



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

**EFFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO MOTOR EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “SAN ANTONIO DE PADUA”, SATIPO,
2026**

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

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS**

**AUTOR
MEDINA VELIZ, ELVA LUZMERY
ORCID:0000-0001-8650-5330**

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

**CHIMBOTE-PERÚ
2026**



FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0023-074-2026 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **15:40** horas del día **21** de **Abril** del **2026** 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**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
PEREZ MORAN GRACIELA Miembro
GUILLERMO TANTARICO LAURA YRENE Miembro
Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EFFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO MOTOR EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "SAN ANTONIO DE PADUA", SATIPO, 2026**

Presentada Por :
(3005181006) **MEDINA VELIZ ELVA LUZMERY**

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

PEREZ MORAN GRACIELA
Miembro

GUILLERMO TANTARICO LAURA YRENE
Miembro

Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA
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: EFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO MOTOR EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "SAN ANTONIO DE PADUA", SATIPO, 2026 Del (de la) estudiante MEDINA VELIZ ELVA LUZMERY, asesorado por QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% 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, 16 de Junio del 2026



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico esta tesis a Dios, por ser mi guía y mi fortaleza, quien ha sido mi luz en cada paso en este largo camino.

A mis Padres por su amor incondicional, sus sacrificios y por enseñarme a nunca rendirme.

A mi familia que siempre estuvo a mi lado con paciencia y apoyo.

A Christian Vargas, presidente de la fundación Acción Planetaria, por su confianza en mí desde niña, permitiendo crecer y soñar en grande.

Y a mi amor, mi compañero, por su apoyo constante, su fe en mí y por impulsarme a seguir adelante e incluso cuando las fuerzas flaqueaban

A todos ustedes mi eterna gratitud.

Agradecimiento

Quiere expresar mi más sincero agradecimiento a Dios, por darme la sabiduría, la fuerza y la guía a lo largo de este camino.

A la universidad católica los ángeles de Chimbote por brindarme las herramientas y el ambiente académico que me impulsó a crecer.

A mí tutora de tesis la Dra. Magaly Quiñonez Negrete, por su valiosa guía, dedicación y confianza al largo de este proceso.

A la Institución Educativa San Antonio de Padua, por facilitarme los espacios, ambientes y permisos necesarios para el desarrollo de esta tesis.

A los Padres de familia por su confianza apoyo y creer en mi labor, contribuyendo al desarrollo de los estudiantes.

A todos ustedes mi gratitud infinita, porque sin su apoyo esta meta no hubiese sido posible.

Índice general

Dedicatoria.....	II
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de tablas	IX
Lista de figuras	X
Resumen	XI
Abstract.....	XII
I. Planteamiento del problema de investigación.....	1
II. Marco teórico	5
2.1. Antecedentes	5
2.1.1. Internacional.....	5
2.1.2. Nacional	6
2.1.3. Regional o local.....	7
2.2. Bases teóricas.....	8
2.2.1. Variable independiente: estrategia del juego motor.....	8
2.2.1.1. Definición de la estrategia del juego motor.....	8
2.2.1.2. Teorías del aprendizaje de la estrategia del juego motor.....	9
2.2.1.3. Clasificación de la estrategia del juego motor.....	10
2.2.1.4. Dimensiones de la estrategia del juego motor	11
2.2.1.5. Importancia de la estrategia del juego motor.....	13
2.2.1.6. La estrategia del juego motor como herramienta pedagógica	14
2.2.2. Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa	15
2.2.2.1. Definición de la psicomotricidad gruesa	15
2.2.2.2. Teorías de la psicomotricidad gruesa	15
2.2.2.3. Tipología de la psicomotricidad gruesa.....	17
2.2.2.4. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa	18

2.2.2.5.	Importancia de la psicomotricidad gruesa	20
2.2.3.	Relación entre la estrategia del juego motor y la psicomotricidad gruesa	21
2.3.	Hipótesis	21
III.	Metodología.....	22
3.1.	Tipo, nivel y diseño investigación	22
3.1.1.	Tipo de investigación: Cuantitativa.....	22
3.1.2.	Nivel de investigación: explicativo	22
3.1.3.	Diseño de investigación: preexperimental	22
3.2.	Población y muestra.....	23
3.2.3.	Técnica de muestreo.....	24
3.3.	Operacionalización de las variables.....	25
3.4.	Técnica e instrumento de recolección de datos.....	27
3.4.1.	Técnica de recolección de datos.....	27
3.4.2.	Instrumento de recolección de datos	27
3.4.3.	Validez del instrumento	28
3.4.4.	Confiability del Instrumento.....	28
3.5.	Método de análisis de datos	29
3.5.1.	Procedimiento de recolección de datos	29
3.6.	Aspectos éticos	31
IV.	Resultados.....	33
4.1	Análisis descriptivo.....	33
4.2.2.	Procedimiento de la prueba de hipótesis	41
V.	Discusión	43
VI.	Conclusiones	49
VII.	Recomendaciones	51
	Referencias bibliográficas	52
	ANEXOS.....	55

Anexo 1. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación (ley número 2973).....	55
Anexo 2. Carta de recojo de datos (automatizado en el sistema de la universidad).....	56
Anexo 3. Matriz sde consintencia.....	57
Anexo 4. Validación y confiabilidad del instrumento de recolección de información	59
Anexo 5. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).....	70
Anexo 6. Declaración jurada de Integridad Científica y Conflictos de Interés	71
Anexo 7. Formato de consentimiento informado	72

Lista de tablas

Tabla 1	Población de estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años	23
Tabla 2	Muestra de estudio, niños de 4 y 5 años.....	24
Tabla 3	Baremación del instrumento guía de observación de la variable motricidad gruesa	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 4	Validación por juicio de expertos	28
Tabla 5	Niveles de confiabilidad	29
Tabla 6	Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 y 5 años (pre test)	33
Tabla 7	Evolución de los niveles de psicomotricidad gruesa en niños de 4 y 5 años tras la implementación de sesiones de aprendizaje del juego motor como estrategia.....	35
Tabla 8	Nivel de motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años (post test)	38
Tabla 9	Nivel de motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años según el pre y post test.....	39
Tabla 10	Prueba de normalidad de la variable motricidad gruesa.....	41
Tabla 11	Prueba de rangos con signos de Wilcoxon para la comparación pretest y post test	40
Tabla 12	Estadístico al aprobar rangos con signos de Wilcoxon	42

Lista de figuras

Figura 1 Distribución porcentual de los niveles de psicomotricidad gruesa niños de 4 y 5 años (pre test).....	34
Figura 2 Distribución porcentual por niveles de motricidad gruesa tras la intervención de la estrategia del juego motor.....	36
Figura 3 Distribución porcentual del nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 y 5 años (post test).....	38
Figura 4 Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa según el pre y post test.	39

Resumen

El estudio tuvo como objetivo determinar el efecto de la estrategia del juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la I.E.P. “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental de un solo grupo con pretest y postest. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes, evaluados mediante una guía de observación. En el pretest, el 56% se ubicó en nivel de proceso, el 36% en inicio y el 8% en logro, evidenciando un bajo desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Tras la aplicación de 8 sesiones de la estrategia del juego motor, en el postest el 92% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro y el 8% se mantuvo en proceso, sin registrarse estudiantes en el nivel de inicio. El análisis estadístico mediante la prueba de Wilcoxon evidenció un valor de significancia menor a 0.05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Se concluye que la estrategia del juego motor influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, favoreciendo habilidades como la coordinación, el equilibrio y el desplazamiento, contribuyendo así al desarrollo integral de los niños del nivel inicial.

Palabras clave: estrategia, juego motor, psicomotricidad gruesa, educación inicial.

Abstract

The objective of this study was to determine the effect of the motor play strategy on the development of gross motor skills in 4- and 5-year-old students from the private educational institution “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026. The research was conducted under a quantitative approach, applied type, explanatory level, and a pre-experimental design with a single group using pretest and posttest. The sample consisted of 25 students, who were assessed through an observation checklist. Pretest results showed that 56% of the students were at the process level, 36% at the initial level, and 8% at the achievement level, reflecting a low level of gross motor development. After the implementation of 8 motor play sessions, posttest results indicated a significant improvement, with 92% of students reaching the achievement level and 8% remaining at the process level, with no students at the initial level. Statistical analysis using the Wilcoxon test showed a significance value lower than 0.05, leading to the rejection of the null hypothesis and acceptance of the alternative hypothesis. It is concluded that the motor play strategy significantly influences the development of gross motor skills, promoting abilities such as coordination, balance, and movement, thus contributing to the comprehensive development of children in early education.

Keywords: motor play, gross motor skills, child development, early childhood education.

I. Planteamiento del problema de investigación

El rol fundamental de la psicomotricidad gruesa es buscar el desarrollo motor integral del niño, ya que este se relaciona con el dominio y control de sus movimientos corporales. Según Le Boulch (1997), el pilar fundamental de la construcción de aprendizajes de los niños se da posteriormente a su desarrollo en la psicomotricidad gruesa, explicando que la psicomotricidad gruesa no solo es movimiento, sino es todo un proceso cognitivo dentro de una sola actividad lúdica, permitiendo al niño interactuar con su alrededor. Mencionado esto, una adecuada estimulación de la psicomotricidad gruesa favorece en seguridad corporal, autonomía y capacidad de adaptación de los niños, así convirtiéndose en un pilar fundamental para el desarrollo global buscando el aprendizaje significativo.

Dentro del contexto internacional como lo menciona la Organización Mundial de Salud (OMS, 2024) en la actualidad, hay muchos niños que fuera del horario escolar no desarrollan ningún tipo de actividad física, al menos una cuarta parte de población mundial que no desarrolla actividades físicas, dejando deteriorar su salud a lo largo del tiempo. En consecuencia, a esta problemática el sedentarismo, el sobrepeso infantil y obesidad infantil se han visto en crecimiento repentido durante los últimos años, lo cual repercute en el desarrollo no solo motor si no también cognitivo, así mismo afectando a la autoestima de niños que padecen de esta condición. Así mismo hay investigaciones internacionales que han evidenciado datos estadísticos más precisos del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños, como por ejemplo en Australia un estudio a niños en edad preescolar, evidencio que 4,4% muestran retraso de habilidades motoras y el 8.8% se ubicaba en riesgo de retraso, donde asocian el peso corporal a estas deficiencias (Veldman et al., 2019).

En el ámbito nacional, estudios realizados dentro del contexto peruano evidencian diferenciaciones en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños en edad escolar del nivel inicial. En Chiclayo se observó que el 17.8% de niños de 3 años de edad mostraron que su nivel de motricidad gruesa se encuentra en un nivel inferior, mostrando que no todos los niños alcanzan los desempeños establecidos para su edad (Huamán & Nauca, 2021). Asimismo, en niños de 5 años se observó que más de la mitad el 52% de ellos se encuentra en el nivel regular de desarrollo de la psicomotricidad gruesa, evidenciando dificultades en el equilibrio y control de postura (Lecca, 2023).

En el ámbito local, se realizaron estudios a las instituciones educativas del nivel inicial en la provincia de Satipo, donde se evidencian las carencias en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, por ejemplo un estudio desarrollado en la Institución Educativa Aldea del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari reportó que el 45 % de niños de 3 años de edad se ubicaron en un nivel de proceso dentro de los juegos psicomotores lo evidencia un desarrollo no óptimo en la psicomotricidad gruesa (Gosme,2022). Así también la investigación de Quispe (2022), evidencia dificultades en niños de 5 años con respecto al desarrollo de su psicomotricidad gruesa dinámica, evidenciando necesidades pedagógicas basadas en el juego motor para desarrollarse de manera óptima.

Durante las actividades pedagógicas del año escolar 2025 en la Institución Educativa San Antonio de Padua, se observó que niños de las edades de 4 y 5 años evidenciaban dificultades en el desarrollo de psicomotricidad gruesa, específicamente en actividades que demandan equilibrio, control corporal y equilibrio. Los docentes evidenciaron en sus evaluaciones de cada clase, una lista de cotejo donde la mayoría de estudiantes mostraba deficiencias en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa. Este escenario muestra la necesidad educativa de implementar intervenciones pedagógicas orientadas al juego motor para el desarrollo óptimo de los desempeños en la psicomotricidad gruesa.

Muchos estudios muestran que el juego motor es clave para constituir una estrategia pedagógica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los infantes, ya que este acopla los procesos cognitivos y afectivos al integrar movimientos estructurados. Según Le Boulch (1997), los movimientos lúdico motrices, favorecen a la conformación del esquema corporal como son la coordinación general y el equilibrio. Según Parlebas (2001) al desarrollar el juego motor bajo reglas, potencia la toma de decisiones y la pasión motriz. Investigaciones dentro del ámbito educativo han evidenciado que la aplicación sistemática de juegos motores mejora habilidades de locomoción y estabilidad significativamente en niños en el nivel inicial (Faught et al., 2008). De este modo se configura que el juego motor como recurso pedagógico es eficaz para potenciar la psicomotricidad gruesa en niños del nivel inicial.

El desarrollo bastante limitado de la psicomotricidad gruesa en niños del nivel inicial se relaciona con diversos factores contextuales, culturales y pedagógicos. Dentro de ellos destacan la escasa aplicación de actividades motrices planificadas, la preferencia las actividades sedentarias y el uso insuficiente del juego motor como estrategia didáctica lo cual reduce oportunidades de movimiento (Le Boulch, 1997). Asimismo, la falta de espacios

adecuados y el uso excesivo de dispositivos electrónicos y una orientación docente bastante limitada influyen negativamente en las habilidades psicomotricidad de los niños Ministerio de Educación (2016). Según Parbelas (2001), desde su praxeología señala que la ausencia de actividades estructura motrices limita el desarrollo integral psicomotor de los niños mostrando la necesidad de intervenciones pedagógicas en torno en el juego motor.

El desarrollo insuficiente la psicomotricidad gruesa en niños de educación inicial conlleva a consecuencia es bastante relevantes en su desarrollo integral generando dificultades en el equilibrio un control postural y coordinación lo cual afecta en la participación activa de actividades lúdicas y el progreso de aprendizajes posteriores que requieren mayor dominio de expresión corporal y espacial. Asimismo, Lee Boulch (1997) mencionar que si no se logra desarrollar la psicomotricidad gruesa puede repercutir negativamente en la interacción social seguridad motriz y la autonomía de vigor incrementando el riesgo de autoestima baja y escasa participación dentro del aula. Estas consecuencias muestran la necesidad urgente de intervención pedagógicas oportunas basadas en el juego motor.

Dentro del sustento teórico podríamos mencionar que está presente la praxeología motriz y los aportes de la psicomotricidad gruesa que reconocen al juego motor como un medio esencial para el desarrollo integral de la psicomotricidad gruesa en el niño. Le Boulch (1997), el menciona que para favorecer el esquema corporal y la coordinación global es necesario el movimiento lúdico. Parlebas (2001) afirma que el juego motor en situaciones estructuradas potencia la toma de decisiones y la adaptación motriz del niño, desde esta perspectiva podríamos deducir que el juego motor como estrategia didáctica y pedagógica puede mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños del nivel inicial.

Se formularon las siguientes interrogantes: ¿Cuál es el efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, ¿2026?

Como interrogantes específicas se tuvo : ¿Cuál es el nivel de psicomotricidad gruesa en el pretest en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026?, ¿Cuál es el efecto de la aplicación de sesiones del juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026?, ¿Cuál es el nivel de

psicomotricidad gruesa en el postest en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026?

Desde el punto de la justificación teórica: el estudio se basó en el juego motor como herramienta fundamental para el desarrollo integral de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”. Se espera que la presente investigación evidencie, la estrategia del juego motor ayudará a mejorar la coordinación, la lateralidad, el equilibrio y el control del cuerpo, estableciéndose como base para futuros aprendizajes. Asimismo, buscará entender cómo es que la estimulación motriz temprana contribuye a que los niños y niñas interactúen mejor con su entorno y desarrollen habilidades sociales y cognitivas importantes para su desarrollo.

Justificación Práctica: Los resultados de la investigación ayudarán a docentes a diseñar diversas actividades lúdicas más efectivas usando el juego motor como estrategia principal para fortalecer el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 y 5 años. Asimismo, también permitirá identificar áreas donde los menores presenten dificultades en la motricidad gruesa y aplicar programas de estimulación adecuados a su edad y su entorno. De esta manera de investigación aportará herramientas útiles para mejorar la calidad educativa y favorecer desarrollo integral es en los niños de dicha institución.

Justificación Metodológica: El estudio se realizó con un enfoque cuantitativo utilizando instrumentos estandarizados de observación y registros para medir el efecto de la estrategia del juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Esto permitirá obtener datos confiables y comparables sobre el desempeño de los niños lo cual servirá para futuras investigaciones además la metodología facilitará identificar las habilidades que requieren de apoyo y evaluar le falte la efectividad de las intervenciones pedagógicas.

Se presentó como objetivo general: Determinar el efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026. Y como objetivos específicos: Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en el pretest en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026. Aplicar sesiones de juego motor para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026. Evaluar el nivel de psicomotricidad gruesa en el

postest en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026

II. Marco teórico

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Loza (2022) desarrolló en Ecuador una investigación: *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, en la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, año 2021 – 2022*. En donde el objetivo general de la investigación fue mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años mediante la aplicación de actividades lúdicas. Se empleó un enfoque cualitativo, descriptivo, con una población de 1078 estudiantes usando una muestra de 100 niños. Para la recaudación de datos se usó la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación. Los resultados mostraron que el 83% de la de los estudiantes se encuentra un nivel iniciando, mientras el 9% se encuentra en proceso y solo por el 8% está el nivel logrado lo cual refleja un bajo desarrollo motor en la mayoría estudiantes. El estudio concluyó que las actividades lúdico favorece significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en niños del nivel inicial.

Ortiz (2024) desarrolló una investigación en Ecuador *Juegos predeportivos en la motricidad gruesa en los niños*. El objetivo general fue determinar la influencia de los juegos predeportivos en la motricidad gruesa en niños. La metodología fue descriptiva y cuasi experimental. La población fue de 20 estudiantes, para la recolección de datos se usó en la técnica de tesis de motricidad gruesa como instrumento se utilizó una prueba y campo. Los resultados nos mostraron que tras la aplicación de los juegos predeportivos se presenta mejoras significativas en el rendimiento de los niños, específicamente en las pruebas de carreras de 30m en donde la media aumento de 0.6 en el pretest a 2,4 en el postest en promedio alcanzó el nivel de muy bueno mostrando un progreso bastante notorio en las habilidades motrices gruesas. Se llegó a la conclusión que los juegos predeportivos influyen de manera positiva en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños.

Quimís et al. (2025) desarrollaron en Ecuador un de investigación *El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. Donde tuvo como objetivo principal analizar la incidencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. La metodología fue de un enfoque mixto, descriptivo – exploratorio. Se empleó

una muestra de 40 niños con dificultades motoras. Se empleó la observación guiada, como instrumentos las entrevistas y encuestas. Los resultados evidenciaron que antes de aplicar las estrategias el 71% de estudiantes presentó bajos niveles de coordinación, equilibrio, saltos y lanzamientos. Así también se mostró las limitaciones actividades motrices cotidianas y de participación social. Se concluyó que el juego como estrategia recreativa y pedagógica es necesario para fortalecer la motricidad gruesa. Asimismo, implementar las actividades físicas tanto en escuelas como el hogar promoviendo el desarrollo integral de los niños.

2.1.2. Nacional

Córdova & Quilla (2024) desarrollaron en Tarapoto un estudio: *El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 “Mi Divino Niño Jesús*. Donde el objetivo general fue determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños. La metodología empleada fue cuasi experimental. La población fue de 71 niños y un muestreo de 49 estudiantes, 24 estuvieron el grupo experimental y 25 del grupo de control. Se empleó en la técnica de observación con el instrumento o de escala de estimación con diecisiete indicadores con un ($\alpha = 0,86$). Los resultados evidenciaron que el 88 % de estudiantes del grupo experimental alcanzó un nivel alto de motricidad gruesa tras las intervenciones mientras que el grupo de control permaneció mayormente es un nivel bajo. Lo cual lo llevó a la conclusión de que el juego como estrategia didáctica favorece el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años.

Mamani (2021) Realizó una investigación en Puno: *El juego y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N.º 295 “Niño Jesús de Praga” del distrito de Alto Inambari, Sandia*. Donde el objetivo General fue determinar la influencia del juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada y nivel explicativo con un diseño cuasi experimental con la aplicación de un pretest y un postest. La muestra fue de 25 niños, para la recolección de datos se empleó la técnica de observación y un instrumento que fue la lista de cotejo. Los resultados mostraron que antes de la aplicación de las actividades lúdicas el 64% estudiantes estaba ubicado en un nivel inicio mientras después de la aplicación del programa de juego motor es el 76% estudiantes alcanzó un nivel de logro y el 24% se ubicó en el nivel del

proceso no se registró estudiantes en el nivel inicio por lo cual se concluyó que el juego motor influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

López (2024) Desarrollo un estudio: *El juego libre como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.P Las Américas School*. Donde el objetivo General fue determinar si el juego libre una estrategia desarrolla la motricidad gruesa en niños de cinco años. La metodología empleada fue explicativa, nivel cuantitativo y diseño preexperimental. La muestra fue de 20 niños, se empleó la técnica de observación para la recolección de datos y como instrumento la escala de estimación. Los resultados mostraron que en el pretest el 60% de estudiantes están en el nivel inicio mientras que posteriormente a la aplicación de la estrategia, se evidenció que el 70% de estudiantes se ubica en el nivel de logro. Lo cual llevó la conclusión, que el juego libre como estrategia didáctica desarrolla la motricidad gruesa en niños de cinco años.

2.1.3. Regional o local

Sinchi (2024) realizó una investigación: *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa de Satipo*. El objetivo general fue determinar si la aplicación de juegos motores mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. La metodología empleada fue cuantitativa, tipo aplicada y diseño preexperimental. La población fue de 30 niños, al igual que la muestra. La observación fue su técnica de recolección de datos y como instrumento una lista de cotejo. Los resultados muestran en el pretest el 67% de niños se ubicaba en el nivel de proceso y 33% en el nivel de inicio después de la intervención se observó el 60% de estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado y el 40% se ubicó en un nivel de proceso lo cual llevó a la conclusión que el juego motor influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de educación inicial.

Zavaleta, (2024) Realizó una tesis: *“El juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Río Tambo, Satipo - Junín, 2024”* Donde el objetivo general fue determinar la relación entre el juego como estrategia didáctica en desarrollar la motricidad gruesa. la metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, de tipo correlacional y de un diseño no experimental de corte transversal. Su población estuvo conformada por niños de cuatro años. Se empleó la técnica de observación y como instrumento una ficha de evaluación. Los resultados evidenciaron que los que participaban con mayor frecuencia en actividades lúdicas mostraban mayores

niveles de coordinación desplazamiento y equilibrio lo cual llevó a la conclusión de que existe una relación significativa entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo de la motricidad gruesa en el nivel inicial.

