculos, así mismo se desplazan con seguridad en distintas direcciones a través de la música.</p> <p>La docente comenta lo siguiente: ¿Cuál fue el juego que hemos realizado? ¿Qué lograste desplazarte? ¿Qué animales imitaste? ¿Qué movimientos realizaste? ¿Cómo lo lograste?</p> 
	RELAJACIÓN	<p>- Se guía a los niños y niñas para que descansen en el piso y se tiendan boca arriba y tomen aire y lo expulsen lentamente.</p> <p>Repetimos el ejercicio con los ojos cerrados y descansamos.</p>
	REP. GRÁFICA	Realizan dibujos sobre la experiencia realizada y colorean según su creatividad.
	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representa mediante el dibujo en una hoja.
CIERRE		

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Se desplaza de un lado hacia el otro evadiendo obstáculos.	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante	X	
02	Estudiante	X	
03	Estudiante	X	
04	Estudiante	X	
05	Estudiante	X	
06	Estudiante		X
07	Estudiante		X
08	Estudiante		X
09	Estudiante		X
10	Estudiante		X
11	Estudiante	X	
12	Estudiante		X
13	Estudiante	X	
14	Estudiante	X	
15	Estudiante		X
16	Estudiante		X
17	Estudiante		X
18	Estudiante		X
19	Estudiante	X	
20	Estudiante		X
21	Estudiante		X
22	Estudiante		X



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Jugamos a lanzar y atrapar pelotas

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Área** :Psicomotricidad
 1.2. **Fecha** :
 1.3. **Grado** : Inicial 4 años
 1.4. **Profesora** : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lanza la pelota manteniéndose la coordinación óculo manual. Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	<p align="center">ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p><u>El momento de ingresar los niños</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <p><u>En grupo con toda el aula</u></p> <p>Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va hacer utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	La docente invita a los niños a ponerse de pie para realizar movimientos con pelotas, así mismo nos moremos al ritmo de la canción “muévete”.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La docente les explica a los niños el juego que se va a realizar: “Me divierto lanzando y atrapando pelotas”. La maestra escoge a 3 niños para que sean los representantes de los equipos: patitos, pollitos y conejitos. Se formarán 3 equipos de 8 integrantes. Cada equipo tendrá pelotas de diferentes colores: amarillo, azul y rojo, la maestra coloca tinas, los niños se colocan en cierta distancia para lanzar la pelota manteniendo la coordinación óculo manual. Cada integrante de grupo debe de lanzar la pelota para que caiga dentro de la tina, demostrando su equilibrio estabilidad y coordinación. Así mismo los niños deben de lanzar la pelota con seguridad en distintas direcciones. Después de haber terminado el juego se realizan las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el juego que hemos realizado? ¿De qué se trató el juego? ¿Lograste lanzar la pelota? ¿Qué movimientos realizaste ¿Cómo lo lograste?</p> 
CIERRE	RELAJACIÓN	Invitamos a los niños a costarse en el piso para relajarnos después de haber jugado, se les indica que respiren profundo que cierren los ojos y recuerden lo que realizaron, terminamos realizando movimientos de relajación con la cual nos ayudara a relajar el cuerpo.
	REP. GRÁFICA	Realizan dibujos sobre la experiencia realizada y colorean según su creatividad.
	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Lanza la pelota manteniéndose la coordinación óculo manual. Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación.	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante	X	
02	Estudiante	X	
03	Estudiante	X	
04	Estudiante	X	
05	Estudiante		X
06	Estudiante		X
07	Estudiante		X
08	Estudiante		X
09	Estudiante		X
10	Estudiante	X	
11	Estudiante	X	
12	Estudiante	X	
13	Estudiante	X	
14	Estudiante		X
15	Estudiante		X
16	Estudiante		X
17	Estudiante	X	
18	Estudiante	X	
19	Estudiante	X	
20	Estudiante		X
21	Estudiante		X
22	Estudiante	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

Jugamos al conejito saltarín

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Área** :Psicomotricidad
 1.2. **Fecha** :
 1.3. **Grado** : Inicial 4 años
 1.4. **Profesora** : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Salta con los dos pies juntos y con seguridad en distintas direcciones.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	ACTIVIDADES PERMANENTES <u>El momento de ingresar los niños</u> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <u>En grupo con toda el aula</u> Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos. ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va hacer utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	La docente invita a los niños a ponerse de pie, para realizar calentamientos para poder saltar como conejos, así mismo nos moremos al ritmo de la canción “el conejito”.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La maestra explica a los niños y niñas el juego que se va a realizar “jugamos a los conejitos saltarines”. Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: las niñas serán las conejitas y los niños los conejitos, la cual deberán ponerse un saco. Los niños deberán desplazarse saltando de un lado asía el otro, se desplazan saltando en zic zac, deberán mantener su equilibrio al saltar. Después de haber terminado el juego se realizan las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el juego que hemos realizado? ¿De qué se trató el juego? ¿Qué fue lo que realizaste? ¿Qué animalito vimos? ¿Qué movimientos realizaste?</p> 
	RELAJACIÓN	Invitamos a los niños a costarse en el piso para relajarnos después de haber jugado, se les indica que respiren profundo que cierren los ojos y recuerden lo que realizaron, terminamos realizando movimientos de relajación con la cual nos ayudara a relajar el cuerpo.
CIERRE	REP. GRÁFICA	Realizan dibujos sobre la experiencia realizada y colorean según su creatividad.
	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Salta con los dos pies juntos y con seguridad en distintas direcciones.	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante	X	
02	Estudiante	X	
03	Estudiante	X	
04	Estudiante	X	
05	Estudiante	X	
06	Estudiante	X	
07	Estudiante		X
08	Estudiante	X	
09	Estudiante		X
10	Estudiante		X
11	Estudiante		X
12	Estudiante		X
13	Estudiante		X
14	Estudiante	X	
15	Estudiante		X
16	Estudiante	X	
17	Estudiante	X	
18	Estudiante		X
19	Estudiante		X
20	Estudiante	X	
21	Estudiante	X	
22	Estudiante	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Me divierto jugando a los circuitos

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Área** :Psicomotricidad
 1.2. **Fecha** :
 1.3. **Grado** : Inicial 4 años
 1.4. **Profesora** : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Camina en líneas rectas, camina en puntillas manteniendo su equilibrio y realiza saltos en zic zac.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	ACTIVIDADES PERMANENTES <u>El momento de ingresar los niños</u> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <u>En grupo con toda el aula</u> Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos. ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va hacer utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	La docente invita a los niños a ponerse de pie, y así mismo a observar el video para lograr realizar los movimientos de cada animalito.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La maestra menciona a los niños y niñas que van a “jugar a los circuitos”. La docente pide que se agrupen libremente en pares y juntos realizaran un circuito, respetando turnos. Primero correrán un tramo de cuatro metros, luego armarán una torre de vasos de plásticos con base de 5, seguido de ello saltaran en zic zac por conos hasta llegar a su compañero que les estará esperando le darán el pase con una palmada en la mano. El compañero se trasladará caminado en puntillas y luego armara una torre de cestas de 10 pisos sin permitir que se derrumbe, luego cogerá una cuchara y pondrá un limón sujetara con los dientes y caminara por una línea roja lentamente, luego dará pase a su compañero quien caminara topando punta y talón por una línea roja asegurando su llegada y su triunfo. Después de haber terminado el juego se realizan las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el juego que hemos realizado? ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te desplazaste? ¿Qué movimientos realizaste? ¿Cómo lo lograste?</p> 
CIERRE	RELAJACIÓN	Todos los niños estiran los brazos hacia arriba hacia abajo, tocan la punta del pie del lado derecho y lado izquierdo. Luego estiramos todo el cuerpo.
	REP. GRÁFICA	Realizan dibujos sobre la experiencia realizada y colorean según su creatividad.
	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Camina en líneas rectas, camina en puntillas manteniendo su equilibrio y realiza saltos en zic zac.	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante	X	
02	Estudiante	X	
03	Estudiante	X	
04	Estudiante		X
05	Estudiante	X	
06	Estudiante	X	
07	Estudiante	X	
08	Estudiante		X
09	Estudiante		X
10	Estudiante		X
11	Estudiante		X
12	Estudiante	X	
13	Estudiante	X	
14	Estudiante		X
15	Estudiante	X	
16	Estudiante	X	
17	Estudiante		X
18	Estudiante		X
19	Estudiante	X	
20	Estudiante	X	
21	Estudiante		X
22	Estudiante	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Juego con mi coordinación