Seminario (2023) Desarrolló una investigación: *Juegos de motricidad gruesa en las nociones espaciales en los niños de la Institución Educativa 30652 de Coviriali, Satipo, Junín- 2021*. En donde se tuvo como objetivo general evaluar el efecto de los juegos de motricidad gruesa sobre las habilidades espaciales y motoras en niños de educación inicial. La metodología empleada en la investigación fue de enfoque cuantitativo, de un tipo preexperimental. Tuvo una población de niños de 4 y 5 años y la muestra fue seleccionada intencionalmente. Se empleó la técnica de observación y como instrumento una ficha de evaluación. En los resultados el pretest observó que el 40% estudiantes esta en nivel de inicio, lo cual notó la diferencia después de la aplicación de la estrategia ya que el 80% de estudiantes está en el nivel de logro. Llegan a la conclusión que la motricidad gruesa ayuda desarrollar nociones espaciales en los estudiantes de cinco años.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable independiente: estrategia del juego motor

2.2.1.1. Definición de la estrategia del juego motor

Corraliza (2000) Mediante el juego cada persona se relaciona con otras en el ámbito cultural, familiar, material y social. Es una acción primordial bastante destacada en la primera etapa de la educación, se mencionan que hace muchos años, los seres humanos lo relacionaron con cosquillas y risas que hubiese sido considerado como el primer juego lúdico del ser humano. En una de tantas investigaciones, se mencionó que el juego proviene de la palabra en latín “iocum y ludus- ludere”.

Dentro del ámbito educacional en diversos campos mejorar el conocimiento, la personalidad, la inteligencia y el desarrollo social, no obstante, también mejora el desarrollo cognitivo y significativo. A los maestros les permite realizar mejores actividades para entrar en conexión con los niños logrando aprendizajes significativos, en donde la creatividad y el ingenio es esencia de su trabajo mostrando calidad, innovación, creatividad y eficiencia. Dentro del juego como estrategia de aprendizaje los juegos permiten a los estudiantes lidiaron con distintos tipos de conflictos ya sea internos o externos y avanzar hacia un futuro, siempre y cuando tenga un facilitador que los observe y los guíe de manera positiva y creativa.

Torres (2002) El juego como estrategia didáctica dentro de un aula se constituye como una herramienta pedagógica fundamental que buscó favorecer el aprendizaje significativo cuando se planifica, actividades dinámicas, divertidas y normas que promueve los valores en los niños. Asimismo, contribuye al desarrollo integral de los estudiantes en muchos ámbitos como los biológicos emocional cognitivo y social. También facilita la labor docente al hacerla bastante creativa eficaz e innovadora. Por otro lado, el uso del juego didáctico nos permite que los estudiantes puedan afrontar conflictos y tomar decisiones con mayor seguridad en contraste a métodos tradicionales, los cuales dentro de nuestro ámbito real resultan cada vez menos pertinentes el contexto educativo.

2.2.1.2. Teorías del aprendizaje de la estrategia del juego motor

a) Teoría del desarrollo cognitivo – Jean Piaget

Piaget (1972) El juego motor se basa en la teoría constructivista, que es en donde explicaba que los niños aprenden haciendo y explorando su entorno. Por eso se dice que el movimiento es muy importante en sus primeros años, ya que a través de este el niño puede descubrir, aprende y entender mejor.

El niño aprende principalmente a partir de lo que realiza y como interactuar con sus entornos para Piaget (1946) los conocimientos que un niño va adquiriendo no se forma de manera pasiva si no que se va construyendo a través de experiencias, el aprendizaje inicia con acciones como manipular objetos, caminar, correr o tocar. A medida que el niño va creciendo estas acciones se van complementando con el juego y la imitación, lo cual permite al niño comprender mejor su entorno y así, poco a poco el párvulo pasa de actuar físicamente a poder indagar, pensar y representar los que ha vivido, y así seguir desarrollando formas de pensamientos más complejos. El juego motor cumple un papel muy importante dentro de este proceso ya que no solo implica movimientos, sino también busca ayudar al niño a entender distintas formas de organizar el sentido sus experiencias, el juego motor permite que el niño pueda plantear sus experiencias y transformarlas en ideas lo cual favorece en su desarrollo cognitivo y capacidad para aprender de manera significativa. Es por eso que el juego motor se considera bastante fundamental para el desarrollo del aprendizaje durante la primera infancia.

b) Teorías sociocultural - Lev Vygotsky

Vygotsky (1987) Menciona que el aprendizaje es un proceso social que se desarrolla a través de la interacción, comunicación, como otras personas del entorno, desde este punto de vista el conocimiento no se construye desde el individualismo, sino mediante la participación activa y comprometida de su entorno, donde la cultura el lenguaje y la guía de los otros cumplen un papel fundamental. Con respecto al juego motor Vygotsky afirma que es una de las actividades esenciales el desarrollo de la primera infancia, ya que permite desarrollar habilidades emocionales, cognitivas y sociales mediante el juego, el niño aprende a seguir reglas, comunicarse con otros y modular su comportamiento.

El juego motor como estrategia didáctica adquiere gran importancia desde que combinan importantes aprendizajes como: la interacción social y el movimiento. Mediante actividades dinámicas de coordinación, juegos grupales, ejercicios físicos los niños no solo desarrollan habilidades motrices básicas, sino que también aprenden a cooperar, a respetar normas y resolver conflictos entre ellos. Asimismo, el juego motor también favorece al aprendizaje guiado ya que el docente puede intervenir para orientar acciones de los niños promoviendo el desarrollo de nuevas habilidades de esta manera el aprendizaje con se va desarrollando de manera más significativa dinámica y participativa.

2.2.1.3. Clasificación de la estrategia del juego motor

Según Garavito et al. (2019) estos pueden ser tres:

a) Juegos motores abiertos: esto se carácter de un izan porque el niño tiene mayor libertad para desarrollarse, ya que debe planificar y crear en su propio movimiento en función al espacio y tiempo que dispone. En esta variedad de juegos, la participación cognitiva y motriz se desarrolla de manera simultánea, permitiendo que el desarrollen estrategias de acción, generen sus propios conocimientos, experimente y explore.

b) Juegos motores cerrados: estos juegos requieren un nivel de complejidad aún mayor, donde quiere un papel fundamental el componente cognitivo-motriz, dando retos y exigencias a cada niño, asimismo una interacción más favorecedora entre los demás. El presente tipo de juegos no sólo requiere mayor dificultad para el niño sino también que organice y adapte sus movimientos de acuerdo al espacio en el cual se encuentra, ajustando el entorno para poder participar adecuadamente el juego. Así también está promoviendo la con cooperación entre los integrantes. Un claro ejemplo de ello es el juego de tira y afloja

en la cual los participantes de manera colaborativa y coordinada busca ganar al equipo contrario quién es su oponente.

c) Juegos motores combinados: en estos juegos se establecen diversas situaciones, que buscan combinar de manera exigente la dinámica del juego, donde la participación cognitivo-motriz se incrementan debido a la apertura lúdica. Estos juegos al estimular a pensar y tomar decisiones favorecen el desarrollo neurológico en los niños sobre todo al momento de afrontar la toma de decisiones frente a una actividad física que va adaptándose su nivel de desarrollo. A su vez presentan gran variedad de presentaciones, muchas las observamos en los parques recreativos y espacios de esparcimiento de los niños, observamos elementos como los toboganes, pasamanos y redes.

2.2.1.4. Dimensiones de la estrategia del juego motor

Primera dimensión: Juegos de equilibrio

Cidoncha & Díaz (2010) El equilibrio se encuentran directamente relacionado con sistema nervioso central, como la capacidad motriz, por lo cual se constituye como una de las habilidades fundamentales para el desarrollo del niño. Asimismo esta habilidad va evolucionando progresivamente mediante las interacciones que niños tienen dentro de los diversos sistemas sensoriales como son la vista en mí lo y el sistema cinestésico. Estas interacciones le permite al niño desarrollar un mayor control corporal favoreciendo la seguridad y la confianza de la ejecución de movimientos durante el juego.

Muehlbauer et al. (2022) Existen diversas actividades lúdicas, que favorecen la adquisición de hábitos y motivación del niño como jugar, así como el desarrollo de la confianza compartir y la seguridad corporal. En este sentido se puede decir, para mejorar el desarrollo del equilibrio y plantearlo de manera eficaz, se necesita de una adecuada planificación con un tiempo de práctica y una frecuencia. Esto implica que las actividades de equilibrio deben ser diseñadas considerando sus características del contexto y las peculiaridades individuales de cada niño, teniendo como referencia las que generen mayor impacto y también respondan a las necesidades emocionales que les permita entender un aprendizaje de manera significativa a través del juego. De esta manera se comprenden que los indicadores:

a) Mantiene estabilidad corporal durante las actividades: este indicador hace referencia a la capacidad que el niño tiene para conservar el equilibrio de su cuerpo mientras realiza diversas actividades motrices como caminar, correr o saltar. Y extendió todo puede mantenerse firme durante las actividades motrices sin perder el control y evitando caídas o

movimientos desorganizados. La cual debe y debe evidenciar un dominio adecuado del equilibrio dinámico y estático.

b) Controla su postura en situaciones de balance: el indicador hace referencia a la habilidad que el niño tiene para regular la posición de su cuerpo cuando se encuentre en situaciones que requieren el equilibrio, como mantenerse un solo pie, caminar de una línea recta, bajo una postura determinada imitando aves, o en distintas estrategias que se pueda plantear para desarrollar la estabilidad en los niños durante sus actividades motrices.

c) Ajusta su cuerpo ante cambios de posición: en este indicador se relaciona la capacidad del niño al adaptar su postura, el movimiento sobre todo al cambiar de posición, por ejemplo: al estar parado y después de que se siente al saltar al bajar lo cual implica una coordinación de control corporal para responder de manera adecuada y mantener el equilibrio en situaciones diferentes.

Segunda dimensión: Juegos de desplazamiento

Según Frómeta & Daudinotno (2013) Los juegos de desplazamiento en el ámbito de la educación física, constituye de una estrategia didáctica fundamental, que ayuda en el desarrollo de habilidades motoras en los niños, ya que dentro de éstas están siendo consideradas acciones como saltar, correr, caminar o caminar cambiando de dirección de manera dinámica y significativa. En los juegos de desplazamiento favorece en ella control corporal, la ejecución de movimientos en diferentes direcciones en la coordinación. De esta manera estos juegos no solo promueven la movilidad. Sino también ayudan al desarrollo del equilibrio y el que está obligada a mantener posturas y ajustes en su cuerpo durante los cambios de posición es y desplazamientos permitiéndose así anillo desarrollar la actividad con mayor seguridad y eficiencia en el espacio. Dentro de lo cual se consideró tres indicadores:

a) Ejecuta desplazamientos con coordinación: en este indicador se refiere la capacidad que el niño tiene de realizar movimientos de desplazamiento como son correr y saltar o cambiar de dirección de manera organizada de manera en la cual coordinen sus movimientos con las diferentes partes su cuerpo como lo son los brazos las piernas y el tronco.

b) Se desplaza con seguridad en el espacio: este indicador hace referencia al control del cuerpo del niño quedó realiza dentro de un determinado espacio evitando choques o caídas, dentro de este indicador se supone que el niño reconoce los límites del espacial y

se orienta de manera adecuada adaptando sus movimientos para desplazarse con mayor confianza y estabilidad.

c) Sigue consignas durante los desplazamientos: En este indicador se busca la relación con la capacidad del niño que tiene para comprender y ejecutar las instrucciones mientras él se va desplazando, saltando o cambiando de dicción de acuerdo a la orden que se les da, él va mostrando una comprensión y control motor para responder adecuadamente a las indicaciones.

Tercera dimensión: Juegos de control corporal y lateralidad

Según Vayer (1985) Nos menciona que la lateralidad y el control corporal son fundamentales para la estructuración del esquema corporal. Por medio de juegos que implican diferentes movimientos de ambos lados del cuerpo tanto como el uso de la derecha y también del uso de la izquierda actividades como el lanzar con una mano específica, girar hacia un lado determinado, con esas actividades el niño va desarrollando en la conciencia corporal la orientación espacial y la coordinación. Para el cual debemos entender en cuenta estos tres indicadores:

a) Controla movimientos globales del cuerpo: el indicador hace referencia a la capacidad que tiene el niño para realizar movimientos que involucren todo del cuerpo de manera organizada y coordinada. Esto implica que el niño debe lograr integrar diferentes segmentos corporales como un conjunto de acciones determinadas.

b) Reconoce y utiliza ambos lados de su cuerpo: este indicador hace referencia a que el niño tiene la capacidad de identificar su lateralidad es decir es capaz de distinguir su lado derecho de su lado izquierdo empleando en diversas actividades simultaneas.

c) Coordina movimientos bilaterales durante el juego: este indicador busca la relación con la habilidad para utilizar ambos lados su cuerpo de manera coordinada y simultánea durante las actividades lúdicas propuestas. En este indicador se supone que el niño debe ejecutar acciones que requieren la participación conjunta de ambos hemisferios del cuerpo derecha e izquierda dentro de actividades, lanzar atrapadas alta utilizando brazos lo cual evidencia un adecuado nivel de integración motriz.

2.2.1.5.Importancia de la estrategia del juego motor

Según Le Boulch (1997) La estrategia del juego motor es fundamental en el niño ya que éste utilizada el movimiento como estrategia principal para el desarrollo del aprendizaje y el desarrollo integral del niño, por medio de las actividades lúdicas estrictamente planificadas considerando el contextos espacio-temporales, por medio de estas se fortalecen

las habilidades, sociales, emocionales, cognitiva y la habilidades motrices. El movimiento es la base fundamental del desarrollo global, ya que por medio de esta acción el niño estructura su esquema corporal, adquiere confianza en sí mismo y mejora su coordinación. Por tal motivo el juego motor no solo favorece la psicomotricidad gruesa sino también a la organización espacio temporal y el control postural del menor.

Asimismo desde la figura constructivista de Piaget (1946) El niño aprende haciendo, construir su conocimiento a partir del de interacción con su entorno es decir experimentando y explorando. De este modo es que el juego motor como estrategia se convierte en una base fundamental, ya que permite al niño manipular objetos, enfrentar diversas situaciones, desplazarse en el espacio, que desarrollar diversas actividades que fortalecer en la acomodación de nuevos aprendizajes y la asimilación de las mismas. Por medio de estas experiencias el niño no solo desarrolle las habilidades motrices, sino también desarrolla las habilidades cognitivas, y la resolución de problemas, la toma decisiones y la comprensión de su propio cuerpo con relación al entorno que lo rodea.

Desde esta misma perspectiva tenemos a Vygotsky (1987), El aprendizaje del niño se potencia en la interacción social, así destacando la importancia del contexto cultural en diferencia a otros. Desde este punto de vista La estrategia del juego motor, especialmente las que son de carácter colectivo y cooperativo, favorecen a desarrolle sociales como el respeto por las normas la regulación de conductas el trabajo en equipo y la comunicación. Además, mediante la interacción de sus iguales y también con los adultos el menor logra alcanzar a su aprendizaje dentro de su zona de desarrollo próximo, así fortaleciendo tanto su desarrollo socioemocional y cognitivo.

Por ende, la estrategia del juego motor es bastante importante ya que está promueve el fortalecimiento de la autonomía, el desarrollo integral y mejora en la convivencia, constituyéndose en un recurso pedagógico esencial para fortalecer la motricidad gruesa en niños del nivel inicial.

2.2.1.6. La estrategia del juego motor como herramienta pedagógica

El juego motor como estrategia didáctica se considera una herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo de aprendizajes, éste integra la actividad lúdica y el movimiento como medios esenciales para el aprendizaje. A través de planificaciones estructuradas es que el docente permite desarrollar habilidades motrices básicas de manera

guiadas, significativa y acorde a las características evolutivas del niño. En centro de este proceso no solo se cumple con la función física sino también la afectiva y cognitiva en permitiendo así que el niño explore su entorno, exprese emociones que construya aprendizajes a partir de la experiencia (Le Boulch, 1981). Desde esta perspectiva el juego motor no solo fortalece la psicomotricidad gruesa, sino también promueve la autonomía, el desarrollo cognitivo y la socialización consolidándose como una herramienta pedagógica eficaz para el aprendizaje integral de los niños siguen nivel inicial.

2.2.2. Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

2.2.2.1. Definición de la psicomotricidad gruesa

La psicomotricidad gruesa hace referencia al desarrollo y control de los movimientos amplios del cuerpo, que implican la participación de grandes grupos musculares en actividades como: correr, saltar, trepar, lanzar. La educación psicomotriz tiene como finalidad el dominio del cuerpo en movimiento es que el niño permite desarrollar su esquema corporal mejorar la coordinación dinámica general y fortalecer el equilibrio. En este sentido la psicomotricidad gruesa constituye la base para la organización de movimientos que favorecerán a la interacción con su entorno (Le Boulch, 1981).

Pastrana et al. (2024) La motricidad gruesa se definen como un campo que se ocupa del conocimiento, la movilidad, las emociones y la capacidad y vincularlos a partir de las percepciones del niño a su entorno. Toda esta movilidad que el niño va desarrollando tiene mucho que ver directamente con la madurez o emocional que quiere desde su primera infancia ya que estas actividades hacen que el niño desarrolla habilidades motoras y desarrollen capacidades emocionales y sociales.

2.2.2.2. Teorías de la psicomotricidad gruesa

a) Teoría de la educación psicomotriz – Jean Le Boulch

La teoría de la educación psicomotriz propuesta por Le Boulch (1981) Centra como eje fundamental el desarrollo integral del niño dando importancia al movimiento, este enfoque se sostiene que en la educación psicomotriz no sólo debe emplearse con la finalidad física si no, que también integra procesos con aspectos afectivos, sociales y cognitivos permitiendo al niño relacionarse de manera adecuada con su entorno. La educación psicomotriz tiene como principal finalidad buscar el desarrollo armónico de las personas a través del control y la conciencia de su propio cuerpo, este sentido se puede decir que es pedir medio se convierte en un sentido es esencial para la estructuración del esquema

corporal, la orientación espacial y temporal, desarrolló el lateral, así como la dinámica y general. Estos elementos mencionados son importantes en las primeras etapas de la vida ya que constituye la base de futuros aprendizajes más complejos como el electo escritura y el razonamiento lógico.

Asimismo, el autor enfatiza que la intervención pedagógica debe ser insertada por progresivamente, a su vez debe ser adaptada a las características evolutivas del niño. A través de actividades lúdicas y experiencias motrices organizadas por el docente que favorezcan el desarrollo de habilidades motoras en un ambiente de significativo y motivador. Dentro de este contexto el juego motor requiere un papel relevante ya que permite al niño explorar sus posibilidades de movimiento experimental con su cuerpo y fortalecer su autonomía.

b) Teoría del desarrollo psicomotor – Pierre Vayer

Según Vayer (1985) La teoría del desarrollo psicomotor destacan importancia del movimiento en la construcción del conocimiento o corporal y la organización del comportamiento del niño. El considera que el desarrollo psicomotor es un proceso progresivo que integra distintos factores como aspectos cognitivos y afectivos y motores permitiendo al día tomar conciencia de su propio cuerpo y su relación con su entorno. El desarrollo del esquema corporal no solo es un elemento fundamental en la función formación integral del niño, ya que éste le permite reconocer las distintas partes de su cuerpo, orientarse en el espacio y coordinar su movimiento. Este proceso se construye especialmente mediante las actividades que impliquen el uso de ambos lados del cuerpo favoreciendo a la coordinación bilateral y fortaleciendo la lateralidad.

En este sentido Vayer enfatiza que el aprendizaje psicomotor debe centrarse en situaciones significativas y vivenciales, en donde niño participe activamente en relación a su entorno. Por otro lado, el autor también destaca la relación entre desarrollo psicomotor y el aprendizaje escolar, él señala que una adecuada organización del esquema corporal y la orientación espacial facilitarían en los procesos de aprendizaje, la lectura en cálculo y de escritura, de esta manera se dice que el desarrollo psicomotor no solo abarca el ámbito físico, sino que también busca y facilita el rendimiento académico (Vayer, 1985).

c) Teoría del desarrollo cognitivo – Jean Piaget

La teoría del desarrollo cognitivo que fue propuesta por Piaget (1972) Se centra en cómo los días construye en su conocimiento o activamente a partir de la interacción con su entorno, esta teoría sostiene que el aprendizaje es un proceso activo si no quería estar sujeto a organizar, interpretar y dar sentido de realidad mediante la acción y la experiencia

directa. El autor plantea que el desarrollo cognitivo se da a través de diferentes etapas siendo la etapa preoperacional donde especialmente se encuentra relevante para educación inicial. Dentro esta etapa el niño desarrolla el lenguaje, la capacidad de representación, el pensamiento simbólico dentro de este contexto, el juego constituye una actividad bastante fundamental ya que permite al niño experimentar y expresar su comprensión del mundo. Asimismo, el autor también propone que los procesos de asimilación y acomodación con mecanismos básicos de aprendizaje, la asimilación se basa en incorporar nuevos esquemas de información o mecanismos de aprendizaje que ya existe, mientras la acomodación es la modificación de dichos sistemas para poder adaptarse a nuevas experiencias. En este sentido la acción y el movimiento tienen un papel esencial en el desarrollo cognitivo, ya que éste permite al niño descubrir propiedades propias de su entorno, establecer relaciones y desarrollar nociones como equilibrio, distancia, dirección, la curiosidad, la resolución de problemas así fortaleciendo tanto las actividades cognitivas como las actividades motrices.

2.2.2.3. Tipología de la psicomotricidad gruesa

a) Motricidad gruesa estática

La motricidad gruesa estática hace referencia a la capacidad que tiene el niño para mantener posturas corporales y desplazamiento, lo cual implica un control corporal y en reposo y dominio de estático, estabilidad favorece el desarrollo de control postural la seguridad de las acciones motrices inestabilidad construyendo una base esencial para la ejecución de movimientos más complejos, para Vayer (1985) La motricidad estática es bastante fundamental para la estructuración del esquema corporal ya que les permite tomar conciencia de su propio cuerpo y mantener posiciones estables en determinados espacios.

b) Motricidad gruesa dinámica

La motricidad gruesa dinámica comprende a aquellos movimientos que implican acción coordinada de distintos segmentos corporales como son: trepar, girar, saltar o balancearse. De acuerdo con Le Boulch (1997), la motricidad dinámica permite el control del desarrollo global del cuerpo facilitando al niño adaptarse a diversas situaciones motrices mejorando la calidad y la precisión de sus movimientos.

c) Motricidad gruesa de locomoción

Este tipo de motricidad gruesa hace referencia a los movimientos que implican desplazamiento del cuerpo ya sea de un lugar a otro como correr, caminar, saltar, o simplemente desplazarse por diferentes superficies y diferentes direcciones. Este tipo de

psicomotricidad gruesa es esencial para la interacción con el entorno ya que está permite al niño explorar y orientarse al espacio físico. La locomoción es la base de las habilidades motrices básicas siendo bastante indispensable para el desarrollo de la autonomía y la participación activa del menor en diversas actividades físicas y también sociales (Vayer, 1985).

2.2.2.4. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa

De acuerdo con Le Boulch (1997), la psicomotricidad gruesa se manifiesta en tres dimensiones fundamentales:

Primera dimensión: Coordinación motora

Romeu et al. (2023) La coordinación motora es un componente esencial que contribuye significativamente en el desarrollo de la educación física, en especial a al desarrollo integral del niño en sus distintas etapas evolutivas. La adecuada inserción y estimulación, no solo favorece la madurez física en la etapa infantil, sino también a la adherencia de actividad física en edad adulta. Dentro de este contexto, podemos explicar cómo es que la coordinación motora tiene la capacidad de optimizar regular y organizar de manera eficiente los movimientos corporales, integrando procesos cinéticos, perceptivos y sensoriales para ejecutar las acciones motrices con mayor eficiencia. A su vez implica bastante la interacción del individuo y su entorno así, favoreciendo a las diversas situaciones motrices permitiendo su adaptación.

Walhain et al. (2015) El aprendizaje motor se encuentra estrechamente vinculado a la coordinación motora, de que éste tiene procesos de ajustes y controles que favorecen progresivamente en su repertorio motores mostrando nuevas tareas al individuo que activa estos procesos, y en este sentido desempeño a una labor fundamental al facilitar la posición corporal y la percepción del movimiento que contribuye a la mejora de desarrollo motor.

Se comprende los siguientes indicadores:

a) Coordina movimientos globales de manera armónica: este indicador hace referencia la habilidad del niño para desarrollar movimientos grandes el cuerpo como correr sin cargo desplazarse de una manera organizada y fluida.

b) Ejecuta acciones motrices con control corporal: hace referencia al dominio que tiene el niño sobre su propio cuerpo al realizar movimientos que requieren de fuerza, precisión, velocidad, evitando movimientos descoordinados o bruscos.

c) Integra movimientos de diferentes segmentos corporales: Hace referencia a que el niño puede utilizar distintas partes de su cuerpo como cabeza, tronco, brazos y piernas

en una misma acción esto busca que el niño realizar movimientos de forma combinada y no isla que permitan realizar acciones más complejas, lanzar correr y atrapar al mismo tiempo.

Segunda dimensión: Equilibrio

Según Muñoz (2023) El equilibrio es una habilidad que el cuerpo emplea para mantenerse en el centro de la gravedad, dentro de los límites de estabilidad determinados por la base de sustentación, siendo totalmente esencial para prevenir caídas. Este puede ser dividido en tres categorías: el equilibrio cinético, el equilibrio dinámico y el estático. En las personas mayores es crucial su importancia debido a la alta recurrencia de caídas y en los niños se estabilidad permite controlar su postura y adaptarse a diferentes posiciones cerró con responder de una manera adecuada a los cambios del entorno, constituyéndose, así como un componente esencial para la psicomotricidad gruesa. Dentro del equilibrio se incluyen diversos sistemas como el vestíbulo, el visual y propioceptivo, lo cual no permite al niño orientar según distintos lugares manteniendo el control corporal.

El equilibrio es una de las bases fundamentales del control postural y del desarrollo psicomotor, ya que éste permite al niño mejorar la calidad de sus movimientos y adquirir mayor dominio de su cuerpo. Así también señala que el desarrollo del equilibrio favorece la estructuración del esquema corporal orientación espacial y diversos aspectos que influyen aprendizaje y la interacción con su entorno (Le Boulch, 1981).

Se comprende los siguientes indicadores:

a) Mantiene la estabilidad corporal en diferentes posturas: hace referencia a la capacidad del niño para sostener su cuerpo de manera firme y controlada en distintas posiciones, permitiendo que el niño evite caídas y mantengo una postura adecuada durante el tiempo determinado.

b) Controla el equilibrio durante actividades motrices: hace referencia a la capacidad que el niño tiene para conservar la estabilidad mientras realiza diferentes movimientos motrices sin perder la estabilidad.

c) Adapta su postura ante cambios de posición: Este indicador hace referencia a la relación que tiene el niño con la capacidad de ajustar su cuerpo a cuando cambio postura, realizando diferentes transiciones como pasar como de estar sentado a estar de pie.

Tercera dimensión: desplazamiento

Es la capacidad desplazarse de un lugar a otro de manera eficaz y coordinada, combinando el control corporal con la orientación espacial, en esta dimensión se permite al niño explorar activamente su entorno participar de manera segura en actividades físicas y

lúdicas y el también explorar activamente su entorno. Desde su enfoque psicomotor la actividad de desplazamiento permite desarrollar la coordinación dinámica general y favorece la organización corporal del niño (Vayer, 1985).

Asimismo Le Boulch (1981) Nos muestra que los desplazamientos constituyen dentro de una base esencial para el desarrollo psicomotor, debido a que está integrada la coordinación, el control postural y el equilibrio. Permitiendo así al niño adaptarse a diferentes situaciones motrices con mayor seguridad sea y eficacia. En este sentido se puede decir que desplazamiento no sólo contribuye al desarrollo físico sino también al desarrollo cognitivo y la autonomía el niño.

Se consideró los siguientes indicadores:

a) Realiza desplazamientos de forma coordinada: Este indicador hace referencia a la capacidad que tienen niño para mover su cuerpo de manera armónica y organizada al moverse de un lugar a otro, esto implica coordinación entre piernas, brazos y tronco.

b) Se moviliza con seguridad en el espacio: Este indicador hace referencia a la habilidad que tiene niño para desplazarse con confianza mostrando control dentro del sector, este ítem involucra directamente al equilibrio y la orientación espacial con respecto a la percepción de su entorno.

c) Sigue direcciones y consignas durante el desplazamiento: este indicador dos menciona la relación con la capacidad del niño para comprender y ejecutar instrucciones mientras se desplaza, comandos simples como caminar hacia delante, caminar hacia atrás, depender hacer algo cambia de dirección.

2.2.2.5. Importancia de la psicomotricidad gruesa

La psicomotricidad gruesa es considerado fundamental en el desarrollo integral del niño, especialmente en el nivel de educación inicial. Éste no solo involucra el dominio de movimientos amplios del cuerpo sino también permite la interacción con el entorno. A través de habilidades motrices como correr, saltar, trepar o correr, mantener el equilibrio desplazarse de un lugar a otro en ella no solo fortalece su desarrollo físico sino también sus capacidades cognitivas emocionales y sociales. Desde la perspectiva de Le Boulch (1997) La psicomotricidad gruesa es la base fundamental para el desarrollo global del niño. Ya que éste le permite desarrollar la estructuración del esquema corporal, la coordinación e el control postural estos elementos son bastante esenciales para el desarrollo del aprendizaje. En este sentido una adecuada estimulación de la psicomotricidad gruesa favorece la seguridad en autonomía en el menor.

Asimismo, otro auto señala que el desarrollo psicomotor influye directamente la organización del comportamiento del niño, de que través del movimiento es en donde se construyen las nociones espaciales y temporales fundamentales para el aprendizaje escolar esta manera la psicomotricidad gruesa también contribuye al desarrollo de habilidades necesarias para iniciar a la lectura y escritura y también al pensamiento lógico (Vayer, 1985).

2.2.3. Relación entre la estrategia del juego motor y la psicomotricidad gruesa

La relación que tiene la estrategia del juego motor y la psicomotricidad gruesa es bastante estrecha y significativa, ya que el juego motor como estrategia didáctica se constituye como el medio natural por la cual el niño desarrolla sus habilidades motrices. Desde el punto de vista de di Boulch el movimiento es la base del desarrollo psicomotor, por la cual las actividades lúdicas necesitan de una acción corporal que permitan vendía mejoraron su control postural, coordinación y equilibrio. En este sentido se pudo decir que el juego motor como estrategia didáctica facilitan la estructuración del esquema corporal y el dominio progresivo del cuerpo y espacio a favor del niño (Le Boulch, 1997).

Así también tenemos el enfoque de Pierre Vayer sostienen que el desarrollo motor se constituye través de experiencias vivencial teniendo la estrategia del juego motor como una de las formas más efectivas de desarrollar aprendizajes en la infancia, es mediante el juego motor que el niño realiza desplazamientos, manipuló objeto y experimentan diferentes formas de movimientos lo cual contribuye en el desarrollo General de la motricidad gruesa (Vayer, 1985). En este sentido se puede siete de estrategia del juego motor favorece directamente en el desarrollo y la psicomotricidad gruesa ya que está estimula a diversos factores comunes que ya han sido mencionados además de ello promueve la participación activa en niño incrementando su motivación y facilitando futuros aprendizajes duraderos.

2.3. Hipótesis

Ha. La aplicación de la estrategia de juego motor mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026.

Ho. La aplicación de la estrategia de juego motor no mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026.

III. Metodología

3.1. Tipo, nivel y diseño investigación

3.1.1. Tipo de investigación: Cuantitativa

De acuerdo con Hernández et al. (2014), la investigación fue de tipo cuantitativa, ya que está centrada en la recolección y análisis de los datos numéricos para describir fenómenos y establecer relaciones entre las variables dependientes e independientes. Este tipo de investigación permite evaluar de manera objetiva el efecto de la estrategia del juego motor sobre la psicomotricidad gruesa, garantizando una precisión y reproducibilidad de los resultados.

3.1.2. Nivel de investigación: explicativo

El presente estudio se ubicó en el nivel explicativo, ya que estas buscan determinar la relación de causa-efecto entre la variable independiente que es la estrategia del juego motor y la variable dependiente y que es la psicomotricidad gruesa, (Hernández Sampieri et al., 2014) Nos menciona que los estudios explicativos permiten comprender en qué medida una intervención o una variable influye o afecta en el desarrollo de ciertas capacidades que este caso serían las habilidades motoras de los niños conocida como la psicomotricidad gruesa.

3.1.3. Diseño de investigación: preexperimental

Se empleó un diseño preexperimental de un solo grupo con medición antes y después, es más famoso mente conocido como diseño de pretest-postest. Este diseño va consiste en medir la psicomotricidad gruesa antes de aplicar la estrategia del juego motor en donde se dará un pre test, después al intervenir con la estrategia se medirá nuevamente los resultados al finalizar con un postest, aunque este diseño no incluye un grupo control es útil para evaluar la efectividad de intervenciones en contextos educativos donde no es posible contar con un grupo paralelo como es este caso.

O1 → X → O2

Donde:

- **O1:** Medición inicial de la psicomotricidad gruesa (pretest)
- **X:** Aplicación de la estrategia del juego motor
- **O2:** Medición final de la psicomotricidad gruesa (postest)

Este diseño permite observar los cambios en las habilidades motrices del niño y relacionarlos con la intervención aplicada.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población de estudio estuvo conformada por 51 estudiantes del Institución Educativa Particular San Antonio de Padua, Satipo, 2026.

La población es considerada el conjunto total de personas o elementos, que tendrán determinadas características similares o susceptibles de ser estudiadas. Estas características pueden clasificarse en finitas hoy finitas. Se considera finitas cuando está conformada por un número limitado identidades, mientras que en la infinita no se conoce con exactitud la cantidad de elementos que entre la investigación (Hernández et al., 2014).

Tabla 1

Población de estudiantes de educación inicial de 4 y 5 años

Aulas	H	M	Total
3 años	8	15	23
4 años	3	11	14
5 años	11	3	14
Total	22	29	51

Nota. Nómina de matrículas 2026

Criterios de inclusión y de exclusión

Criterios de inclusión: los criterios que se tomaron en cuenta para la inclusión de los estudiantes que formaron parte de la muestra son los siguientes:

- Los niños y niñas que estén en el aula 4 y 5 años de la Institución Educativa particular San Antonio de Padua.
- Las niñas y niños que asisten regularmente a las clases.
- Los niños y niñas que estén matriculados en el presente año lectivo 2026

Criterios de exclusión: Los criterios que se tomaron en cuenta para la exclusión de los estudiantes que formaron parte de la muestra son los siguientes:

- Los niños y niñas con necesidades educativas especiales.
- Las niñas y niños que sus papás no firmaron el consentimiento informado.
- Todos los niños y niñas que no asistan a te haces regularmente.

3.2.2. Muestra

Para Hernández et al. (2014) La muestra es en su conjunto de la población de interés del cual se obtienen los datos de la investigación, ésta debe estar definida de manera anticipada y precisa, garantizando que sea la representativa de la población en general. En el presente trabajo de investigación la muestra estuvo conformada por 25 niños y niñas de 4 y 5 años del Institución Educativa Particular San Antonio de Padua, la cual será detallada en la siguiente tabla:

Tabla 2

Muestra de estudio, niños de 4 y 5 años.

Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”	Aula	N° de niños	
		Hombres	Mujeres
	4 años	2	8
	5 años	12	4
Total		13	12

Nota. Nómina de matrículas 2026

3.2.3. Técnica de muestreo

La técnica de muestreo que se empleó en la presente investigación fue el no probabilístico por conveniencia, en esta técnica el investigador selecciona por conveniencia y de modo directo los elementos de la muestra que desea que participe. Esta técnica permite seleccionar aquellos participantes más accesibles que acepten ser incluidos dentro del investigación. A su vez se busca que sean accesibles y disponibles para el investigador sin necesidad de seguir un proceso aleatorio. Aunque esta técnica de muestreo sea bastante favorable para el investigador puede llegar introducirse en dos que no garantice los resultados más reales, ley que ésta no garantice que todos los miembros de la población tenga las mismas oportunidades de ser incluidos (Hernández et al., 2014).

3.3. Operacionalización de las variables

Definición conceptual

Variable independiente: la estrategia del juego motor

Es una estrategia pedagógica que emplea actividades lúdicas basadas en el movimiento corporal para favorecer el desarrollo integral del niño. Es mediante el juego motor en el que el niño participa activamente en experiencias que estimulan sus habilidades motrices, socioemocionales y cognitivas. Así promoviendo aprendizajes significativos acordes a su etapa de desarrollo. Le Boulch (1997) sostiene que el movimiento es la base del desarrollo psicomotor y del proceso de aprendizaje en infancia de que convierte la estrategia de juego motor en una herramienta fundamental dentro del ámbito educativo.

Variable independiente: psicomotricidad gruesa

La psicomotricidad gruesa hace referencia al desarrollo de habilidades motrices globales que permiten al niño controlar y coordinar los movimientos amplios de su cuerpo como son el equilibrio, el desplazamiento y la coordinación. Estos que son necesarios para su interacción con su entorno. El desarrollo psicomotor constituye la base fundamental del aprendizaje infantil, ya que el movimiento integra aspectos cognitivos y afectivos que amplían el desarrollo integral del niño.(Le Boulch, 1997)

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable independiente: la estrategia del juego motor	La estrategia de juego motor se medirá con un conjunto de actividades lúdico-motrices planificadas y ejecutadas mediante ocho sesiones de aprendizaje estructuradas que buscan estimular el desarrollo de la psicomotricidad gruesa evaluadas a través de una guía de observación con escala ordinal.	Juegos de equilibrio	-Mantiene estabilidad corporal durante las actividades. -Controla su postura en situaciones de balance. -Ajusta su cuerpo ante cambios de posición	Escala ordinal	-Inicio (1) -Proceso (2) -Logro (3)
		Juegos de desplazamiento	-Ejecuta desplazamientos con coordinación. -Se desplaza con seguridad en el espacio. -Sigue consignas durante los desplazamientos.		
		Juegos de control corporal y lateralidad	-Controla movimientos globales del cuerpo. -Reconoce y utiliza ambos lados del cuerpo. -Coordina movimientos bilaterales durante el juego.		
Variable dependiente: psicomotricidad gruesa.	La psicomotricidad gruesa como habilidades motoras globales, permiten al niño realizar movimientos de alcance y coordinación. Esta variable será evaluada considerando sus dimensiones: la coordinación motora, el equilibrio y el desplazamiento, teniendo tres ítems por dimensión. La medición se dará por medio de una guía de observación, la cual permitirá registrar el desempeño de los niños, estableciendo niveles según criterios de inicio, proceso y logro.	Coordinación motora	-Coordina movimientos globales de manera armónica. -Ejecuta acciones motrices con control corporal. -Integra movimientos de diferentes segmentos corporales.	Escala ordinal	-Inicio (1) -Proceso (2) -Logro (3)
		Equilibrio	-Mantiene la estabilidad corporal en diversas posturas. -Controla el equilibrio durante actividades motrices. -Adapta su postura ante cambios de posición.		
		Desplazamiento	-Realiza desplazamientos de forma coordinada. -Se moviliza con seguridad en el espacio. -Sigue direcciones y consignas durante el desplazamiento.		

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos.

3.4.1. Técnica de recolección de datos

En cuanto la técnica de investigación, empleada fue la observación. Está permitida que el investigador o tenga información sobre los fenómenos en estudios mediante el análisis directo. Hernández & Mendoza (2018) No señalan que la observación implica el registro sistemático, confiable y válido de las conductas o comportamientos observables. Asimismo, se empleará una escala de valoración como instrumento de recolección de datos para la variable de la motricidad gruesa, esta escala está compuesta por tres dimensiones que son coordinación motora, equilibrio y desplazamiento la cual consta de nueve ítems en una escala ordinal. Las categorías de valoración serán y las de inicio, proceso y logro, así facilitando un análisis de datos detallados y la obtención de datos precisos sobre la muestra en estudio.

3.4.2. Instrumento de recolección de datos

Hernández & Mendoza (2018) No señalan que la observación implica el registro sistemático, confiable y válido de las conductas o comportamientos observables. Asimismo, se empleó una guía de observación como instrumento de recolección de datos, para la variable de la motricidad gruesa, esta guía está compuesta por tres dimensiones que son coordinación motora, equilibrio y desplazamiento la cual consta de nueve ítems en una escala ordinal. Las categorías de valoración fueron las de inicio, proceso y logro, así facilitando un análisis de datos detallados y la obtención de datos precisos sobre la muestra en estudio.

Tabla 3

Baremación del instrumento guía de observación de la variable motricidad gruesa

Niveles	Puntuación
Inicio	(0-3)
Proceso	(4-6)
Logro	(7-9)

Nota. Calificación de la ficha de observación

3.4.3. Validez del instrumento

La validez de un instrumento nos indica su capacidad para medir con precisión la variable que se busque evaluar, así garantizando que los resultados sean relevantes y representativos del fenómeno que se está estudiando. Hay diferentes tipos de validez como las que son de criterio, constructo y contenido que buscan asegurar la precisión y la utilidad del instrumento investigación. La validez del instrumento fue evaluada por tres expertos, este proceso se basa en que especialistas en el tema de la psicomotricidad gruesa juzguen de relevancia del instrumento. En la cual los expertos han medición si contenidos adecuado para medir lo que se pretende y si está segura en la claridad y pertenencia de las herramientas investigación (Hernández & Mendoza, 2018). Por consiguiente, lo expertos evaluaron la pertenecía, calidad y relevancia de cada ítem.

Tabla 4

Validación por juicio de expertos

Expertos	Validez
Lic. Camila Carhuancho Gonzales	Aplicable
Lic. Ruth Noemi Tovar Huayta	Aplicable
Lic. Rojas Rojas Liz Giuliana	Aplicable

Nota: Elaboración propia

3.4.4. Confiabilidad del Instrumento

Según Hernández & Mendoza (2018), la confiabilidad de un instrumento se refiere al grado en el que al aplicando repetidamente al mismo sujeto se van a obtener los resultados consientes. Asimismo, la confiabilidad de sus componentes, del instrumento determinará a partir de los ítems y de su diseño. Para evaluar la confiabilidad del instrumento se llevó a cabo una prueba de piloto como una muestra de 10 estudiantes y se determinada mediante el coeficiente de alfa de Cronbach, que resulto 0.882, la cual evidencia establecer el nivel de consistencia buena del instrumento que se empleó para la investigación.

Tabla 5*Niveles de confiabilidad*

Valores	Nivel
$\alpha \geq 0,9$	Excelente
$0,8 \leq \alpha < 0,9$	Buena
$0,7 \leq \alpha < 0,8$	Aceptable
$0,6 \leq \alpha < 0,7$	Cuestionable
$0,5 \leq \alpha < 0,6$	Pobre
$\alpha < 0,5$	Inaceptable

Nota: Elaboración propia

3.5. Método de análisis de datos

Posteriormente a haber obtenido los permisos correspondientes para la aplicación del instrumento de recolección de datos en la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, ubicada en la provincia de Satipo, departamento de Junín, se procedió al aplicación de muestra correspondiente las cuales fueron los niños de 4 y 5 años, posteriormente se construyó una base de datos utilizando la hoja de cálculo Microsoft Excel 2019 y se llevó a cabo el análisis descriptivo del información mediante gráficos de barras y tablas de frecuencia.

Para la contrastación de la hipótesis se utilizó el programa estadístico SPSS en su versión 27, en una primera etapa se realizó el análisis de normalidad de los datos mediante la prueba de Shapiro-Wilk. Dado que los resultados mostraron ausencia de una distribución normal, se optó por aplicar la prueba de Wilcoxon, una prueba no paramétrica de rangos con signos adecuada para este tipo de datos lo cual permite evaluar la intensidad y dirección de la relación entre las variables analizadas.

La verificación de la hipótesis se llevó a cabo considerando los siguientes criterios (a) formulación de la hipótesis de trabajo, (b) determinación del nivel de significancia o margen de error asumido por el investigador (c) selección de la prueba estadística adecuada (d) estimación del Valor p; y (e) toma de decisiones en función de los resultados obtenidos.

3.5.1. Procedimiento de recolección de datos

Los datos del presente estudio fueron recolectados de acuerdo al procedimiento establecido para el diseño de pre y post test con un solo grupo.

• **Gestión para la ejecución de la investigación:** se realizaron las coordinaciones con la dirección de la institución educativa particular San Antonio de Padua presentando la carta de autorización para la recolección de datos. N° 0000000050- 2026, con fecha del 20-01-2026, presentada a la Lic. Trinidad Salazar Aquino, la cual fue aceptada el 23-01-2026. Posteriormente se procedió a aplicar el consentimiento informado a los Padres o apoderados de los niños de 4 y 5 años conforme al tamaño de la muestra.

• **Recolección de datos para el pretest:** se realizó en la primera semana del mes de marzo de 2 al 6 de marzo, se realizó la aplicación del pretest en la muestra estudio que estuvo compuesta por 25 niños de 4:05 años de edad, cuyos Padres o apoderados firmaron el consentimiento informado antes de la aplicación de pretest. El pretest se aplicó de manera grupal, dando una evaluación individual, asegurando un entorno adecuado y libre de distracciones. La duración promedio de la evaluación fue de próximamente 45 a 60 minutos. Tiempo en el cual se observó a los niños mientras realizaban circuito psicomotriz es programados por la docente del aula el aria de psicomotricidad. Se priorizó una observación participante para facilitar la recolección de información, procurando que la experiencia fuera amena y acorde a su nivel de desarrollo.