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área :Psicomotricidad
 1.2. Fecha :
 1.3. Grado : Inicial 4 años
 1.4. Profesora : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Camina sobre líneas (rectas–curvas) pintadas en el suelo. Camina en puntas con ambos pies Y salta con un solo pie.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p><u>El momento de ingresar los niños</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <p><u>En grupo con toda el aula</u></p> <p>Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va hacer utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	La docente invita a los niños a ponerse de pie, y así mismo a observar el video “jugamos con mi coordinación”, se realiza los movimientos del video.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La maestra les expresa a los niños lo que van a realizar “jugando con mi coordinación”. La docente les indica a los niños que se agrupen de 3 y cada niño deberán caminar en línea (rectas y curvas), así mismo deberán caminar en puntas con ambos pies, para llegar a la meta deberán saltar con un solo pie. Primero nosotros lo hacemos para demostrarles a los niños lo que realizarán. Después de haber terminado el juego se realizan las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el juego que hemos realizado? ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te desplazaste? ¿Qué movimientos realizaste? ¿Cómo lo lograste?</p> <div data-bbox="826 913 1209 1037" style="text-align: center;"> </div>
	RELAJACIÓN	Todos los niños estiran los brazos hacia arriba hacia abajo, tocan la punta del pie del lado derecho y lado izquierdo. Luego estiramos todo el cuerpo.
	REP. GRÁFICA	Realizan dibujos sobre la experiencia realizada y colorean según su creatividad.
CIERRE	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Camina sobre líneas (rectas–curvas) pintadas en el suelo. Camina en puntas con ambos pies y salta con un solo pie.	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante	X	
02	Estudiante	X	
03	Estudiante	X	
04	Estudiante		X
05	Estudiante	X	
06	Estudiante	X	
07	Estudiante	X	
08	Estudiante		X
09	Estudiante		X
10	Estudiante		X
11	Estudiante		X
12	Estudiante	X	
13	Estudiante	X	
14	Estudiante		X
15	Estudiante	X	
16	Estudiante	X	
17	Estudiante		X
18	Estudiante		X
19	Estudiante	X	
20	Estudiante	X	
21	Estudiante		X
22	Estudiante	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

Jugamos a los bolos

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Área** :Psicomotricidad
 1.2. **Fecha** :
 1.3. **Grado** : Inicial 4 años
 1.4. **Profesora** : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lanza la pelota con una sola mano. Mantiene el equilibrio al lanzar la pelota. Realiza movimientos con coordinación de óculo -manual y óculo – podal.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	<p align="center">ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p><u>El momento de ingresar los niños</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <p><u>En grupo con toda el aula</u></p> <p>Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va hacer utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	La docente invita a los niños observar el video “juego de bolos”, y así poder realizar el juego.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La maestra le expresa a los niños y niñas el juego que se va a realizar “jugamos a los bolos”, donde la docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar el juego, se colocara tarros en el piso en forma de torre a cierta distancia para cada niño las tumba con las pelotas, luego seguirán las indicaciones de la maestra. Los niños deberán lanzar la pelota con una sola mano, mantiene el equilibrio al lanzar la pelota, realiza movimientos con coordinación óculo manual y óculo podal, para lograr tumbar todos los tarros. Después de haber terminado el juego se realizan las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el juego que hemos realizado? ¿De qué se trató el juego? ¿Cómo te desplazaste? ¿Qué movimientos realizaste? ¿Realizaste movimientos de coordinación óculo - manual? ¿Realizaste movimientos de coordinación óculo - podal?</p> 
CIERRE	RELAJACIÓN	Todos los niños estiran los brazos hacia arriba hacia abajo, tocan la punta del pie del lado derecho y lado izquierdo, luego respiramos profundo. Y nos acostamos en el piso.
	REP. GRÁFICA	Realizan dibujos sobre la experiencia realizada y colorean según su creatividad.
	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Lanza la pelota con una sola mano. Mantiene el equilibrio al lanzar la pelota. Realiza movimientos con coordinación de óculo -manual y óculo – podal.	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante	X	
02	Estudiante	X	
03	Estudiante	X	
04	Estudiante	X	
05	Estudiante	X	
06	Estudiante	X	
07	Estudiante	X	
08	Estudiante		X
09	Estudiante		X
10	Estudiante		X
11	Estudiante		X
12	Estudiante		X
13	Estudiante		X
14	Estudiante	X	
15	Estudiante		X
16	Estudiante	X	
17	Estudiante	X	
18	Estudiante		X
19	Estudiante		X
20	Estudiante	X	
21	Estudiante	X	
22	Estudiante	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