• **Ejecución de las sesiones diseñadas:** al final una evaluación del pretest, entre el 9 y 18 de marzo se procede a implementar el pre experimento que consiste en el desarrollo de ocho sesiones de aprendizaje o cada una con una duración máxima de 45 minutos. Las escenas enfocaron en el área de la psicomotricidad diseñados específicamente para abordar los objetivos planteados en el estudio. Cada sesión fue diseñada cuidadosamente para facilitar la participación activa de los niños de 4:05 años, empleando la estrategia del juego motor para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Al término de transición se realizó una evaluación individual a los niños con el fin de medir el logro en alcanzado en relación a los criterios de balón siempre doblemente establecidos por el cual se utilizó una lista de cotejo. Estas evaluaciones no solo nos permitieron identificar el progreso de cada niño participante en el estudio, sino también nos permite ajustar las actividades para dar un aprendizaje significativo y progresivo a lo largo del pre experimento. Todo el proceso fue documentado para su posterior análisis a fin de evaluar el impacto de las estrategias del uso del juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

• **Recolección de datos para el post test:** se realizó el 20 de marzo una vez finalizada la implementación de la intervención, se procedió a aplicar el post test a los niños de cinco años es devaluación se realizó de manera individual garantizando un entorno adecuado y

libre de distracciones para cada niño, con la finalidad de obtener resultados precisos y confiables. La duración promedio de cada post test por estudiante fue de quince minutos en donde se elaboró un circuito motriz considerando las tres dimensiones de estudio, en donde se consideró los mismos ítems y el mismo instrumento utilizado en evaluación del pre test, con la finalidad de medir los avances alcanzados. Se hizo un especial esfuerzo en quitar niñas se sintiera cómodo y seguro dentro de la aplicación del post test, manteniendo el enfoque lúdico y amigable para reducir la ansiedad y el estrés que podría causar este tipo experimentos, los resultados fueron fundamentales para el análisis comparativo y para evaluar la efectividad de la estrategia del juego motor el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

3.6. Aspectos éticos

La presente investigación se desarrollará respetando los principios y normas éticas establecidos por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para organizar la protección, dignidad y bienestar de los participantes que se encuentran en el estudio especialmente tratándose de niños. El código de ética para la investigación de la ULADECH católica promueve integridad científica en todas las etapas del proceso investigativo, honestidad y buenas prácticas tanto para estudiantes como para los docentes e investigadores. Dentro de los principios éticos que guían y estas investigaciones se consideran las siguientes:

Respeto y protección de los derechos de los participantes: La participación de los niños será de manera voluntaria y se garantizará la libre expresión de su voluntad, se reconoce el Valor y la dignidad de cada niño como sujeto de investigación, garantizando la confiabilidad de los datos personales, su privacidad y el respeto por su diversidad cultural y social.

Beneficencia y no maleficencia: Esto implica que una intervención sea segura y respetuosa durante las actividades motrices y un monitoreo permanente de cualquier situación de riesgo, se emplearán medidas para proteger el bienestar emocional y físico de los niños, evitando causarles daños y procurando maximizar los beneficios de su participación en la investigación.

Justicia: La aplicación de la investigación se realizará de manera equitativa sin discriminación ni sesgo de ningún tipo asegurando que todos los participantes sean tratados con imparcialidad, respetando su entorno cultural social y económico.

Integridad científica: El desarrollo de la presente investigación se llevará a cabo con motricidad, rigor y transparencia, e evitando malas prácticas como la manipulación de datos o la falsificación respetando las normas de publicación científica.

Para asegurar el cumplimiento de estos principios éticos, se solicitará el consentimiento informado por escrito a los Padres o tutores legales de los menores que estén participando dentro de la investigación, explicando dentro de ello los objetivos procedimientos y beneficios a su vez los posibles riesgos de estudio. Asimismo, se respetará la retirada voluntaria de cualquier niño que así lo decida durante el proceso de recolección de información garantizando la confidencialidad de los datos.

Por ende, estos lineamientos éticos garantizan el respeto por la protección de los participantes, y la dignidad humana y la integridad del proceso investigativo, en relación a los estándares institucionales de la ULADECH católica.

IV. Resultados

4.1 Análisis descriptivo

A continuación, se presentarán los resultados obtenidos, los cuales han sido organizados de manera sistemática en tablas y figuras para facilitar su comprensión y análisis. Cada uno de estos resultados va a ser acompañado de su respectiva interpretación, estableciendo su relación con los objetivos específicos planteados en investigación, lo cual va a permitir el cumplimiento de los mismos y su coherencia con el diseño metodológico aplicado.

Asimismo, es importante recordar que el objetivo General de la investigación fue determinar el efecto de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026. En este sentido los resultados presentados nos permitirán no solo describir el comportamiento de las variables analizadas sino también sustentar a partir de evidencia empírica la aceptación o rechazo de las hipótesis formuladas.

En correspondencia al primer objetivo específico: Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en el pretest en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026.

Tabla 6

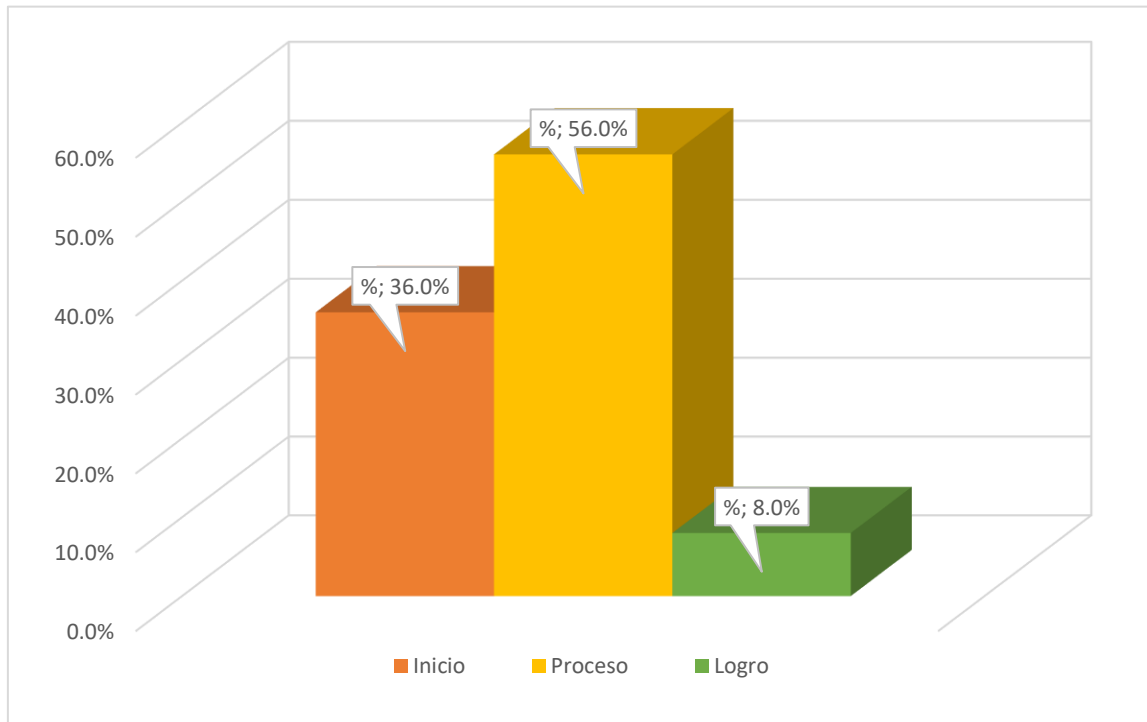
Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 y 5 años (pre test)

Nivel	Fi	%
Inicio	9	36.0%
Proceso	14	56.0%
Logro	2	8.0%
Total	25	100%

Nota: Datos obtenidos de la guía de observación aplicada a niños de 4 y 5 años.

Figura 1

Distribución porcentual de los niveles de psicomotricidad gruesa niños de 4 y 5 años (pre test)



Nota: Elaboración propia a partir de los datos adaptados de la tabla 6.

En la Tabla 6 y la Figura 1, se muestran la distribución de los niveles de psicomotricidad gruesa en niños de 4 y 5 años, durante el pre test. Se observó que el 36.0% de los niños (n=9) se ubica en el nivel de inicio, seguido por un 56.0% de niños en el nivel proceso (n=14), lo que evidencia que la mayoría se encuentra en etapas iniciales de desarrollo de psicomotricidad gruesa. En contraste, que solo un 8.0% (n=2) está en un nivel de logro.

En relación al cumplimiento el segundo objetivo específico: Aplicar sesiones de juego motor para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026.

Tabla 7

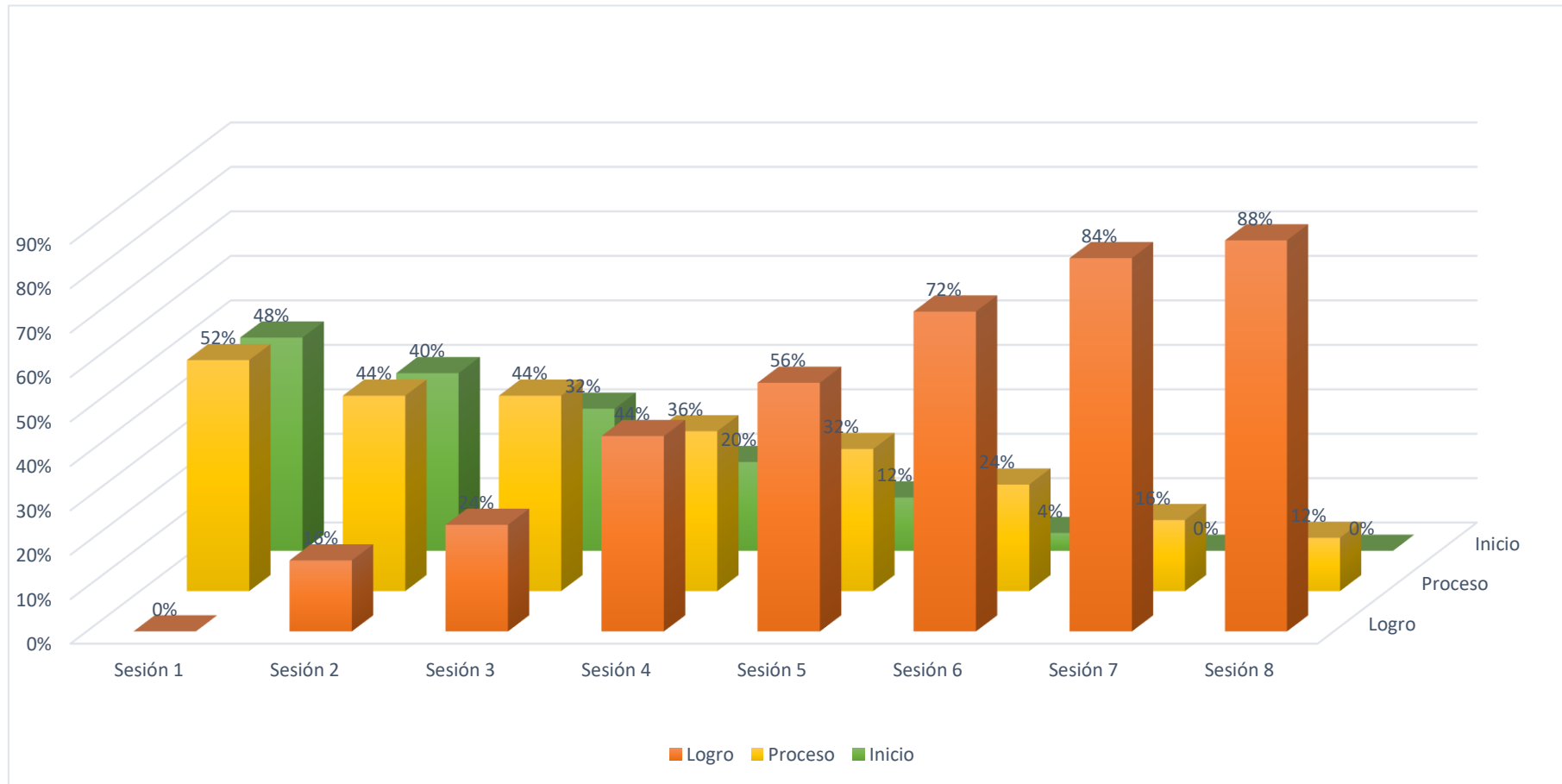
Evolución de los niveles de psicomotricidad gruesa en niños de 4 y 5 años tras la implementación de sesiones de aprendizaje del juego motor como estrategia.

Niveles	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro	0	0%	4	16%	6	24%	11	44%	14	56%	18	72%	21	84%	22	88%
Proceso	13	52%	11	44%	11	44%	9	36%	8	32%	6	24%	4	16%	3	12%
Inicio	12	48%	10	40%	8	32%	5	20%	3	12%	1	4%	0	0%	0	0%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: sesiones de aprendizaje implementando la estrategia del juego motor en niños de 4 y 5 años.

Figura 2

Distribución porcentual por niveles de motricidad gruesa tras la intervención de la estrategia del juego motor.



Nota: Elaboración propia parte de los datos adaptados de la tabla 7

Los resultados presentados y la tabla 7 y la figura 2, nos muestran una evolución progresiva en los niveles de psicomotricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años tras la implementación de las sesiones de aprendizaje basadas en la estrategia del juego motor.

En la sesión 1, se observa que la mayoría de niños se encuentra en los niveles más bajos con un 52% en proceso y un 48% en inicio, sin presencia de estudiantes en el nivel de logro. En este primer plano se observa un bajo desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes de la intervención. En la sesión 2, este nivel alcanza el 16%, incrementándose progresivamente hasta llegar a su punto máximo en la sesión 7, con un 84%. De la misma forma, el nivel de inicio muestra una disminución constante, pasando de 48% en la primera sesión a 0% en las sesiones 7 y 8, lo que señala que los estudiantes fueron superando las dificultades iniciales.

Al tiempo que avanzaban las sesiones aparecía un incremento sostenido en el nivel de logro, y ya que en la sesión 2, éste alcanzó 16%, incrementando progresivamente hasta llegar a su pico máximo 88%, en la sesión 8. De la misma forma en que el nivel de inicio muestra una disminución, constante pasando del 48% en la sesión 1 llegando a 0% en la sesión 7 y 8. Lo que indica que los niños y niñas fueron superando sus dificultades con respecto a la motricidad gruesa.

Por otro lado, en el nivel del proceso se presenta una tendencia decreciente a lo largo de las sesiones pasando de un 52% en la primera sesión, a un 12% en la sesión número 8. Este comportamiento sugiere que la aplicación sistemática de decisiones del juego motor contribuyó significativamente al desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

En conjunto, estos resultados evidencian que la estrategia del juego motor tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa fortaleciendo sus habilidades en cada uno de las sesiones. Buscando elevar a los niños entre sus niveles iniciales hacia los niveles de logro esto demuestra la efectividad de las sesiones implementadas y su contribución al cumplimiento del objetivo general de la investigación.

En relación al cumplimiento el tercer objetivo específico: Evaluar el nivel de psicomotricidad gruesa en el post test en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026. Se obtuvo los siguientes resultados en el post test.

Tabla 8

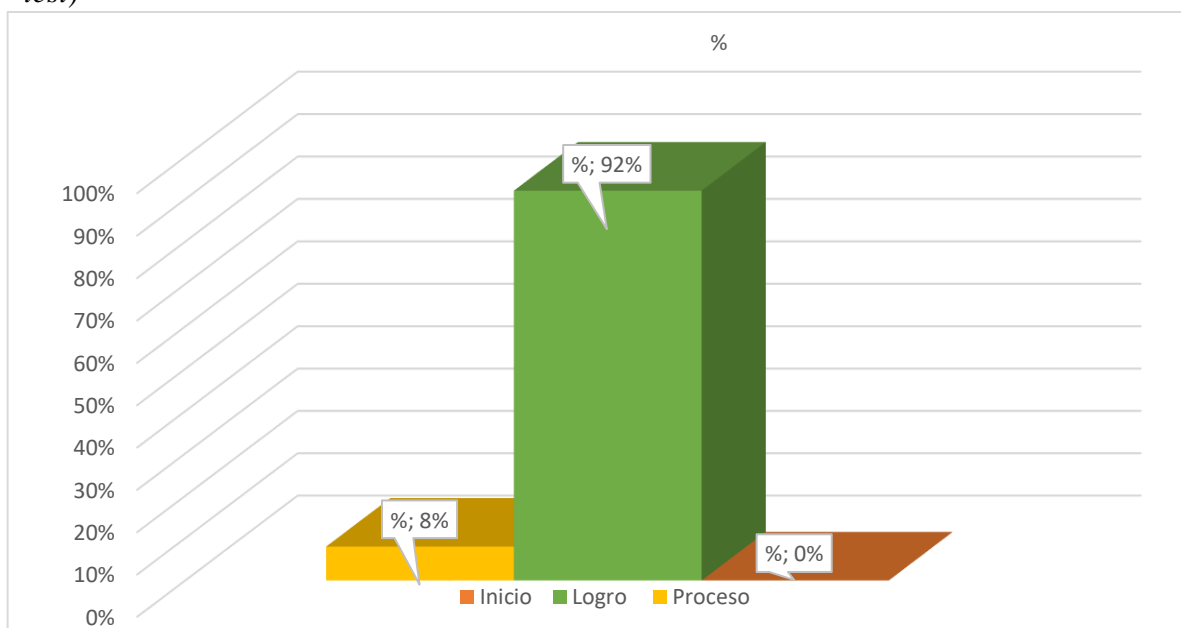
Nivel de motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años (post test)

Nivel	<i>f_i</i>	%
Inicio	0	0.00%
Proceso	2	8.00%
Logro	23	92.00%
Total	25	100%

Nota: Datos obtenidos de la guía de observación aplicar niños de 4 y 5 años.

Figura 3

Distribución porcentual del nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 y 5 años (post test)



Nota: Adaptado de la Tabla 8

Con respecto al tercer objetivo específico los resultados del post test muestran que el 92% (n=23) de los estudiantes alcanzó el nivel de logro, mientras que el 8% (n=2) se ubicó en el nivel del proceso y no se observó a ningún estudiante en el nivel de inicio. Esto evidencia una mejora significativa en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa tras la intervención. Si bien los resultados son altamente favorables la presencia de un grupo pequeño en procesos sugiere diferencias individuales de y el aprendizaje.

Finalmente, los hallazgos obtenidos demuestran que la estrategia del juego motor desarrolla efectivamente la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años, así cumpliendo con el objetivo general de la investigación: Determinar el efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026.

Tabla 9

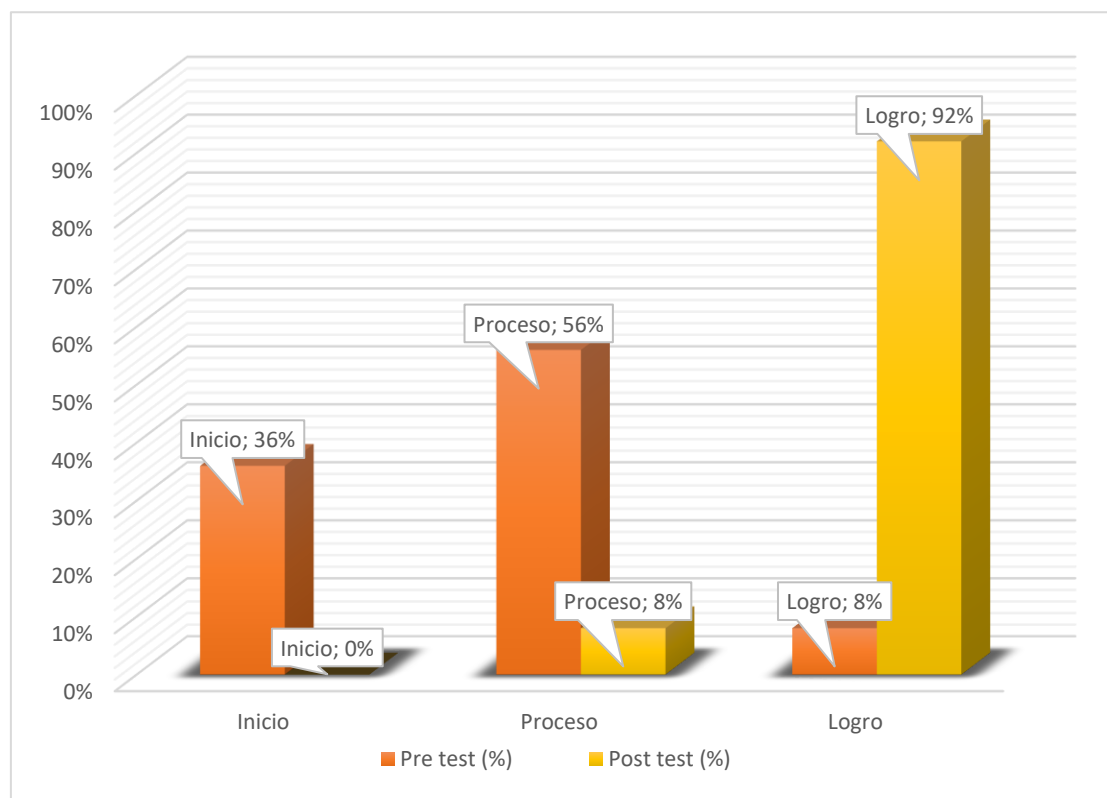
Nivel de motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años según el pre y post test

Categoría	Pre test		Post test	
	<i>f_i</i>	%	<i>f_i</i>	%
Inicio	9	36.00%	0	0.00%
Proceso	14	56.00%	2	8.00%
Logro	2	8.00%	23	92.00%
Total	25	100%	25	100%

Nota: Datos obtenidos de la guía de observación aplicada a niños de 4 y 5 años.

Figura 4

Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa según el pre y post test



Nota: Adaptación de la tabla 9

Los resultados de la tabla 9 y la figura 4 dos muestran un cambio significativo en el pretest y en el post test. Inicialmente predominaban los niveles del proceso con el 56% (n=14) e inicio con un 36%(n=9), con una baja proporción en el nivel de logro con un 8% (n=2). Tras la intervención se observó los siguientes resultados el 92% (n=23), de estudiantes alcanzó el nivel de logro, mientras el nivel de inicio desapareció 0% (n=0), y el nivel de proceso uso redujo a 8% (n=2) de estudiantes.

Estos resultados nos muestran una mejora sustancial en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, evidenciando el efecto positivo de la estrategia del juego motor. En consecuencia, se cumple con el objetivo general de la investigación, al demostrar que dicha estrategia contribuye de manera efectiva al desarrollo psicomotor de los estudiantes.

4.2. Análisis inferencial

4.2.1. Procedimiento de la prueba de normalidad

Procedimiento de la prueba de normalidad

a. Se plantearon las hipótesis de distribución

Ho: Los datos tienen una distribución normal

Ha: Los datos no tienen una distribución normal

b. Nivel de significancia

Significancia del 5%=0.05 (alfa o margen de error)

Nivel de confianza:95%

c. Se seleccionó la prueba a utilizar

La muestra de estudio fue de 25 estudiantes, que al ser una muestra menor de 50 datos se eligió la prueba de Shapiro Wilk procesada en SSPS versión 25.

d. Criterios para decidir

- Si el p-valor fue menor o igual que el alfa (Si el p-valor $\leq 0,05$), se rechaza la hipótesis Ho y se acepta la hipótesis Ha (los datos no tenían una distribución normal, entonces se emplea pruebas no paramétricas)
- Si el p-valor fue mayor que el alfa (Si el p-valor $>0,05$) se acepta la hipótesis Ho y se rechaza la hipótesis Ha (los datos tenían una distribución normal, entonces se emplea pruebas paramétricas)

Tabla 10*Prueba de normalidad de la variable motricidad gruesa*

	Shapiro-Wilk		
Diferencia	Estadístico	gl	Sig.
	,948	25	,002

*a. Corrección de significancia de Lilliefors***Nota:** prueba realizada en SPSS V.25

Por tal se observó que el Valor de significancia($p=.002$) formen ahora a 0.05, lo cual nos indica que los datos no presentaban una distribución normal, en razón a ello se empleó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para contrastar la hipótesis planteada.