Jugamos imitamos a los animales

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área :Psicomotricidad
 1.2. Fecha :
 1.3. Grado : Inicial 4 años
 1.4. Profesora : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Disfruta imitando a los animales. Realiza movimientos rápidos, lentos y con coordinación. Se desplaza de un lado asía el otro de acuerdo a la imagen que le toco	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	ACTIVIDADES PERMANENTES <u>El momento de ingresar los niños</u> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <u>En grupo con toda el aula</u> Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos. ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va hacer utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	La docente invita a los niños observar el video “muévete con los animales”, y así mismo nos ponemos de pie para movernos al ritmo de la música e imitar a los animales.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La maestra le expresa a los niños y niñas el juego que se va a realizar “jugamos imitando a los animales”. La docente explica el juego y les muestra una cajita con animalitos como: perro, tortuga, serpiente, león, entre otros animales, y cada niño ira sacando una imagen de un animal y disfrutara imitándolo, se deben de desplazar de un lado así el otro imitando el animal que les toco, realizando movimientos lentos, rápidos y de coordinación.</p> <p>Después de haber terminado el juego se realizan las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el juego que hemos realizado? ¿De qué se trató el juego? ¿Qué partes de tu cuerpo moviste? ¿Qué movimientos realizaste?</p> 
	RELAJACIÓN	Todos los niños estiran todo el cuerpo, respiramos exhala e inhala, luego se acuestan en el piso y nos imaginamos y nos imaginamos que somos unos leones y respiramos como ellos, y como corren.
	REP. GRÁFICA	Realizan dibujos sobre la experiencia realizada y colorean según su creatividad.
	CIERRE	VERBALIZACIÓN

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Disfruta imitando a los animales. Realiza movimientos rápidos, lentos y con coordinación. Se desplaza de un lado asía el otro de acuerdo a la imagen que le toco	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante	X	
02	Estudiante	X	
03	Estudiante	X	
04	Estudiante	X	
05	Estudiante	X	
06	Estudiante		X
07	Estudiante		X
08	Estudiante		X
09	Estudiante	X	
10	Estudiante	X	
11	Estudiante		
12	Estudiante	X	
13	Estudiante	X	
14	Estudiante	X	
15	Estudiante	X	
16	Estudiante		X
17	Estudiante	X	
18	Estudiante		X
19	Estudiante	X	
20	Estudiante	X	
21	Estudiante	X	
22	Estudiante	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