4.2.2. Procedimiento de la prueba de hipótesis

a) Planteamiento de la hipótesis

Ha. La aplicación de la estrategia de juego motor mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026.

Ho. La aplicación de la estrategia de juego motor no mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026.

b) Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

c) Prueba estadística emplear

Se empleó la prueba Wilcoxon

d) Desarrollo de la prueba estadística

Tabla 11*Prueba de rangos con signos de Wilcoxon para la comparación pretest y post test*

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTES	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
–	Rangos positivos	25 ^b	13,00	325,00
PRETES	Empates	0 ^c		
	Total	25		

Nota.

a. POSTES < PRETES

b. POSTES > PRETES

c. POSTES = PRETES

Tabla 12*Estadístico al aprobar rangos con signos de Wilcoxon*

	POSTES - PRETES
Z	-4,372 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota. a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

e) Interpretación de la prueba

Se aplicó una prueba de rango con signos de Wilcoxon para comparar los resultados obtenidos en las que el pretest y posttest se vieron involucrados de desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Los resultados evidenciaron un Valor de significancia $p=0.000$, el cual es menor a nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$).

En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1), “La aplicación de la estrategia de juego motor mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026”. Lo que indica que existen diferencias significativas entre los resultados del pretest y del post test. Asimismo, al analizar la tabla de rango de datos, se observa que el 100% de estudiantes presentaron rangos positivos, lo cual evidencio y que todos mejoraron su resultado después de la aplicación de la estrategia del juego motor.

V. Discusión

En relación con el objetivo General: Determinar el efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026, los resultados obtenidos evidencian cambios significativos entre el pretest y el post test. En el nivel de logro observe un incremento de 8% a 92%, mostrando una mejora abismal el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a comparación de antes y después de la intervención. En el nivel de procesos de observa una disminución del 56% al 8%, lo que muestra una transición en positiva de los niveles inferiores a nivel y superiores. Por otro lado, el nivel de inicio desciende de un 36% a 0%, evidenciando la superación de dificultades que se tuvo al iniciar la investigación. Asimismo, durante la aplicación de sesiones aprendizajes se evidenció el incremento progresivo del nivel de logro se inició como un 0% en la sesión 1 esa llegó a un 88% en la sección ocho, la que confirman que el efecto es positivo en implementar la estrategia del juego motor. De igual forma, la prueba de Wilcoxon nos mostró una han significancia Mendo ahora a 0.05 ($p < 0.05$), lo cual nos permite o rechazar la hipótesis mollar y aceptaron a hipótesis alternativa.

Estos resultados coinciden bastante con la investigación de Mamani (2021), quien le evidenció que la aplicación del juego motor favorece significativamente el desarrollo y la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años, en los dos estudios observa la completa eliminación del nivel de inicio, así como de gran incremento del nivel de logro, lo que no muestra una evolución positiva en las habilidades motrices. Has de mismo también evidenciando reducción del nivel de proceso en ambas investigaciones lo cual se interpreta como una transición progresiva as en los niveles superiores desempeño. Mientras de la presente investigación el nivel de logro aumento del 8% a 92%, Mamani reportó que el 76% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro. De igual manera los resultados guardan bastante relación con los reportados por Córdova y Quilla (2024), que llegan a la conclusión de que el juego motor como estrategia didáctica nos permite mejorar significativamente la motricidad gruesa, mostrando que el 88% de estudiantes alcanzó el nivel alto tras intervención, reforzando así la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Sobre lo ya mencionado los resultados obtenidos su sustentan en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1972), quien nos dice que el aprendizaje de los niños se

sustenta en la interacción con el entorno, la estrategia del juego motor nos permite que los niños exploren, experimenten y desarrollen habilidades a través del movimiento. A su vez notoria sociocultural de Vygotsky (1987) respalda estos hallazgos, al afirmar que los aprendizajes significativos se edad mediante la interacción social y el acompañamiento el docente, lo cual la investigación se centra mediante las actividades lúdicas aplicadas durante las sesiones. De la misma forma Le Boulch (1981) , destacan que el movimiento es la base del desarrollo psicomotor, siendo como principal en de motivadoras el juego motor, siendo una estrategia fundamental para el desarrollo del control corporal, la coordinación y el equilibrio. En conjunto estas teorías explican cómo la aplicación de la estrategia del juego motor favorece a los estudiantes desde los niveles iniciales acto los niveles de logro en la psicomotricidad gruesa.

Al evidencian los resultados obtenidos resaltamos la importancia de incrementar la estrategia del juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 y 5 años. La mejora observada refleja el impacto positivo en las actividades lúdicas. Asimismo, se reconoce la necesidad de promover y fortalecer la aplicación de estas estrategias dentro del ámbito educativo potenciando no solo sus capacidades motrices sino también su autonomía y su interacción con el exterior buscando el aprendizaje significativo. No obstante, es importante señalar que dentro del estudio se tuvo algunas limitaciones que se deberían considerar en la interpretación de resultados, en primer lugar, el diseño preexperimental de no contar con un grupo de control limita la posibilidad de atribuir los efectos observados exclusivamente a la estrategia aplicada. De igual manera el uso de la técnica de observación puede implicar ciertos puntos de subjetividad que llevarlo a seguir el desempeño de los niños. Por otro lado, el tamaño de muestra también se consideró como una delimitación de que sólo se obtuvo 25 estudiante, dando uno resultados montón objetivos e impactantes. Por ello se sugiere que en futuras investigaciones se consideran diseños experimentales más rigurosas muestras más amplias y diversos.

En relación con el **primer objetivo específico**: Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en el pre test en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026, los resultados nos muestran que el 56% de estudiantes elenco el nivel de procesos por, el 36% en el nivel de inicio y sólo el 8% alcanzó el nivel de logro. Estos datos nos muestran que los niños evidencian un desarrollo bastante limitado de la psicomotricidad gruesa antes de la intervención.

Estos resultados son semejantes a la investigación de Loza (2022), que encontró que el 83% de los estudiantes se ubica en el nivel inicio antes de aplicar a las actividades lúdicas como estrategia aprendizaje, mostrando un bajo desarrollo motor. De la misma forma Quimís et al. (2025), no mostró que el 71% de los estudiantes presentaban bajos niveles el equilibrio, coordinación y desplazamiento. Lo cual confirma que es común y etapas iniciales encontrar diferencias en la psicomotricidad gruesa, en los dos estudios, al igual que en la presente investigación, se identifica la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan el desarrollo de la psicomotricidad gruesa desde las edades más tempranas.

Desde el punto teórico, Le Boulch (1981), no desde que la psicomotricidad gruesa constituye la base integral del niño, ya que ésta requiere de estimulación adecuada para fue su fortalecimiento. A su vez, Vayer(1985) nos dice que el desarrollo de la psicomotricidad gruesa se va dando progresivamente a partir de experiencias motrices, por la que le ha dado falta de estimulación puede generar niveles bajos de desempeño. En este sentido la evidencia inicial del diagnóstico requiere la importancia de intervenir pedagógicamente para potenciar y fortalecer las capacidades motrices en los niños.

Al mostrando resultados que se obtuvieron dentro del investigación es importante implementar estrategias didácticas como la estrategia del juego motor para mejorar la psicomotricidad gruesa desde las etapas más tempranas. El dominio de los niveles de inicio y proceso refleja que el niño requiere mayores oportunidades de movimiento o interacción exploración y actividades lúdicas a fin de fortalecer las actividades motrices y fortalecer su desarrollo integral. No obstante, es necesario considerar que los resultados del pretest, corresponde a un contexto de una muestra bastante reducida que es de 25 estudiantes, lo cual limita la generalización de estudio. Asimismo, al tratarse de una de una evaluación basada en la observación podría existir grado de subjetividad en la valoración de los desempeños, de los niveles, por la que se recomienda complementar con otros instrumentos en futuras investigaciones.

En relación con el **segundo objetivo específico**: Aplicar sesiones de juego motor para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026, los resultados demostraron una evolución progresiva a lo largo de las sesiones. El nivel de logro pasó de 0% en la sesión 1 a 88% en la sesión 8, mientras que el nivel de inicio estuvo en disminución del 48% a 0%, del nivel del proceso se redujo el 52% al 12%. Estos cambios nos muestran

una mejora continua en las habilidades motrices en los estudiantes de dicha institución, evidenciando el impacto positivo de la aplicación de la estrategia del juego motor a favor del desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Los resultados coinciden con lo reportado por Ortiz (2024), quien nos mostró mejores significativas en el rendimiento motor de los niños tras la aplicación de juegos predeportivos, mostrándose en las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa. A su vez Mamani (2021) nos mostró que de implementación de un programa de juego motor permite que los estudiantes pasarán de los niveles iniciales como inicio y proceso a los niveles más alto cómo logró eliminando completamente nivel inicio. De igual forma Córdoba y Quilla (2024) llegaron a la conclusión que el juego motor como estrategia didáctica favorece significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa mostrando incrementos en los niveles de desempeño.

Desde el enfoque teórico los resultados se explican a partir de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1972), quien nos dice que el aprendizaje se construye mediante la experiencia directa, la acción lo cual se muestra dentro de las actividades del juego motor, actividad que permitieron a dos días explorar y desarrollar sus habilidades. Así también Vygotsky (1987) muestra la importancia de la interacción social y el aprendizaje este aspecto se tuvo presente en las sesiones grupales donde los niños aprendieron mediante la colaboración y la guía del docente. Por su parte le Boulch (1997), hace énfasis en que el movimiento es fundamental para el desarrollo psicomotor lo que respalde la efectividad del juego motor como estrategia didáctica y pedagógica.

Se mostró que la aplicación de las sesiones de aprendizaje del dólar estrategia del juego motor no solo mejora progresivamente las habilidades motrices, sino que a su vez favorecen la participación activa, el aprendizaje significativo en los niños. El movimiento de los niveles iniciales hacia los niveles de logro demuestra que el juego motor constituye una estrategia didáctica bastante eficaz para el desarrollo integral en el nivel inicial. Es importante considerar que, aunque los resultados muestran una tendencia bastante positiva y clara, se tuvo ciertas limitaciones en el presente estudio, como dentro de las sesiones se pudieron presentar factores externos que influye el desempeño de los estudiantes, tales como en la demanda escolar diaria de la propia institución educativa el estado emocional de cada uno de los participantes en las condiciones del entorno donde se aplicaron las actividades. Asimismo, el tiempo intervención fue bastante limitado y corto, es todo limitó la observación

de efectos a largo plazo en el desarrollo la psicomotricidad gruesa, por tal se sugiere que futuras investigaciones amplia en el tiempo de aplicación de las estrategias legales en evaluaciones de acuerdo al seguimiento que permitan analizar la permanencia de los logros alcanzados.

Con respecto al **tercer objetivo específico**: Evaluar el nivel de psicomotricidad gruesa en el post test en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026, los resultados nos mostraron que el 92% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro, mientras que solo el 8% de estudiantes se ubicó el nivel del proceso y en el nivel inicio no se registra estudiantes. Estos resultados reflejan un alto nivel de desarrollo DE la psicomotricidad gruesa tras la intervención de la las sesiones de observo una mejora significativa en comparación con la evaluación inicial.

Los hallazgos del estudio consideran con lo reportado por López (2024), quien nos mostró que el 70% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro después de la aplicación del juego como estrategia didáctica. A su vez Seminario (2023) nos evidenció que el 80% de los estudiantes no voló un nivel adecuado posterior a la intervención, así confirmando la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo motor. De la misma forma en la que Sinchi (2024) concluye que la aplicación de los juegos motores mejora bastante la motricidad gruesa, evidenciando crecimiento de son los niveles de logro lo cual es consistente con los resultados obtenidos la investigación.

Desde el punto de vista teórico, estos resultados se sustentan en lo planteado por Le Boulch (1981), quien nos dice que la psicomotricidad gruesa se desarrolla a través de la experiencia y el movimiento siguiendo el juego su ente principal para fortalecerlo. Asimismo, Vayer (1985), no desde que el juego motor se sostiene mediante la práctica y la interacción con entorno, lo cual explica el alto nivel de logro alcanzado por los estudiantes tras la intervención. Por el mismo punto de vista Piaget (1972), no dice que el aprendizaje se desarrolla a través de la acción, la cual se evidencian la mejora las habilidades motrices tras la aplicación de la estrategia del juego motor.

Los resultados del post test evidenciaron el impacto positivo que genera la estrategia del juego motor en desarrolla psicomotricidad gruesa, consolidan habilidades como el equilibrio, el desplazamiento y la coordinación. Esto nos muestra que la aplicación estrategias lúdicas favorece no solo el aprendizaje motriz sino también al desarrollo integral

de cada uno de los niños. Si bien es claro que los resultados obtenidos son positivos, se muestran en la presente investigación también se tuvo ciertas limitaciones como la presencia de un grupo pequeño, el diseño preexperimental. A su vez el espacio donde se desarrolló la aplicación de las sesiones era bastante reducido lo cual no nos permitirá alcanzar a cada niño. Esto nos lleva a sugerir la necesidad de adoptar una estrategia pedagógica a las características individuales de los niños, así como implementará distintas actividades que permitan atender las diversas necesidades dentro y fuera del aula.

VI. Conclusiones

En la presente investigación se determinó el efecto de la estrategia del juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026. Un aspecto bastante fundamental fue la aplicación de sesiones de la estrategia del juego motor, debido a que estas favorecieron al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, evidenciando claramente el incremento el nivel de logro de 8% a 92%. El cual fue el factor que más contribuyó fue el ejecución sistemática y sesiones estructuradas, ya que está permitió fortalecen habilidades como el equilibrio, y la coordinación y el desplazamiento. La dificultad principal fue la presencia inicial de altos niveles de inicio y proceso. Los resultados de la prueba de hipótesis no mostraron diferencias significativas, rechazando la hipótesis nula.

Con respecto al primer objetivo específico: En esta investigación se identificó el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026, según los resultados del pre test. Un hallazgo bastante significativo fue que el 56% de los niños se ubicó en el nivel de proceso, debido a que en su desarrollo aún estaba en consolidación con respecto a sus habilidades motrices. El aspecto de menor relevancia fue el nivel de logro y en que éste sólo tenía el 8%, mostrando no son bajo desarrollo óptimo. A su vez el 36% de estudiantes se ubicó en el inicio mostrando dificultades en coordinación y control corporal. Los resultados reflejan y la clara necesidad de una intervención pedagógica para mejorar la psicomotricidad gruesa.

Con respecto al segundo objetivo específico: Se aplicó sesiones de juego motor para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026. La implementación de las ocho sesiones de aprendizajes se empleó utilizando la estrategia del juego motor, con las actividades lúdicas y dinámicas de movimiento comunal duración adecuada para el nivel inicial que fue de 45 minutos por cada sesión. Lo más importante fue la mejora progresiva de la psicomotricidad gruesa los resultados mostraron una disminución sostenida el nivel inicio hasta no mostrar ningún , y el nivel proceso hasta el 12% mientras el nivel de logro se disparó progresivamente hasta alcanzar el 88%, mostrando un desarrollo favorable y continuo a favor de la psicomotricidad gruesa.

Con respecto al tercer objetivo específico: se identificó el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026, según los resultados del post test. El resultado más relevante fue que el 92% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro, esto es gracias a la aplicación de la estrategia del juego motor. El aspecto de menor relevancia fue el inicio con, evidenciando la supo elección de dificultades iniciales. A eso ves el 8% de estudiantes se ubicó en nivel de proceso, mostrando un que algunos estudiantes aún se encuentran en la consolidación de sus habilidades. Los resultados de la prueba de hipótesis no se deben iniciaron una mejora significativa en el post test confirmando que el impacto fue positivo desde la intervención y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

VII. Recomendaciones

Recomendación académica, se recomienda que a las instituciones educativas formadoras y docentes del nivel inicial fortalecer la incorporación del juego motor como estrategia pedagógica, buscando se integración en las programaciones didácticas. Asimismo, es importante en buscar procesos de capacitación orientados en el desarrollo de las competencias y en el diseño de las aplicaciones de actividades lúdicas que favorezca la psicomotricidad gruesa asegurando una enseñanza de calidad impertinente buscando el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial.

Recomendación práctica, se hace la sugerencia los docentes de manera sistemática implementará sesiones de juego motor adaptadas a las características y necesidades de aprendizaje que tienen sus estudiantes, realizando actividades que favorezcan el equilibrio, la coordinación y el desplazamiento. Del mismo modo, es bastante importante que lea instituciones educativas garanticen espacios adecuados y recursos didácticos que faciliten ejecución de estas actividades, buscando un entorno seguro y motivador para el desarrollo integral de los niños.

Recomendación metodológica, se recomienda los futuros investigadores que vayan a tomar el mismo tema estudio utilizar muestras más amplias y diversos contextos educativos, así como también empleará diseños experimentales o cuasi experimental es que son más rigurosos y permitan un mayor control de la variable. A su vez se sugiere ampliar el tiempo intervención y utilizar instrumentos de evaluación complementarias que reduzca la subjetividad del estudio y permitan analizar con mayor precisión la evolución de la psicomotricidad gruesa.

Referencias bibliográficas

- Cidoncha, V., & Díaz, E. (2010). *Aprendizaje motor: Las habilidades motrices básicas: Coordinación y equilibrio*. <https://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>
- Córdova, M., & Quilla, Y. (2024). *El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 326 Tarapoto, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Superior Pedagógica Pública San Martín]. <https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/133/TESIS%20YANELI-%20MERCII.pdf>
- Corraliza, I. (2000). *El juego y su importancia en el desarrollo infantil*.
- Frómata, M., & Daudinotno, A. (2013). *Juegos para la enseñanza de los desplazamientos de kumite de karate do*. X(34).
- Garavito, L., Trujillo, O., & Rojas, G. (2019). *Electiva juego*. <https://www.calameo.com/read/005931251a5202463b4cd>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- Huamán, D., & Nauca, E. (2021). *Psicomotricidad gruesa en niños de 3 años*. <https://doi.org/10.54798/SNCX6662>
- Le Boulch, J. (1981). *La educación por el movimiento*. Paidós
- Le Boulch, J. (1997). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años: Consecuencias educativas*. Paidós.
- Lecca Velásquez, K. H. (2023). *Estudio de la psicomotricidad gruesa y fina en niños de 5 años de la I.E.P. Salesiano Trujillo, 2019*. Cientifi-k, 8(1), 37–56. <https://doi.org/10.18050/cientifi-k.v8i1.03>
- López, L. E. (2024). *El juego libre como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.P. Las Américas School, Huaraz-Áncash, 2024* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/38394/ESTRATEGIA GRUESA JUEGO LOPEZ ESCOBEDO LIZ ELADIA.pdf](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/38394/ESTRATEGIA%20GRUESA%20JUEGO%20LOPEZ%20ESCOBEDO%20LIZ%20ELADIA.pdf)
- Loza, A. (2022). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, en la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, año 2021–2022* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte].

<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13265/2/PG%201215%20TRA%20BAJO%20DE%20GRADO.pdf>


- Mamani, I. (2021). *El juego y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N.º 295 “Niño Jesús de Praga”, distrito de Alto Inambari, Sandia–Puno, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Alas Peruanas]. https://repositorio.uap.edu.pe/jspui/bitstream/20.500.12990/12823/1/Tesis_juego_influencia_desarrollo_motricidad_gruesa_ni%C3%B1os.pdf
- Muehlbauer, T., Grundmann, A., Vorkamp, L., & Schedler, S. (2022). Efecto del entrenamiento del equilibrio sobre el rendimiento del equilibrio estático y dinámico en adolescentes varones: Papel de la frecuencia del entrenamiento. <https://doi.org/10.1186/s13104-022-06177-y>
- Muñoz, M. (2023). *Equilibrio: Importancia y factores influyentes*. Dialnet, 4(10).
- Ortiz, C. (2024). *Juegos predeportivos en la motricidad gruesa en los niños* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/14446/1/Ortiz%20Carlos_Proyecto%20de%20Investigacion.pdf
- Pastrana Porozo, S. E., Pastrana Porozo, M. F., & Zúñiga Delgado, M. S. (2024). *La motricidad gruesa y su incidencia en la flexibilidad y coordinación de movimiento*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 7673–7690. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9302
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. Paidós
- Piaget, J. (1972). *Psicología de la inteligencia*. Psique. <https://piagetflix.com/wp-content/uploads/2020/02/3-Psicologia-De-La-Inteligencia.pdf>
- Quimís-Muñoz, M. A., Mendoza-Cedeño, M. A., & Barros-Bastidas, C. I. (2025). *El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. *Multidisciplinary Latin American Journal*, 3(2), 20–44. <https://doi.org/10.62131/MLAJ-V3-N2-002>
- Romeu, J., Camerino, O., & Castañer, M. (2023). Optimizar la coordinación motriz en la educación física: Un estudio observacional. 39(153). <https://www.redalyc.org/journal/5516/551674794008/>
- Seminario, B. (2023). *Juegos de motricidad gruesa en las nociones espaciales en los niños de la Institución Educativa 30652 de Coviriali, Satipo, Junín, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32471/JUEGOS_MOTRICIDAD_GRUESA.pdf
- Sinchi, E. (2024). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa de Satipo, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI].

<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/66085d1f-5a40-4582-930e-a2e24f8ee808/content>

- Torres, C. (2002). El juego: *Una estrategia importante*. Redalcy, 6(19). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Vayer, P. (1985). *El niño frente al mundo: Desarrollo psicomotor y adaptación al medio*. Científico-Médica.
- Veldman, S., Jones, R., Chandler, P., Robinson, L., & Okely, A. (2019). *Prevalencia y factores de riesgo del retraso en el desarrollo motor grueso en niños en edad preescolar*. Wiley Online Library. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jpc.14684>
- Vygotsky, L. (1987). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Walhain, F., Gorp, M., Lamur, K., Veeger, D., & Lebedt, A. (2015). *Health-related fitness, motor coordination, and physical and sedentary activities of urban and rural children in Suriname*. 13(10), 1035–1041. *Cinetica Humana*. <https://doi.org/10.1123/jpah.2015-0445>
- Zavaleta, Y. (2024). *El juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las instituciones educativas bilingües del distrito Río Tambo, Satipo–Junín, 2024* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/39944/JUEGO_COMO ESTRATEGIA.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación (ley número 2973)



"AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA"

Satipo 23 de enero del 2026

Oficio
Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo
Director de Investigación y Posgrado
Universidad Católica Los Angeles de Chimbote
Presente.-

Asunto: Confirmación de aceptación para ejecutar trabajo de investigación
Referencia: Carta N° 0000000050- 2026-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA
De nuestra consideración:

Reciba un cordial saludo institucional de parte de la Institución Educativa San Antonio de Padua en respuesta a su comunicación N° 0000000050- 2026-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA, fechada el 20 de enero de 2026, nos dirigimos a usted para informarle lo siguiente:

A través de la presente, me dirijo a usted para hacerle llegar un cordial saludo en nombre de la Comunidad Educativa de la I.E.P. "San Antonio de Padua", ubicada en el distrito de Satipo.



Se aprueba su solicitud para:

- Que la estudiante Medina Veliz Elva Luzmery realice actividades de recolección de datos en nuestras instalaciones, en el periodo comprendido del 19 de enero al 13 de marzo de 2026.
- Incluir el nombre de la Institución en el título de su investigación:
EFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO MOTOR EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "SAN ANTONIO DE PADUA", SATIPO, 2026.


Con la condición de que los datos recolectados deberán utilizarse exclusivamente con fines académicos, conforme a lo establecido en la Ley N° 29733 (Ley de Protección de Datos Personales).

Agradecemos su compromiso con la investigación formativa y quedamos a disposición para cualquier consulta adicional.

Atentamente,


Trinidad Jesús Salazar Aquino
D.N.I.: 09914765

¡Familia Y Jardín Construyendo Un Futuro Mejor!
Jr. Julio C Tello N° 521 - Satipo
Email: info@pazobianf.com



**¡Tú me cuidas,
yo te cuido!**

Anexo 2. Carta de recojo de datos (automatizado en el sistema de la universidad)



Chimbote, 20 de enero del 2026

CARTA N° 0000000050- 2026-CGL-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**TRINIDAD JESUS SALAZAR AQUINO
I.E.P. SAN ANTONIO DE PADUA**

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 EFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO MOTOR EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "SAN ANTONIO DE PADUA", SATIPO, 2026, con la LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS, que involucra la recolección de información/datos en NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS, a cargo de ELVA LUZMERY MEDINA VELIZ, perteneciente al PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 73083699, durante el período de 19-01-2026 al 13-03-2026.

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. Nilo Albert Velásquez Castillo
Director de Investigación y Postgrado
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Recibido
23/01/2026
10:30 am



Anexo 3. Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cuál es el efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de psicomotricidad gruesa en el pretest en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026?</p> <p>¿Cuál es el efecto de la aplicación de sesiones del juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026?</p> <p>¿Cuál es el nivel de psicomotricidad gruesa en el postest en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026?</p>	<p>Objetivo general Determinar el efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en el pretest en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026</p> <p>Aplicar sesiones de juego motor para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026.</p> <p>Evaluar el nivel de psicomotricidad gruesa en el postest en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026</p>	<p>Ha. La aplicación de la estrategia de juego motor mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026.</p> <p>Ho La aplicación de la estrategia de juego motor no mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026.</p>	<p>Variable Independiente: Estrategia del juego motor</p> <p>Dimensiones</p> <p>Juegos de equilibrio</p> <p>Juegos de desplazamiento</p> <p>Juegos de control corporal y lateralidad</p> <p>Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa</p> <p>Dimensiones</p> <p>Coordinación motora</p> <p>Equilibrio</p> <p>Desplazamiento</p>	<p>Tipo de Inv: Cuantitativa</p> <p>Nivel de Inv: Explicativo</p> <p>Diseño de Inv: Preexperimental</p> <p>Población y muestra:</p> <p>Población: 50 niños de la I.E.P. San Antonio de Padua, Satipo.</p> <p>Muestra: 20 niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa San Antonio de Padua, Satipo.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p>

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable independiente: la estrategia del juego motor	La estrategia de juego motor se medirá con un conjunto de actividades lúdico-motrices planificadas y ejecutadas mediante ocho sesiones de aprendizaje estructuradas que buscan estimular el desarrollo de la psicomotricidad gruesa evaluadas a través de una guía de observación con escala ordinal.	Juegos de equilibrio	-Mantiene estabilidad corporal durante las actividades. -Controla su postura en situaciones de balance. -Ajusta su cuerpo ante cambios de posición	Escala ordinal	-Inicio (1) -Proceso (2) -Logro (3)
		Juegos de desplazamiento	-Ejecuta desplazamientos con coordinación. -Se desplaza con seguridad en el espacio. -Sigue consignas durante los desplazamientos.		
		Juegos de control corporal y lateralidad	-Controla movimientos globales del cuerpo. -Reconoce y utiliza ambos lados del cuerpo. -Coordina movimientos bilaterales durante el juego.		
Variable dependiente: psicomotricidad gruesa.	La psicomotricidad gruesa como habilidades motoras globales, permiten al niño realizar movimientos de alcance y coordinación. Esta variable será evaluada considerando sus dimensiones: la coordinación motora, el equilibrio y el desplazamiento, teniendo tres ítems por dimensión. La medición se dará por medio de una guía de observación, la cual permitirá registrar el desempeño de los niños, estableciendo niveles según criterios de inicio, proceso y logro.	Coordinación motora	-Coordina movimientos globales de manera armónica. -Ejecuta acciones motrices con control corporal. -Integra movimientos de diferentes segmentos corporales.	Escala ordinal	-Inicio (1) -Proceso (2) -Logro (3)
		Equilibrio	-Mantiene la estabilidad corporal en diversas posturas. -Controla el equilibrio durante actividades motrices. -Adapta su postura ante cambios de posición.		
		Desplazamiento	-Realiza desplazamientos de forma coordinada. -Se moviliza con seguridad en el espacio. -Sigue direcciones y consignas durante el desplazamiento.		

Anexo 4. Validación y confiabilidad del instrumento de recolección de información
Instrumento de recolección de datos

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa Privada: San Antonio de Padua

Nivel: Educación Inicial Edad: 4 () 5 () años

Investigador: Medina Veliz Elva Luzmery

Código del estudiante: _____

Fecha: _____

Momento de aplicación: Pretest () Postest ()

II. INSTRUCCIONES: Observe atentamente el desempeño del estudiante durante las actividades motrices y marque con una (X) el nivel que mejor describa su ejecución en cada indicador, considerando los siguientes criterios:

Inicio (1): Presenta dificultad en la ejecución de la actividad y requiere apoyo constante.

Proceso (2): Ejecuta la actividad con algunas dificultades o apoyo ocasional.

Logro (3): Realiza la actividad de manera autónoma y adecuada según su edad.

VARIABLE DEPENDIENTE: Psicomotricidad gruesa				
Dimensión	Indicador	Inicio	Proceso	Logro
Coordinación motora	Coordina movimientos globales de manera armónica.			
	Ejecuta acciones motrices con control corporal.			
	Integra movimientos de diferentes segmentos corporales.			
Equilibrio	Mantiene estabilidad corporal en diversas posturas.			
	Controla el equilibrio durante actividades motrices.			
	Adapta su postura ante cambios de posición.			
Desplazamiento	Realiza desplazamientos de forma coordinada.			
	Se moviliza con seguridad en el espacio.			
	Sigue direcciones y consignas durante el desplazamiento			

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora.
Lic. Ruth Noemi Tovar Huayta
Presente. -

Asunto: Solicitud de validación de instrumento de recolección de datos

Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted para expresarle mi consideración y, a la vez, informarle que quien suscribe, **Medina Veliz Elva Luzmery**, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial de la **Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote**, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación que requiere la validación del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos.

En tal sentido, recorro a su reconocida experiencia profesional y académica para solicitarle muy respetuosamente su participación en calidad de experto(a) validador(a).

El proyecto de investigación se titula:

Efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular "San Antonio de Padua", Satipo, 2026 y corresponde a un estudio de tipo preexperimental.

Para facilitar el proceso de validación, se adjunta el expediente correspondiente, el cual contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación del experto para el proceso de validación
- Ficha de validación del instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco de antemano el tiempo y la atención brindados, así como su valioso aporte académico, el cual contribuirá significativamente a la mejora y rigor del presente estudio.

Sin otro particular, me despido de usted reiterándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,


Medina Veliz Elva Luzmery
DNI: 73083899

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Ruth Noemi Tovar Huayta

N° DNI / CE: 48519604

Edad: 32 años

Teléfono / celular: +51 925 070 778

Email: beanoemiescorpio@gmail.com

Título Profesional: Licenciada de Educación Inicial

Grado Académico: Licenciada

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: I.E.P. William Prescott

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título: Efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular "San Antonio de Padua", Satipo, 2026

Autor: Medina Veliz Elva

Programa Académico: Educación Inicial



Firma



Huella digital

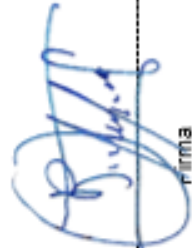
FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: Título de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular "San Antonio de Padua", Satipo, 2026								
	Variable Dependiente1: Resolución de problemas matemáticos	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Dimensión 1: Coordinación motora							
	Coordina movimientos globales de manera armónica.	X		X		X		
2	Ejecuta acciones motrices con control corporal.	X		X		X		
3	Integra movimientos de diferentes segmentos corporales.	X		X		X		
	Dimensión 2: Equilibrio							
4	Mantiene la estabilidad corporal en diversas posturas.	X		X		X		
5	Controla el equilibrio durante actividades motrices.	X		X		X		
6	Adapta su postura ante cambios de posición.	X		X		X		
	Dimensión 3: Desplazamiento							
7	Realiza desplazamientos de forma coordinada.	X		X		X		
8	Se moviliza con seguridad en el espacio.	X		X		X		
9	Sigue direcciones y consignas durante el desplazamiento.	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) No aplicable () Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:

.....

 Firma



Huella digital

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora. Rojas Rojas Liz Giuliana
Lic. en Educación Inicial
Presente. -

Asunto: Solicitud de validación de instrumento de recolección de datos

Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted para expresarle mi consideración y, a la vez, informarle que quien suscribe, **Medina Veliz Elva Luzmery**, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial de la **Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote**, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación que requiere la validación del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos.

En tal sentido, recorro a su reconocida experiencia profesional y académica para solicitarle muy respetuosamente su participación en calidad de experto(a) validador(a).

El proyecto de investigación se titula:

Efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular "San Antonio de Padua", Satipo, 2026 y corresponde a un estudio de tipo preexperimental.

Para facilitar el proceso de validación, se adjunta el expediente correspondiente, el cual contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación del experto para el proceso de validación
- Ficha de validación del instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco de antemano el tiempo y la atención brindados, así como su valioso aporte académico, el cual contribuirá significativamente a la mejora y rigor del presente estudio.

Sin otro particular, me despido de usted reiterándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,


Medina Veliz Elva Luzmery
DNI: 73083699



Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Rojas Rojas Liz Giuliana
N° DNI / CE: 44388316 = Edad: 41 años
Teléfono / celular: 941054244 Email: lizgiu849@gmail.com

Título Profesional: Licenciada En Educación Inicial

Grado Académico: Superior Universitario.

Especialidad:

Institución que labora: I.E.P. San Antonio de Padua -Satipo/Junin

Identificación del proyecto de Investigación o tesis

Título: Efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular "San Antonio de Padua", Satipo, 2028

Autor: Medina Veliz Elva

Programa Académico: Educación Inicial



Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*									
TÍTULO: Título: Efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular "San Antonio de Padua", Satipo, 2026									
	Variable Dependiente1: Resolución de problemas matemáticos	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones	
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple		
	Dimensión 1: Coordinación motora								
1	Coordina movimientos globales de manera armónica.	x		x		x			
2	Ejecuta acciones motrices con control corporal.	x		x		x			
3	Integra movimientos de diferentes segmentos corporales.	x		x		x			
	Dimensión 2: Equilibrio								
4	Mantiene la estabilidad corporal en diversas posturas.	x		x		x			
5	Controla el equilibrio durante actividades motrices.	x		x		x			
6	Adapta su postura ante cambios de posición.	x		x		x			
	Dimensión 3: Desplazamiento								
7	Realiza desplazamientos de forma coordinada.	x		x		x			
8	Se moviliza con seguridad en el espacio.	x		x		x			
9	Sigue direcciones y consignas durante el desplazamiento.	x		x		x			

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable x) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:



Firma



Huella digital

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora.
Lic. Camila Carhuancho Gonzales
Presente. -

Asunto: Solicitud de validación de instrumento de recolección de datos

Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted para expresarle mi consideración y, a la vez, informarle que quien suscribe, **Medina Veliz Elva Luzmery**, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación que requiere la validación del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos.

En tal sentido, recorro a su reconocida experiencia profesional y académica para solicitarle muy respetuosamente su participación en calidad de experto(a) validador(a).

El proyecto de investigación se titula:

Efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular "San Antonio de Padua", Satipo, 2026 y corresponde a un estudio de tipo preexperimental.

Para facilitar el proceso de validación, se adjunta el expediente correspondiente, el cual contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación del experto para el proceso de validación
- Ficha de validación del instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco de antemano el tiempo y la atención brindados, así como su valioso aporte académico, el cual contribuirá significativamente a la mejora y rigor del presente estudio.

Sin otro particular, me despido de usted reiterándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Medina Veliz Elva Luzmery
DNI: 73083899

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Camila Carhuacho Gonzales

N° DNI / CE: DNI: 72105608 Edad: 27 años

Teléfono / celular: +51 935 702 185 Email: camila1carhuachogonzales@gmail.com

Título Profesional: Licenciada de Educación Inicial

Grado Académico: Licenciada

Especialidad: Educación Inicial

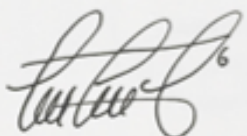
Institución que labora: San Antonio de Padua

Identificación del proyecto de Investigación o tesis

Título: Efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular "San Antonio de Padua", Satipo, 2026

Autor: Medina Veliz Elva

Programa Académico: Educación Inicial



.....
Lic. Camila Carhuacho Gonzales
DOCENTE
Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*						
TÍTULO: Título: Efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular "San Antonio de Padua", Satipo, 2026						
Variable Dependiente1: Resolución de problemas matemáticos	Relevancia	Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Coordinación motora						
1 Coordina movimientos globales de manera armónica.	X	X		X		
2 Ejecuta acciones motrices con control corporal.	X	X		X		
3 Integra movimientos de diferentes segmentos corporales.	X	X		X		
Dimensión 2: Equilibrio						
4 Mantiene la estabilidad corporal en diversas posturas.	X	X		X		
5 Controla el equilibrio durante actividades motrices.	X	X		X		
6 Adapta su postura ante cambios de posición.	X	X		X		
Dimensión 3: Desplazamiento						
7 Realiza desplazamientos de forma coordinada.	X	X		X		
8 Se moviliza con seguridad en el espacio.	X	X		X		
9 Sigue direcciones y consignas durante el desplazamiento.	x	X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

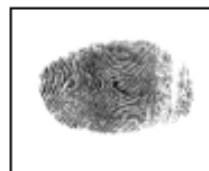
Recomendaciones:.....

Opinión de experto: Aplicable (x) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:


 M.C. Camila Carhuanchu Gonzales
 DOCENTE

Firma



Huella digital

Confiabilidad del experimento

VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA													
Codigo del Estudiante	Dimension 1: Coordinacion motora			Dimension 2 :Equilibrio			Dimension 3: Desplazamiento			Suma D1	Suma D2	Suma D3	Suma de las dimensiones
	I-1	I-2	I-3	I-4	I-5	I-6	I-7	I-8	I-9				
001	1	2	1	2	2	2	2	2	2	4	6	6	16
002	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6	6	6	18
003	3	3	2	3	2	3	3	2	3	8	8	8	24
004	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	4	5	12
005	3	3	2	2	2	3	3	2	3	8	7	8	23
006	2	2	3	3	2	2	3	3	3	7	7	9	23
007	1	2	1	1	2	3	1	2	2	4	6	5	15
008	2	3	2	2	3	3	3	3	2	7	8	8	23
009	2	2	1	2	2	1	2	2	3	5	5	7	17
010	2	2	2	1	2	2	1	2	2	6	5	5	16
VARIANZAS	0.49	0.36	0.41	0.49	0.20	0.41	0.69	0.16	0.24				

TIPO DE RESPUESTA	VALOR
INICIO	1
PROCESO	2
LOGRO	3

FORMULA
$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$

Parámetros	
α (alfa) =	0.88257339
K (N° de ítems) =	9
$\sum V_i$ (Suma de la varianza de los ítems) =	3.45
Vt (Varianza Total) =	16.01

INTERPRETACION
Calculando el parámetro de alfa; nos arrojo un valor de 0.88; estado en el nivel de consistencia interna MUY ALTA; por ende se puede decir CONFIABLE

Rangos del Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	Consistencia Interna
$\alpha \geq 0,9$	Excelente
$0,8 \leq \alpha < 0,9$	Buena
$0,7 \leq \alpha < 0,8$	Aceptable
$0,6 \leq \alpha < 0,7$	Cuestionable
$0,5 \leq \alpha < 0,6$	Pobre
$\alpha < 0,5$	Inaceptable

Anexo 5. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).

Ficha técnica de los instrumentos

Nombre del instrumento	Guía de observación para evaluar la psicomotricidad gruesa.
Autor	Medina Veliz Elva Luzmery
Adaptación	No aplica
Población	Niños de 4 y 5 años
Administración	Individual
Duración	45 minutos
Técnica de recolección de datos	Observación
Tipo de instrumento	Escala de valoración ordinal
Número de ítems	9 ítems
Tipo de validez	Se aplicó la validez de contenido, dado que se buscó que el instrumento cubra adecuadamente el contenido o la dimensión que se quiere medir.
Evaluación de la validez	Se aplicó la revisión de expertos, ya que tres expertos han revisado cada ítem según los criterios de relevancia, pertinencia y claridad
Confiabilidad	Se aplicó una prueba piloto a 10 niños
Evaluación de la confiabilidad	Se aplicó Alfa de Cronbach para medir la consistencia interna de los ítems de un instrumento, y se obtuvo un valor superior a 0.882 que indica una excelente confiabilidad.

Anexo 6. Declaración jurada de Integridad Científica y Conflictos de Interés

DECLARACION JURADA DE INTEGRIDAD CIENTIFICA Y CONFLICTOS DE INTERES

Yo, **MEDINA VELIZ ELVA LUZMERY**, identificado(a) con Documento Nacional de Identidad (DNI) N. "73083699, con domicilio en el Urb. Las Lomas, Satipo, en mi condición de: Autor vinculado al proyecto de investigación titulado: EFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO MOTOR EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR "SAN ANTONIO DE PADUA", SATIPO, 2026.

DECLARO BAJO JURAMENTO lo siguiente:

I. DECLARACIÓN DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

1. Que el proyecto de investigación presentado ha sido elaborado respetando los principios de honestidad, veracidad, rigor metodológico, transparencia y responsabilidad científica, conforme al Reglamento de Integridad Científica de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.
2. Que los datos, resultados, fuentes bibliográficas, instrumentos y procedimientos metodológicos declarados en el proyecto son auténticos y verificables, y no han sido fabricados, falsificados ni manipulados.
3. Que me comprometo a ejecutar la investigación conforme a lo aprobado por el Comité de Ética de la Investigación (CEI), absteniéndome de realizar modificaciones sustanciales sin la autorización previa correspondiente.
4. Que respeto y respetaré los derechos de autor, la propiedad intelectual y las normas de citación académica vigentes, evitando toda forma de plagio, autoplagio o apropiación indebida.
5. Que conozco que cualquier infracción a los principios de integridad científica será evaluada conforme al Reglamento de Integridad Científica y demás normativa institucional aplicable.

II. DECLARACIÓN DE CONFLICTOS DE INTERÉS

1. Que declaro haber evaluado la existencia de conflictos de interés reales, potenciales o aparentes que pudieran influir en el diseño, ejecución, análisis o difusión de los resultados de la investigación.

1. En relación con el proyecto de investigación señalado:

NO PRESENTO conflictos de interés.

SÍ PRESENTO conflictos de interés, los cuales describo a continuación:

.....
(indicar la naturaleza del conflicto: económico, laboral, institucional, académico, personal u otro)

1. Que me comprometo a informar oportunamente al Comité de Ética de la Investigación cualquier situación sobreviniente que pudiera constituir un conflicto de interés durante el desarrollo de la investigación.

III. DECLARACION FINAL

1. Que la información consignada en la presente declaración jurada es verdadera, completa y fidedigna, y que soy consciente de las responsabilidades administrativas, académicas y legales que se derivan de una declaración falsa u omisión deliberada.
2. Que autorizo al Comité de Ética de la Investigación y a las instancias competentes de la universidad a verificar la información declarada, en el marco de sus funciones.

Lugar y fecha: Satipo 19 de febrero del 2026

Firma del declarante:



Nombres y apellidos: Medina Veliz Elva Luzmery
DNI: 73083699

Anexo 7. Formato de consentimiento informado



FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Efecto de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio De Padua”, Satipo, 2026.

INVESTIGADOR RESPONSABLE: Medina Veliz Elva Luzmery

INSTITUCIÓN: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

1. INVITACIÓN A PARTICIPAR

Usted está siendo invitado(a) a participar de manera voluntaria en un proyecto de investigación. Antes de decidir si desea participar, es importante que lea cuidadosamente la siguiente información. Si tiene alguna duda, puede realizar las preguntas que considere necesarias.

2. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

El objetivo del presente estudio es: Determinar el efecto de la aplicación de la estrategia de juego motor en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “San Antonio de Padua”, Satipo, 2026.

3. PROCEDIMIENTOS Si usted acepta participar, se le solicitará: la participación de su menor hijo (a). Son niño o niña participará en ocho sesiones de 45 minutos dentro del horario escolar. Se aplicará un pre test al inicio y un postest al finalizar, con el fin de evaluar la expresión oral.

4. RIESGOS Y MOLESTIAS POTENCIALES

La participación de su menor hijo o hija en el presente estudio no representa riesgos de psicológicos, ya que la investigación se desarrolla dentro del aula y llega el horario escolar habitual.

BENEFICIOS

La participación de su menor hijo o hija no generará en ningún beneficio económico directo. Sin embargo, los resultados de la investigación contribuirán a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en su menor hijo o hija.

5. CONFIDENCIALIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

La información que usted proporcione será tratada de manera confidencial y utilizada únicamente con fines académicos y científicos. Sus datos personales serán protegidos conforme a la Ley N.º 29733 – Ley de Protección de Datos Personales.

Los resultados serán presentados de forma agregada, sin revelar su identidad.

6. PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA Y DERECHO A RETIRO

Su participación es completamente voluntaria. Usted puede negarse a participar o retirarse del estudio en cualquier momento, sin que ello genere ningún tipo de sanción o perjuicio.

7. CONSULTAS Y CONTACTO

Si tiene preguntas sobre el estudio o sobre sus derechos como participante, puede comunicarse con: Investigador responsable: Correo electrónico: Teléfono: 915973805

Comité de Ética en Investigación (CEI): Correo institucional: velizluzmery@gmail.com

8. DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO

He leído la información proporcionada, se me han aclarado mis dudas y acepto participar de manera voluntaria en el presente proyecto de investigación.

Nombre del participante:

Documento de identidad: Firma del

participante:

Lugar y fecha: Satipo, 19 de febrero del 2026

Firma del investigador responsable:

Base de datos Pre test.