Jugamos al circuito de las figuras geométricas

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área :Psicomotricidad
 1.2. Fecha :
 1.3. Grado : Inicial 4 años
 1.4. Profesora : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Camina y gira en el circuito de las figuras geométricas manteniendo el equilibrio.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	<p align="center">ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p><u>El momento de ingresar los niños</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <p><u>En grupo con toda el aula</u></p> <p>Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va hacer utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	La docente invita a los niños a calentar el cuerpo al ritmo de la siguiente canción “toca tu cabeza”.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La maestra le expresa a los niños y niñas el juego que se va a realizar “jugamos al circuito de las figuras geométricas”. El juego se realizará de manera individual, cada niño dibujará en el piso las figuras geométricas en el orden que le indicará la maestra (Cuadrado, círculo, triángulo, ovalo y rectángulo). El juego empezará cuando la profesora toque el silbato, esa será la señal donde todos los niños tienen que salir caminando alrededor del cuadrado, seguidamente en el círculo, darán dos giros en un pie, posteriormente volverán a caminar en el triángulo, y volverán a dar cinco giros en la figura del ovalo, para finalmente terminar caminando en el rectángulo. El niño que se caiga se ira retirando del juego. Después de haber terminado el juego se realizan las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el juego que hemos realizado? ¿De qué se trató el juego? ¿Qué partes de tu cuerpo moviste? ¿Qué movimientos realizaste?</p> 
	RELAJACIÓN	Al terminar el juego, la maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para reposar mientras inhalan y exhalan, y a la vez se hidratan.
CIERRE	REP. GRÁFICA	Realizan dibujos sobre la experiencia realizada y colorean según su creatividad.
	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Camina y gira en el circuito de las figuras geométricas manteniendo el equilibrio.	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante		X
02	Estudiante		X
03	Estudiante		X
04	Estudiante	X	
05	Estudiante	X	
06	Estudiante	X	
07	Estudiante		X
08	Estudiante	X	
09	Estudiante	X	
10	Estudiante	X	
11	Estudiante		X
12	Estudiante		X
13	Estudiante		X
14	Estudiante	X	
15	Estudiante	X	
16	Estudiante	X	
17	Estudiante	X	
18	Estudiante	X	
19	Estudiante		X
20	Estudiante		XX
21	Estudiante	X	
22	Estudiante	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

Jugamos a las sombras

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área :Psicomotricidad
 1.2. Fecha :
 1.3. Grado : Inicial 4 años
 1.4. Profesora : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se Expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Adopta diferentes posiciones de su cuerpo Imita animales a través de su sombra Utiliza su cuerpo para crear diversos movimientos con su cuerpo.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	<p align="center">ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p><u>El momento de ingresar los niños</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <p><u>En grupo con toda el aula</u></p> <p>Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va hacer utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	Se jugará el juego de las sombras, la docente se para en frente de los niños y realiza movimientos como: saltos, se para en un pie, entre otros, bajo los rayos del sol.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	La maestra explica a los niños y niñas el juego que se va a realizar “jugamos a las sombras”. Niños para empezar con nuestro juego no dirigimos al patio, nos ubicamos en lugares donde podamos ver nuestras sombras y adaptamos diferentes posiciones de nuestro cuerpo para apreciarlas. Jugamos con nuestras sombras pisarlas, hacemos bailar nuestra sombra, utilizaremos todo nuestro cuerpo para crear diversos movimientos, imitamos animales con nuestra sombra, corremos para evitar que la pisen, jugamos que imitamos a los animales con nuestras sombras. Así mismo muestra posiciones en la que se encuentra su cuerpo. Después de haber terminado el juego se realizan las siguientes preguntas: La docente dialoga con los niños y les pregunta: ¿Cuál fue el juego que hemos realizado? ¿De qué se trató el juego? ¿Qué fue lo que realizaste? ¿Qué animalito vimos? ¿Qué movimientos realizaste?
		
	RELAJACIÓN	Nos recostamos y visualizamos un video para poder estirar nuestro cuerpo y así nos relajamos y de misma manera recordamos lo que hicimos.
CIERRE	REP. GRÁFICA	Realizan dibujos sobre la experiencia realizada y colorean según su creatividad.
	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Adopta diferentes posiciones de su cuerpo Imita animales a través de su sombra Utiliza su cuerpo para crear diversos movimientos con su cuerpo	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante	X	
02	Estudiante	X	
03	Estudiante	X	
04	Estudiante	X	
05	Estudiante	X	
06	Estudiante	X	
07	Estudiante	X	
08	Estudiante	X	
09	Estudiante	X	
10	Estudiante	X	
11	Estudiante	X	
12	Estudiante	X	
13	Estudiante		X
14	Estudiante	X	
15	Estudiante	X	
16	Estudiante		X
17	Estudiante		X
18	Estudiante		X
19	Estudiante	X	
20	Estudiante	X	
21	Estudiante	X	
22	Estudiante	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