Nº	PSICOMOTRICIDAD GRUESA				PRE-TEST DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA																
					Cordinación motora			Nivel de dimensión		Equilibrio			Nivel de dimensión		Desplazamiento			Nivel de dimensión		Nivel de la Variable	
	FECHA	CODIGO DEL ESTUDIANTE	SEXO	GRADO	I1	I2	I3	Total	Nivel	I6	I7	I8	Total	Nivel	I9	I7	I10	Total	Nivel	Total	Nivel
1	2/03/2026	E1	M	5 años	1	2	1	4	Medio	2	1	1	4	Bajo	1	2	1	4	Bajo	12	Medio
2	2/03/2026	E2	M	5 años	1	1	1	3	Medio	1	1	1	3	Bajo	1	1	1	3	Bajo	9	Bajo
3	2/03/2026	E3	M	5 años	1	2	1	4	Bajo	1	1	2	4	Bajo	1	1	1	3	Bajo	11	Medio
4	2/03/2026	E4	M	5 años	3	3	2	8	Alto	3	2	2	7	Medio	3	2	2	7	Medio	22	Alto
5	2/03/2026	E5	M	5 años	1	2	2	5	Medio	2	2	1	5	Medio	1	2	1	4	Medio	14	Medio
6	2/03/2026	E6	F	5 años	2	1	2	5	Medio	1	1	1	3	Medio	2	1	2	5	Medio	13	Medio
7	2/03/2026	E7	F	5 años	1	1	2	4	Medio	1	2	1	4	Bajo	2	1	1	4	Bajo	12	Medio
8	2/03/2026	E8	F	5 años	2	1	2	5	Medio	2	2	1	5	Medio	1	1	1	3	Medio	13	Medio
9	2/03/2026	E9	M	5 años	2	1	1	4	Alto	1	1	1	3	Alto	1	2	1	4	Alto	11	Alto
10	2/03/2026	E10	M	5 años	1	2	1	4	Medio	2	1	2	5	Medio	1	2	2	5	Medio	14	Medio
11	2/03/2026	E11	M	5 años	3	3	2	8	Bajo	2	2	2	6	Bajo	2	2	2	6	Bajo	20	Alto
12	2/03/2026	E12	M	5 años	1	1	1	3	Alto	1	1	1	3	Alto	1	1	1	3	Alto	9	Bajo
13	2/03/2026	E13	M	5 años	1	1	1	3	Medio	1	1	1	3	Medio	1	1	1	3	Medio	9	Bajo
14	2/03/2026	E14	M	5 años	1	1	1	3	Medio	1	2	1	4	Bajo	1	1	1	3	Bajo	10	Medio
15	2/03/2026	E15	M	5 años	3	2	2	7	Medio	1	2	2	5	Medio	2	2	1	5	Medio	17	Medio
16	2/03/2026	E16	F	5 años	1	1	1	3	Medio	1	1	1	3	Bajo	1	1	1	3	Bajo	9	Bajo
17	2/03/2026	E17	M	4 años	1	1	1	3	Medio	1	1	1	3	Medio	1	1	1	3	Medio	9	Bajo
18	2/03/2026	E18	M	4 años	1	1	2	4	Medio	1	1	2	4	Bajo	1	1	1	3	Bajo	11	Medio
19	2/03/2026	E19	M	4 años	1	1	2	4	Medio	2	2	1	5	Medio	1	1	1	3	Medio	12	Medio
20	2/03/2026	E20	M	4 años	1	2	1	4	Medio	2	1	1	4	Bajo	1	1	1	3	Bajo	11	Medio
21	2/03/2026	E21	M	4 años	1	1	1	3	Medio	1	1	1	3	Bajo	1	1	1	3	Medio	9	Bajo
22	2/03/2026	E22	M	4 años	1	1	1	3	Medio	2	2	1	5	Bajo	1	1	1	3	Bajo	11	Medio
23	2/03/2026	E23	M	4 años	1	1	1	3	Medio	2	2	2	6	Bajo	1	1	2	4	Medio	13	Medio
24	2/03/2026	E24	M	4 años	1	1	1	3	Medio	1	1	1	3	Bajo	1	1	1	3	Bajo	9	Bajo
25	2/03/2026	E25	M	4 años	1	1	1	3	Medio	1	2	2	5	Bajo	1	1	2	4	Medio	12	Medio

VALORES		CATEGORIA DIMENSIÓN		CATEGORIA DE VARIABLE		PRE-TEST		
Logro	3	Alto	(7-9)	Alto	[20-27]	Categoría	%	Nº
Proceso	2	Medio	(4-6)	Medio	[12-18]	Alto	8%	2
Inicio	1	Bajo	(0-3)	Bajo	[0-9]	Medio	64%	16
						Bajo	28%	7
						TOTAL	100%	25

Base de datos sesiones de aprendizaje

N°	SOCIODEMOGRAFICAS				TALLERES DE APRENDIZAJE DE LA ESTRATEGIA DEL JUEGO MOTOR								TOTAL	
	FECHA	CODIGO DEL ESTUDIANTE	SEXO	GRADO	SESION 01	SESION 02	SESION 03	SESION 04	SESION 05	SESION 06	SESION 07	SESION 08		
1	2/03/2026	E1	M	5 años	1	1	1	2	3	2	3	3	20	Alto
2	2/03/2026	E2	F	5 años	1	1	1	1	2	2	3	3	14	Medio
3	2/03/2026	E3	M	5 años	2	2	2	2	3	3	3	3	20	Medio
4	2/03/2026	E4	M	5 años	1	1	2	2	2	2	3	3	16	Medio
5	2/03/2026	E5	F	5 años	1	1	1	1	2	2	3	3	14	Medio
6	2/03/2026	E6	M	5 años	1	1	1	1	2	2	3	3	14	Medio
7	2/03/2026	E7	M	5 años	1	2	2	2	2	2	3	3	17	Alto
8	2/03/2026	E8	M	5 años	1	1	1	1	2	2	3	3	14	Medio
9	2/03/2026	E9	F	5 años	2	2	1	2	2	2	3	3	17	Alto
10	2/03/2026	E10	M	5 años	1	2	1	1	2	2	3	3	15	Medio
11	2/03/2026	E11	F	5 años	1	1	1	1	2	2	3	3	14	Medio
12	2/03/2026	E12	M	5 años	1	1	1	1	2	2	3	3	14	Medio
13	2/03/2026	E13	M	5 años	1	1	1	1	2	2	3	3	14	Medio
14	2/03/2026	E14	F	5 años	2	1	2	2	3	3	3	3	19	Alto
15	2/03/2026	E15	F	5 años	2	2	2	2	3	3	3	3	20	Alto
16	2/03/2026	E16	M	5 años	1	1	1	1	2	2	3	3	14	Medio
17	2/03/2026	E17	F	5 años	1	1	1	1	1	2	3	3	13	Medio
18	2/03/2026	E18	M	5 años	1	1	2	1	2	3	3	3	16	Medio
19	2/03/2026	E19	M	4 años	2	2	2	2	3	2	3	3	19	Alto
20	2/03/2026	E20	M	4 años	2	2	2	2	2	3	3	3	19	Alto
21	2/03/2026	E21	M	4 años	1	1	1	1	2	3	3	3	15	Medio
22	2/03/2026	E22	M	4 años	2	1	2	2	3	3	3	3	19	Alto
23	2/03/2026	E23	M	4 años	1	1	1	1	2	3	3	3	15	Medio
24	2/03/2026	E24	M	4 años	2	2	2	2	3	3	3	3	20	Alto
25	2/03/2026	E25	M	4 años	1	2	1	2	3	3	3	3	18	Alto

VALORES		CATEGORÍA DIMENSIÓN		TALLERES		
Logro	3	Alto	(17-24)	Categoría	%	N°
Proceso	2	Medio	(9 - 16)	Alto	73%	20
Inicio	1	Bajo	(0 - 8)	Medio	27%	4
				Bajo	0%	1
				TOTAL	100%	25

Base de datos post test

Nº	PSICOMOTRICIDAD GRUESA				POST-TEST DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA																
					Cordinación motora			Nivel de dimensión		Equilibrio			Nivel de dimensión		Desplazamiento			Nivel de dimensión		Nivel de la Variable	
	FECHA	CODIGO DEL ESTUDIANTE	SEXO	GRADO	I1	I2	I3	Total	Nivel	I6	I7	I8	Total	Nivel	I9	I7	I10	Total	Nivel	Total	Nivel
1	2/03/2026	E1	M	5 años	2	3	2	7	Alto	3	3	3	9	Alto	3	3	3	9	Alto	25	Alto
2	2/03/2026	E2	M	5 años	2	2	2	6	Medio	3	3	3	9	Alto	3	3	3	9	Alto	24	Alto
3	2/03/2026	E3	M	5 años	2	3	3	8	Alto	3	3	3	9	Alto	2	2	2	6	Alto	23	Alto
4	2/03/2026	E4	M	5 años	3	3	3	9	Alto	3	3	3	9	Alto	3	3	3	9	Alto	27	Alto
5	2/03/2026	E5	M	5 años	2	3	2	7	Alto	2	3	3	8	Alto	2	3	3	8	Alto	23	Alto
6	2/03/2026	E6	F	5 años	3	2	2	7	Alto	2	3	3	8	Alto	3	3	3	9	Alto	24	Alto
7	2/03/2026	E7	F	5 años	3	2	3	8	Alto	3	2	3	8	Alto	3	2	3	8	Alto	24	Alto
8	2/03/2026	E8	F	5 años	2	3	3	8	Alto	3	3	3	9	Alto	3	3	3	9	Alto	26	Alto
9	2/03/2026	E9	M	5 años	3	3	3	9	Alto	3	3	2	8	Alto	3	2	3	8	Alto	25	Alto
10	2/03/2026	E10	M	5 años	2	3	3	8	Alto	2	3	2	7	Alto	3	2	3	8	Alto	23	Alto
11	2/03/2026	E11	M	5 años	3	3	3	9	Alto	3	3	3	9	Alto	3	3	3	9	Alto	27	Alto
12	2/03/2026	E12	M	5 años	3	2	3	8	Alto	3	3	3	9	Alto	3	3	3	9	Alto	26	Alto
13	2/03/2026	E13	M	5 años	2	3	3	8	Alto	2	3	3	8	Alto	3	2	3	8	Alto	24	Alto
14	2/03/2026	E14	M	5 años	2	2	3	7	Alto	3	3	3	9	Alto	3	3	3	9	Alto	25	Alto
15	2/03/2026	E15	M	5 años	2	2	3	7	Alto	3	2	3	8	Alto	3	3	2	8	Alto	23	Alto
16	2/03/2026	E16	F	5 años	2	3	3	8	Alto	3	3	3	9	Alto	2	3	2	7	Alto	24	Alto
17	2/03/2026	E17	M	4 años	2	3	3	8	Alto	3	3	3	9	Alto	3	3	3	9	Alto	26	Alto
18	2/03/2026	E18	M	4 años	3	3	3	9	Alto	2	3	3	8	Alto	2	3	3	8	Alto	25	Alto
19	2/03/2026	E19	M	4 años	3	3	3	9	Alto	2	3	3	8	Alto	2	3	3	8	Alto	25	Alto
20	2/03/2026	E20	M	4 años	2	3	2	7	Alto	3	3	2	8	Alto	3	3	2	8	Alto	23	Alto
21	2/03/2026	E21	M	4 años	2	3	3	8	Alto	3	3	2	8	Alto	2	3	3	8	Alto	24	Alto
22	2/03/2026	E22	M	4 años	3	3	3	9	Alto	3	3	2	8	Alto	3	3	3	9	Alto	26	Alto
23	2/03/2026	E23	M	4 años	3	3	3	9	Alto	2	3	3	8	Alto	3	2	3	8	Alto	25	Alto
24	2/03/2026	E24	M	4 años	2	3	3	8	Alto	3	3	3	9	Alto	3	3	3	9	Alto	26	Alto
25	2/03/2026	E25	M	4 años	2	3	3	8	Alto	2	3	3	8	Alto	3	2	3	8	Alto	24	Alto

VALORES		CATEGORIA DIMENSIÓN		CATEGORIA DE VARIABLE		PRE-TEST		
Logro	3	Alto	(7 - 9)	Alto	[20-27]	Categoría	%	Nº
Proceso	2	Medio	(4 - 6)	Medio	[12-18]	Alto	8%	2
Inicio	1	Bajo	(0 - 3)	Bajo	[0 - 9]	Medio	64%	16
						Bajo	28%	7
						TOTAL	100%	25

Sesiones planificadas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución educativa: I.E.P. San Antonio de Padua – Satipo

Nivel: Inicial

Edad: 4 y 5 años

Área: Psicomotricidad

Duración: 45 minutos

Variable independiente: Estrategia de juego motor

Dimensión (VI): Juegos de equilibrio

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

Dimensión (VD): Equilibrio – Coordinación motora

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Que los estudiantes desarrollen el equilibrio y la coordinación motora, mediante la ejecución progresiva de juegos motores de equilibrio, evidenciando control postural, estabilidad y ajuste corporal en situaciones lúdicas dirigidas.

III. INDICADOR DE INTERVENCIÓN (VARIABLE INDEPENDIENTE)

Ejecuta juegos motores de equilibrio siguiendo consignas, regulando su cuerpo en situaciones de estabilidad y desplazamiento controlado.

IV. INDICADORES DE RESULTADO (VARIABLE DEPENDIENTE – OPERACIONALIZADOS)

- Mantiene el equilibrio dinámico al desplazarse sobre una línea sin salirse del trayecto.
- Mantiene el equilibrio estático permaneciendo en un pie durante al menos 3 segundos.
- Regula su postura corporal evitando inclinaciones excesivas o pérdida de estabilidad.
- Coordina movimientos corporales (brazos, tronco y piernas) durante actividades de equilibrio.
- Ajusta su cuerpo ante pequeños desequilibrios (corrige postura sin caerse).

v. SECUENCIA DIDACTICA		
MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS	RECURSOS
Inicio	<p>1.1 Motivación (Activación emocional y atencional)</p> <p>La docente organiza a los niños en semicírculo y narra de manera expresiva:</p> <p>"Hoy seremos exploradores de la selva y tendremos que cruzar un puente muy angosto. Solo los que sepan mantener el equilibrio podrán llegar al otro lado sin caer al río."</p> <p>✓ Se acompaña con gestos, tono de voz y desplazamientos. ✓ Se genera implicación emocional y predisposición al movimiento.</p> <p>1.2 Activación de saberes previos</p>	<ul style="list-style-type: none">• Cinta adhesiva de color (para delimitar la línea de equilibrio)• Lámina o imagen de la selva (recurso motivador contextual)• Silbato o instrumento sonoro (para

	<p>Se plantean preguntas abiertas y se promueve participación:</p> <p>¿Cómo caminas cuando no quieres caerte? ¿Qué hacen tus brazos cuando estás en equilibrio? ¿Has intentado quedarte en un solo pie?</p> <p>✓ Se identifican experiencias previas vinculadas al equilibrio. ✓ Se observa lenguaje corporal espontáneo.</p> <p>1.3 Conflicto cognitivo</p> <p>La docente plantea un reto inmediato:</p> <p>“Intentemos caminar sobre esta línea sin usar los brazos.”</p> <p>Los niños ejecutan → pierden estabilidad → dificultad observable.</p> <p>✓ Se genera discrepancia entre lo que creen poder hacer y lo que realmente logran. ✓ Se activa la necesidad de control corporal.</p>	<p>captar la atención)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas visuales simples (opcional: pie derecho / pie izquierdo)
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión del aprendizaje (fase de exploración guiada)</p> <p>La docente modela cada actividad antes de ejecutarla, enfatizando: Postura, control del cuerpo y uso de brazos</p> <p>Actividad 1: “El puente mágico” (Equilibrio dinámico) Ejecución Caminan sobre una línea recta (cinta o cuerda). Se realiza en turnos. Progresión didáctica Caminar libremente sobre la línea Caminar con brazos extendidos Caminar colocando un pie delante del otro Caminar lentamente controlando cada paso Intervención docente Corrige postura: “mira al frente”, “abre los brazos” Refuerza: “muy bien, estás manteniendo el equilibrio”</p> <p>✓ Proceso cognitivo-motor: ajuste postural + control dinámico</p> <p>Actividad 2: “Estatuas en equilibrio” (Equilibrio estático) Ejecución Los niños se colocan en un pie cuando la docente da la señal. Progresión Mantenerse 2 segundos Mantenerse 3–5 segundos Añadir brazos arriba o al costado Variabilidad Cambiar pie de apoyo Competencia lúdica (quién mantiene más tiempo)</p>	<p>Cinta adhesiva o cuerda (línea de equilibrio) Conos pequeños o marcadores (delimitación de espacio) Bolsas pequeñas con semillas o saquitos de arena Libros pequeños o bloques livianos (alternativa para equilibrio en la cabeza) Aros (opcional para organización del espacio) Silbato (control de inicio, pausa y cambio de actividad)</p>

	<p>Intervención docente Observa macroajustes corporales Refuerza intentos de estabilidad ✓ Proceso desarrollado: control tónico-postural</p> <p>Actividad 3: “Equilibrio con reto” (Control postural) Ejecución Caminan con objeto sobre la cabeza (bolsa pequeña/libro). Progresión Caminar corto trayecto Incrementar distancia Mantener sin sostener el objeto Intervención docente Indica: “camina despacio”, “mantén la cabeza recta” ✓ Proceso desarrollado: coordinación global + alineación corporal</p> <p>2.2 Retroalimentación permanente Inmediata y específica: “Lograste mantenerte más tiempo” “Tu cuerpo está más recto” ✓ Refuerza aprendizaje motor</p>	<p>Espacio amplio, seguro y libre de obstáculos</p>
<p>Cierre</p>	<p>3.1 Metacognición Preguntas guiadas: ¿Qué hiciste para no caerte? ¿Qué parte de tu cuerpo te ayudó más? ¿Qué fue más difícil? ✓ Se promueve conciencia corporal</p> <p>3.2 Evaluación formativa Observación sistemática durante toda la sesión Registro en lista de cotejo</p> <p>3.3 Transferencia Se propone: Caminar sobre líneas en casa Jugar a “equilibrio en un pie” ✓ Extensión del aprendizaje al contexto familiar</p>	<p>Lista de cotejo impresa (instrumento de evaluación) Lápiz o lapicero (registro de observación) Tarjetas de caritas (feliz – neutra – triste) para metacognición (opcional)</p>

VI. EVALUACION FORMATIVA – LISTA DE COTEJO

ITEMS	ESTUDIANTES																									
	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	
Se desplaza sobre una línea sin salirse del trayecto	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mantiene equilibrio dinámico durante todo el recorrido	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Permanece en un pie al menos 3 segundos sin apoyo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mantiene postura erguida (tronco alineado) durante las actividades	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Coordina brazos y piernas para mantener estabilidad	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Corrige su postura ante desequilibrios sin caerse	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ejecuta las consignas del juego motor de manera adecuada	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución educativa: I.E.P. San Antonio de Padua – Satipo

Nivel: Inicial

Edad: 4 y 5 años

Área: Psicomotricidad

Duración: 45 minutos

Diseño de investigación: Cuantitativo – preexperimental

Variable independiente: Estrategia de juego motor

Dimensión (VI): Juegos de desplazamiento

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

Dimensión (VD): Desplazamiento – Coordinación motora

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Que los estudiantes desarrollen el desplazamiento y la coordinación motora, mediante la ejecución de juegos motores de desplazamiento, evidenciando control del cuerpo en movimientos de traslación, cambios de dirección y adaptación a consignas.

III. INDICADOR DE INTERVENCIÓN (VARIABLE INDEPENDIENTE)

Ejecuta juegos motores de desplazamiento (caminar, correr, saltar) siguiendo consignas y regulando la velocidad y dirección del movimiento.

IV. INDICADORES DE RESULTADO (VARIABLE DEPENDIENTE – OPERACIONALIZADOS)

- Se desplaza de manera coordinada en diferentes formas (caminar, correr, saltar).
- Regula la velocidad de su desplazamiento según consignas (rápido – lento).
- Cambia de dirección sin perder el control corporal.
- Coordina movimientos de brazos y piernas durante el desplazamiento.
- Se detiene de manera controlada ante una señal sin perder el equilibrio.

v. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS	RECURSOS
Inicio	<p>1.1 Motivación La docente propone una situación lúdica: "Hoy seremos animalitos de la selva que deben moverse rápido, lento y cambiar de dirección para escapar de la lluvia." ✓ Se acompaña con movimientos (correr como venado, saltar como conejo).</p> <p>1.2 Activación de saberes previos Preguntas: ¿Cómo caminas cuando estás apurado? ¿Puedes moverte lento como una tortuga? ¿Qué haces para cambiar de dirección? ✓ Se promueve la exploración espontánea.</p> <p>1.3 Conflicto cognitivo Se plantea: "¿Podemos correr rápido y detenernos sin caernos?" Se realiza intento → algunos pierden control → se genera necesidad de regulación motora.</p>	Lamina motivadora (animalitos) Silbato)

<p>Desarrollo</p>	<p>2.1 Gestión del aprendizaje</p> <p>La docente modela cada tipo de desplazamiento enfatizando:</p> <ul style="list-style-type: none"> postura coordinación control del movimiento <p>Actividad 1: “Caminos en movimiento” (Desplazamiento básico)</p> <p>Ejecución</p> <p>Los niños se desplazan libremente en el espacio.</p> <p>Consignas progresivas</p> <ul style="list-style-type: none"> Caminar libre Caminar lento / rápido Correr suave Desplazarse en puntas o talones <p>✓ Proceso trabajado: coordinación motora general</p> <p>Actividad 2: “Alto y sigue” (Control del desplazamiento)</p> <p>Ejecución</p> <p>Los niños se desplazan y, al escuchar el silbato:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se detienen (alto) Continúan (sigue) <p>Progresión</p> <ul style="list-style-type: none"> Detenerse caminando Detenerse corriendo Cambiar dirección después del alto <p>Intervención docente</p> <p>Refuerza control: “detente despacio”, “no te caigas”</p> <p>✓ Proceso trabajado: control inhibitorio + equilibrio dinámico</p> <p>Actividad 3: “Carrera con direcciones” (Cambio de dirección)</p> <p>Ejecución</p> <p>La docente indica:</p> <ul style="list-style-type: none"> adelante atrás derecha izquierda <p>Progresión</p> <ul style="list-style-type: none"> Caminar con dirección Correr con dirección Combinar direcciones <p>✓ Proceso trabajado: orientación espacial + coordinación</p> <p>2.2 Retroalimentación</p> <p>Inmediata y específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> “controlaste bien tu cuerpo al detenerte” “cambiaste de dirección sin caerte” 	<p>Conos o marcadores de espacio</p> <p>Aros (opcional)</p> <p>Silbato</p> <p>Espacio amplio</p>
--------------------------	--	--

Cierre	<p>3.1 Metacognición</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Qué fue más difícil: correr o detenerte?</p> <p>¿Cómo hiciste para no caerte?</p> <p>¿Qué parte del cuerpo te ayudó?</p> <p>3.2 Evaluación</p> <p>Registro en lista de cotejo durante la sesión.</p> <p>3.3 Transferencia</p> <p>Jugar en casa a “alto y sigue”</p> <p>Practicar correr y detenerse sin caerse</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Lápiz</p> <p>Tarjetas de caritas (opcional)</p>
---------------	---	---

VI. EVALUACION DIAGNOSTICA

LISTA DE COTEJO

ITEMS	ESTUDIANTES																				
	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	
Se desplaza coordinadamente (camina, corre, salta)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Regula la velocidad según consignas (rápido/lento)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cambia de dirección sin perder el control corporal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Se detiene ante la señal sin caerse	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Coordina brazos y piernas durante el desplazamiento	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mantiene equilibrio al detenerse	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sigue correctamente las consignas del juego	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución educativa: I.E.P. Santo Domingo de Padua – Satipo

Nivel: Inicial

Edad: 4 y 5 años

Área: Psicomotricidad

Duración: 45 minutos

Diseño de investigación: Cuantitativo – preexperimental

Variable independiente: Estrategia de juego motor

Dimensión (VI): Juegos de control corporal y lateralidad

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

Dimensión (VD): Coordinación motora – Orientación corporal

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Que los estudiantes desarrollen la coordinación motora y el control corporal, mediante la ejecución de juegos motores de lateralidad, evidenciando reconocimiento y uso diferenciado de los lados del cuerpo en situaciones lúdicas dirigidas.