Jugamos a la papa caliente corporal

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Área :Psicomotricidad
 1.2. Fecha :
 1.3. Grado : Inicial 4 años
 1.4. Profesora : Marielena Purizaca García

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se Expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Adopta diferentes posiciones de su cuerpo Camina siguiendo las líneas e indicaciones.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

DIDÁCTICA DEL SABER ACTUAR	ACTIVIDAD Y/O ESTRATEGIA
INICIO (DISPONER) 7 minutos	<p align="center">ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p><u>El momento de ingresar los niños</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientamos a los niños para que se desinfecten sus manos, usando alcohol en gel antes de ingresar al aula ➤ Recepción de los niños y niñas, Saludo <p><u>En grupo con toda el aula</u></p> <p>Oración, asamblea para verificar fecha y tiempo, asumen responsabilidades, normas de convivencia y recordamos las normas de bioseguridad para mantener sanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: Seleccionan el sector, a través de un dialogo o asamblea. ➤ Organización: Los niños y niñas se organizan en el interior de los sectores de trabajo. ➤ Ejecución: Los niños y niñas desarrollan lo planificado, la maestra monitorea el juego, registra algunas situaciones significativas de los niños ➤ Orden: Minutos antes de culminar la actividad se motiva a los niños (as) a ordenar los materiales ➤ Socialización: Se convoca a los niños y niñas a dialogar sobre la vivencia en los sectores

SECUENCIA DIDÁCTICA	MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	ASAMBLEA.	Los niños y la docente se desplazan al lugar donde realizarán la actividad formada en semi círculo y juntos construyen las reglas o normas que se tendrán en cuenta para la realización de la actividad. Definen el espacio que va hacer utilizado, se distribuye el material a utilizar.
	CALENTAMIENTO	Se jugará el juego de las sombras, la docente se para en frente de los niños y realiza movimientos como: saltos, se para en un pie, entre otros, bajo los rayos del sol.
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ.	<p>La maestra explica a los niños y niñas el juego que se va a realizar “jugamos a la papa corporal”. El juego se jugará en equipos, se dividirán en dos grupos, cada niño dibujara en el piso 3 líneas horizontales, y 3 líneas verticales (cada una de un metro), dibujarán 3 veces, formando un camino, también tendrán lista una pelota la cual será la papa caliente.</p> <p>A la cuenta de tres de la profesora, saldrá un niño de cada grupo, dará un recorrido de ida y vuelta por las líneas con la pelota, cantando en conjunto con sus compañeros la “papa se quema” al final del juego se verá que equipo lo hizo en menos tiempo y serán el ganador. Después de haber terminado el juego se realizan las siguientes preguntas: La docente dialoga con los niños y les pregunta: ¿Cuál fue el juego que hemos realizado? ¿De qué se trató el juego? ¿Qué fue lo que realizaste? ¿Qué sentiste al jugar? ¿Qué movimientos realizaste?</p>
	RELAJACIÓN	La maestra indica que se sienten en el piso en su silla para que descansen y tomen agua para que se hidraten.
	REP. GRÁFICA	Realizan dibujos sobre la experiencia realizada y colorean según su creatividad.
CIERRE	VERBALIZACIÓN	Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.



Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Adopta diferentes posiciones de su cuerpo Camina siguiendo las líneas e indicaciones	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N.º	APELLIDOS Y NOMBRES		
01	Estudiante	X	
02	Estudiante	X	
03	Estudiante	X	
04	Estudiante	X	
05	Estudiante	X	
06	Estudiante	X	
07	Estudiante	X	
08	Estudiante	X	
09	Estudiante	X	
10	Estudiante	X	
11	Estudiante	X	
12	Estudiante	X	
13	Estudiante		X
14	Estudiante	X	
15	Estudiante	X	
16	Estudiante		X
17	Estudiante		X
18	Estudiante		X
19	Estudiante	X	
20	Estudiante	X	
21	Estudiante	X	
22	Estudiante	X	