III. INDICADOR DE INTERVENCIÓN (VARIABLE INDEPENDIENTE)

Ejecuta juegos motores que implican el uso de derecha e izquierda, siguiendo consignas y controlando los movimientos de su cuerpo.

IV. INDICADORES DE RESULTADO (VARIABLE DEPENDIENTE – OPERACIONALIZADOS)

Reconoce y utiliza correctamente derecha e izquierda en su propio cuerpo.

Coordina movimientos diferenciados entre ambos lados del cuerpo.

Ejecuta acciones motrices según consignas laterales (derecha/izquierda).

Controla sus movimientos corporales al realizar giros y desplazamientos laterales.

Mantiene coordinación entre segmentos corporales (brazos y piernas) en actividades dirigidas.

v. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS	RECURSOS
Inicio	<p>1.1 Motivación La docente inicia con una dinámica: "Hoy nuestro cuerpo es mágico y tiene dos lados: uno derecho y uno izquierdo. Solo los que conozcan bien su cuerpo podrán superar los retos." ✓ Se acompaña tocando partes del cuerpo (mano, pie, hombro).</p> <p>1.2 Activación de saberes previos Preguntas: ¿Cuál es tu mano derecha? ¿Con qué pie pateas? ¿Puedes levantar tu brazo izquierdo? ✓ Se observa reconocimiento espontáneo.</p> <p>1.3 Conflicto cognitivo La docente propone: "Levanten su mano derecha... ahora la izquierda... ahora cambien rápido."</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tarjetas visuales (derecha / izquierda)• Silbato

	<p>✓ Algunos niños se confunden → evidencia dificultad → necesidad de aprendizaje.</p>	
Desarrollo	<p>2.1 Gestión del aprendizaje La docente modela cada actividad enfatizando: identificación de lados coordinación control corporal Actividad 1: “Mi cuerpo responde” (Reconocimiento lateral) Ejecución Los niños responden a consignas: Levanta mano derecha Pisa con pie izquierdo Toca tu oreja derecha Progresión Movimientos simples Secuencias (mano derecha + pie izquierdo) Mayor rapidez en consignas ✓ Proceso trabajado: identificación lateral Actividad 2: “Saltos dirigidos” (Coordinación lateral) Ejecución Saltan con: Pie derecho, Pie izquierdo, Ambos pies Saltos individuales Secuencias (derecho–izquierdo) Desplazamiento con saltos ✓ Proceso trabajado: coordinación motora Actividad 3: “Giros mágicos” (Control corporal) Ejecución Giran según consignas: Gira a la derecha Gira a la izquierda Progresión Giros lentos Giros rápidos Giros + desplazamiento ✓ Proceso trabajado: control corporal y orientación</p> <p>2.2 Retroalimentación Específica e inmediata: “Usaste bien tu lado derecho” “Lograste coordinar tus movimientos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con flechas (→ ←) • Aros (para ubicación espacial) • Conos • Silbato • Espacio amplio
Cierre	<p>3.1 Metacognición Preguntas: ¿Cómo sabes cuál es tu lado derecho? ¿Qué fue más difícil? ¿Te confundiste en algún momento?</p> <p>3.2 Evaluación Registro mediante lista de cotejo.</p> <p>3.3 Transferencia Jugar en casa a identificar derecha e izquierda Realizar movimientos frente al espejo</p>	<p>Lista de cotejo Lápiz Tarjetas de caritas (opcional)</p>

VI. EVALUACION FORMATIVA – LISTA DE COTEJO

ITEMS	ESTUDIANTES																									
	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	
Reconoce derecha e izquierda en su cuerpo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ejecuta movimientos según consignas laterales	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Coordina movimientos entre ambos lados del cuerpo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Realiza saltos diferenciando pie derecho e izquierdo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ejecuta giros en la dirección indicada	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Controla su cuerpo durante movimientos laterales	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sigue correctamente las consignas del juego	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución educativa: I.E.P. San Antonio de Padua – Satipo

Nivel: Inicial

Edad: 4 y 5 años

Área: Psicomotricidad

Duración: 45 minutos

Diseño de investigación: Cuantitativo – preexperimental

Variable independiente: Estrategia de juego motor

Dimensión (VI): Juegos de equilibrio, Juegos de desplazamiento y Juegos de control corporal y lateralidad

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

Dimensión (VD): Coordinación motora, Equilibrio y Desplazamiento

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Que los estudiantes desarrollen la coordinación motora, el equilibrio y el desplazamiento, mediante la ejecución de un circuito psicomotor estructurado, evidenciando control corporal, orientación espacial y ajuste del movimiento en secuencias motrices.

III. INDICADOR DE INTERVENCIÓN (VARIABLE INDEPENDIENTE)

Ejecuta un circuito de juegos motores que integra equilibrio, desplazamiento y lateralidad, siguiendo consignas y regulando su movimiento.

IV. INDICADORES DE RESULTADO (VARIABLE DEPENDIENTE – OPERACIONALIZADOS)

- Mantiene el equilibrio al desplazarse sobre superficies delimitadas.
- Se desplaza coordinadamente en diferentes direcciones y formas.
- Ejecuta movimientos respetando secuencias motrices.
- Coordina brazos y piernas durante el circuito.
- Cambia de dirección y ajusta su cuerpo sin perder estabilidad.
- Reconoce y aplica lateralidad en actividades motrices.

v. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS	RECURSOS
Inicio	<p>1.1 Motivación La docente plantea: "Hoy realizaremos una gran aventura: un circuito en la selva donde deberán cruzar puentes, saltar obstáculos y seguir caminos secretos." ✓ Se genera expectativa por estaciones de trabajo.</p> <p>1.2 Activación de saberes previos Preguntas: ¿Recuerdan cómo caminar en línea sin caerse? ¿Cómo nos movemos rápido o lento? ¿Qué significa derecha e izquierda? ✓ Se recuperan aprendizajes de sesiones anteriores.</p> <p>1.3 Conflicto cognitivo Se plantea: "¿Podrán hacer todo eso seguido sin equivocarse?" ✓ Se anticipa dificultad en secuencia motriz.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tarjetas visuales (derecha / izquierda)• Silbato

<p>Desarrollo</p>	<p>2.1 Gestión del aprendizaje La docente explica y modela el circuito completo antes de iniciar. ✓ Se organiza el espacio en estaciones secuenciales. Circuito psicomotor (trabajo por estaciones) Estación 1: “Puente de equilibrio” Caminan sobre una línea o cuerda. ✓ Dimensión VD: equilibrio Estación 2: “Saltos en aros” Saltan dentro y fuera de aros. ✓ Dimensión VD: coordinación y desplazamiento Estación 3: “Zigzag explorador” Caminan o corren entre conos. ✓ Dimensión VD: desplazamiento y cambio de dirección Estación 4: “Direcciones mágicas” Ejecutan consignas: derecha izquierda adelante atrás ✓ Dimensión VD: lateralidad y orientación Progresión didáctica Recorrido libre (familiarización) Recorrido guiado (con consignas) Recorrido continuo (sin interrupciones) Intervención docente Supervisa ejecución Corrige postura Refuerza logros Regula tiempos ✓ Retroalimentación constante y específica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con flechas (→ ←) • Aros (para ubicación espacial) • Conos • Silbato • Espacio amplio
<p>Cierre</p>	<p>3.1 Metacognición Preguntas: ¿Qué parte del circuito fue más difícil? ¿Cómo hiciste para no caerte? ¿Qué aprendiste hoy? 3.2 Evaluación Registro mediante lista de cotejo durante el circuito. 3.3 Transferencia Practicar circuitos simples en casa Juegos de desplazamiento y equilibrio</p>	<p>Lista de cotejo Lápiz Tarjetas de caritas (opcional)</p>

VI. EVALUACION FORMATIVA – LISTA DE COTEJO

ITEMS	ESTUDIANTES																									
	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	
Mantiene equilibrio al caminar en línea	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Realiza saltos coordinados dentro de los aros	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Se desplaza en zigzag sin perder el control	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cambia de dirección adecuadamente	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ejecuta consignas de lateralidad correctamente	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Coordina movimientos de brazos y piernas	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Completa el circuito sin perder la secuencia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución educativa: I.E.P. Santo Domingo de Padua – Satipo

Nivel: Inicial

Edad: 4 y 5 años

Área: Psicomotricidad

Duración: 45 minutos

Diseño de investigación: Cuantitativo – preexperimental

Variable independiente: Estrategia de juego motor

Dimensión (VI): Juegos de desplazamiento y coordinación

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

Dimensión (VD): Coordinación motora – Desplazamiento – Equilibrio

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Que los estudiantes desarrollen la coordinación motora, el equilibrio y el desplazamiento, mediante la ejecución de juegos motores basados en saltos, evidenciando control corporal en la impulsión, caída y secuencia de movimientos.

III. INDICADOR DE INTERVENCIÓN (VARIABLE INDEPENDIENTE)

Ejecuta juegos motores que implican saltos y desplazamientos coordinados, siguiendo consignas y controlando su cuerpo durante la impulsión y caída.

IV. INDICADORES DE RESULTADO (VARIABLE DEPENDIENTE – OPERACIONALIZADOS)

- Realiza saltos con ambos pies manteniendo el equilibrio al caer.
- Ejecuta saltos alternando pies con coordinación.
- Mantiene control corporal durante la impulsión y recepción del salto.
- Coordina movimientos de brazos y piernas durante los saltos.
- Sigue secuencias de saltos sin perder el ritmo ni el equilibrio.
- Se desplaza mediante saltos manteniendo dirección y control.

v. SECUENCIA DIDACTICA		
MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS	RECURSOS
Inicio	<p>1.1 Motivación La docente plantea: "Hoy seremos canguros saltarines que deben avanzar por la selva sin tocar el suelo peligroso." ✓ Se realizan pequeños saltos imitativos.</p> <p>1.2 Activación de saberes previos Preguntas: ¿Cómo saltas con los dos pies? ¿Puedes saltar con un solo pie? ¿Qué haces para no caerte al caer? ✓ Se explora experiencia motriz previa.</p> <p>1.3 Conflicto cognitivo Se propone: "¿Podemos saltar varias veces seguidas sin perder el equilibrio?" ✓ Intento inicial → pérdida de control → necesidad de ajuste corporal.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tarjetas visuales (derecha / izquierda)• Silbato

<p>Desarrollo</p>	<p>2.1 Gestión del aprendizaje</p> <p>La docente modela: flexión de rodillas uso de brazos caída equilibrada</p> <p>Actividad 1: “Saltos básicos” (Coordinación inicial)</p> <p>Ejecución Saltos con ambos pies en el mismo lugar.</p> <p>Progresión Saltos suaves Saltos continuos Saltos con desplazamiento corto</p> <p>✓ Proceso trabajado: coordinación y equilibrio</p> <p>Actividad 2: “Saltos en aros” (Secuencia motriz)</p> <p>Ejecución Saltan dentro de aros distribuidos en el suelo.</p> <p>Progresión Saltos en línea Saltos alternando pies Saltos combinados (dos pies – un pie)</p> <p>✓ Proceso trabajado: coordinación secuencial</p> <p>Actividad 3: “Camino saltarín” (Desplazamiento con control)</p> <p>Ejecución Recorren un trayecto saltando entre marcas.</p> <p>Variantes Saltos largos Saltos cortos Saltos con dirección</p> <p>✓ Proceso trabajado: desplazamiento y equilibrio dinámico</p> <p>2.2 Retroalimentación</p> <p>“Flexiona tus piernas antes de saltar” “Caíste sin perder el equilibrio” “Usa tus brazos para ayudarte”</p> <p>✓ Mejora del control motor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con flechas (→ ←) • Aros (para ubicación espacial) • Conos • Silbato • Espacio amplio
<p>Cierre</p>	<p>3.1 Metacognición</p> <p>Preguntas: ¿Qué hiciste para caer sin caerte? ¿Qué salto fue más difícil? ¿Cómo te ayudaron tus brazos?</p> <p>3.2 Evaluación</p> <p>Registro mediante lista de cotejo.</p> <p>3.3 Transferencia</p> <p>Practicar saltos en casa Juegos de saltos con objetos</p>	<p>Lista de cotejo Lápiz Tarjetas de caritas (opcional)</p>

VI. EVALUACION FORMATIVA – LISTA DE COTEJO

ITEMS	ESTUDIANTES																									
	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	
Realiza saltos con ambos pies sin perder el equilibrio	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Alterna pies durante los saltos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mantiene control corporal al caer	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Coordina brazos y piernas en el salto	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sigue secuencia de saltos correctamente	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Se desplaza mediante saltos con control	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ejecuta las consignas del juego motor	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución educativa: I.E.P. San Antonio de Padua – Satipo

Nivel: Inicial

Edad: 4 y 5 años

Área: Psicomotricidad

Duración: 45 minutos

Diseño de investigación: Cuantitativo – preexperimental

Variable independiente: Estrategia de juego motor

Dimensión (VI): Juegos de equilibrio

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

Dimensión (VD): Equilibrio – Coordinación motora – Desplazamiento

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Que los estudiantes desarrollen el equilibrio dinámico y la coordinación motora, mediante juegos motores que impliquen desplazamientos controlados con variaciones posturales, evidenciando dominio corporal en movimiento.

III. INDICADOR DE INTERVENCIÓN (VARIABLE INDEPENDIENTE)

Ejecuta juegos motores de equilibrio dinámico regulando su cuerpo durante desplazamientos y cambios posturales.

IV. INDICADORES DE RESULTADO (VARIABLE DEPENDIENTE – OPERACIONALIZADOS)

- Mantiene el equilibrio durante desplazamientos con variaciones posturales.
- Controla su cuerpo al caminar con objetos sobre la cabeza.
- Ajusta su postura ante cambios de dirección sin perder estabilidad.
- Coordina movimientos de brazos y piernas en situaciones de equilibrio dinámico.
- Evita caídas durante actividades de desplazamiento controlado.

v. SECUENCIA DIDACTICA		
MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS	RECURSOS
Inicio	<p>1.1 Motivación La docente plantea: "Hoy seremos equilibristas de circo que deben caminar con mucho cuidado sin dejar caer los objetos." ✓ Se dramatiza la situación con desplazamientos controlados.</p> <p>1.2 Activación de saberes previos Preguntas: ¿Recuerdan cómo caminar sin caerse? ¿Qué pasa si caminamos muy rápido? ¿Cómo usamos los brazos para equilibrarnos?</p> <p>1.3 Conflicto cognitivo Se plantea el reto: "Intentemos caminar con un objeto en la cabeza sin que se caiga." ✓ Los estudiantes intentan → presentan dificultad → se genera necesidad de control corporal.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tarjetas visuales (derecha / izquierda)• Silbato

<p>Desarrollo</p>	<p>2.1 Gestión del aprendizaje La docente modela: postura erguida mirada al frente uso de brazos para equilibrio Actividad 1: “Camino equilibrado” (Equilibrio dinámico) Ejecución Los estudiantes caminan sobre una línea marcada en el suelo. Progresión Caminata normal Caminata lenta Caminata en puntas de pie ✓ Dimensión VD: equilibrio dinámico Actividad 2: “Equilibrio con objeto” (Control postural) Ejecución Caminan llevando un objeto sobre la cabeza. Progresión Trayecto corto Trayecto más largo Inclusión de cambios de dirección ✓ Dimensión VD: control postural Actividad 3: “Giro y continúa” (Ajuste corporal) Ejecución Caminan libremente y, al escuchar la señal: realizan un giro continúan desplazándose Progresión Giro lento Giro rápido Giro + cambio de dirección ✓ Dimensión VD: coordinación y ajuste postural 2.2 Retroalimentación “Mantén tu cuerpo recto” “Camina más despacio” “Controla el objeto” ✓ Refuerzo inmediato del aprendizaje motor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con flechas (→ ←) • Aros (para ubicación espacial) • Conos • Silbato • Espacio amplio
<p>Cierre</p>	<p>Preguntas: ¿Qué hiciste para que no se caiga el objeto? ¿Qué fue más difícil? ¿Cómo controlaste tu cuerpo? 3.2 Evaluación Observación sistemática durante las actividades Registro en lista de cotejo 3.3 Transferencia Practicar caminar con objetos livianos en casa Realizar juegos de equilibrio en familia</p>	<p>Lista de cotejo Lápiz Tarjetas de caritas (opcional)</p>

VI. EVALUACION FORMATIVA – LISTA DE

ITEMS	ESTUDIANTES																									
	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	
Mantiene equilibrio al desplazarse sobre línea	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Camina con objeto en la cabeza sin dejarlo caer	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ajusta su postura al cambiar de dirección	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Coordina brazos y piernas durante el movimiento	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Regula la velocidad para mantener el equilibrio	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Evita caídas durante la actividad	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sigue consignas del juego motor	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución educativa: I.E.P. San Antonio de Padua – Satipo

Nivel: Inicial

Edad: 4 y 5 años

Área: Psicomotricidad

Duración: 45 minutos

Diseño de investigación: Cuantitativo – preexperimental

Variable independiente: Estrategia de juego motor

Dimensión (VI): Juegos de control corporal y lateralidad

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

Dimensión (VD): Coordinación motora – Desplazamiento – Orientación espacial

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Que los estudiantes desarrollen la orientación espacial, la lateralidad y la coordinación motora, mediante juegos motores que impliquen desplazamientos con direcciones, evidenciando control corporal y respuesta adecuada a consignas espaciales.

III. INDICADOR DE INTERVENCIÓN (VARIABLE INDEPENDIENTE)

Ejecuta juegos motores que implican direcciones (derecha, izquierda, adelante, atrás), siguiendo consignas y controlando su desplazamiento.

IV. INDICADORES DE RESULTADO (VARIABLE DEPENDIENTE – OPERACIONALIZADOS)

- Reconoce y ejecuta correctamente direcciones (derecha, izquierda, adelante, atrás).
- Se desplaza coordinadamente siguiendo consignas espaciales.
- Cambia de dirección sin perder el control corporal.
- Coordina movimientos de brazos y piernas durante desplazamientos dirigidos.
- Mantiene equilibrio al ejecutar cambios de dirección.
- Responde adecuadamente a estímulos auditivos o visuales de dirección.

v. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS	RECURSOS
Inicio	<p>1.1 Motivación La docente plantea: "Hoy jugaremos a seguir caminos secretos. Solo los que escuchen bien y sepan hacia dónde ir podrán completar el recorrido." ✓ Se dramatizan movimientos en diferentes direcciones.</p> <p>1.2 Activación de saberes previos Preguntas: ¿Qué significa ir a la derecha? ¿Y a la izquierda? ¿Cómo avanzamos hacia adelante o hacia atrás? ✓ Se explora comprensión espacial básica.</p> <p>1.3 Conflicto cognitivo Se propone: "Vamos a movernos rápido según lo que diga la profesora... ¿podrán hacerlo sin equivocarse?" ✓ Se evidencian errores → necesidad de mayor control y atención.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tarjetas visuales (derecha / izquierda)• Silbato

<p>Desarrollo</p>	<p>2.1 Gestión del aprendizaje La docente modela cada dirección: Derecha, izquierda, adelante, atrás ✓ Se apoya con gestos y desplazamientos. Actividad 1: “Sigue la dirección” (Orientación espacial básica) Ejecución Los estudiantes se desplazan según consignas: adelante atrás derecha izquierda Progresión Movimientos simples Cambios de dirección Mayor velocidad ✓ Proceso trabajado: orientación espacial Actividad 2: “Semáforo direccional” (Control del desplazamiento) Ejecución La docente utiliza señales: verde → avanzar rojo → detenerse flechas → dirección Progresión Una consigna Dos consignas combinadas Secuencias rápidas ✓ Proceso trabajado: control motor + atención Actividad 3: “Recorrido dirigido” (Integración motriz) Ejecución Recorrido con instrucciones: avanza → gira derecha → salta → retrocede Progresión Secuencia corta Secuencia larga Ejecución continua ✓ Proceso trabajado: coordinación secuencial</p> <p>2.2 Retroalimentación “Escucha bien la dirección” “Controla tu cuerpo al girar” “Muy bien, seguiste la secuencia” ✓ Refuerzo inmediato</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con flechas (→ ←) • Aros (para ubicación espacial) • Conos • Silbato • Espacio amplio
--------------------------	--	--

Cierre	<p>3.1 Metacognición</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Qué dirección fue más difícil?</p> <p>¿Cómo supiste hacia dónde ir?</p> <p>¿Te equivocaste? ¿Cómo lo corrigiste?</p> <p>3.2 Evaluación</p> <p>Observación sistemática</p> <p>Registro en lista de cotejo</p> <p>3.3 Transferencia</p> <p>Juegos en casa con direcciones</p> <p>Seguir instrucciones en actividades diarias</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Lápiz</p> <p>Tarjetas de caritas (opcional)</p>
---------------	---	---

VI. EVALUACION FORMATIVA – LISTA DE

ITEMS	ESTUDIANTES																									
	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	
Reconoce y ejecuta direcciones correctamente	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Se desplaza siguiendo consignas espaciales	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cambia de dirección sin perder el control	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Coordina movimientos durante desplazamientos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mantiene equilibrio al girar o cambiar dirección	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Responde adecuadamente a señales dadas	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sigue secuencias de movimiento correctamente	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución educativa: I.E.P. San Antonio de Padua – Satipo

Nivel: Inicial

Edad: 4 y 5 años

Área: Psicomotricidad

Duración: 45 minutos

Diseño de investigación: Cuantitativo – preexperimental

Variable independiente: Estrategia de juego motor

Dimensión (VI): Juegos de equilibrio, Juegos de desplazamiento, Juegos de control corporal y lateralidad

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

Dimensión (VD): Coordinación motora, Equilibrio y Desplazamiento

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa (equilibrio, coordinación y desplazamiento) mediante la ejecución de un circuito psicomotor integrador, evidenciando control corporal, secuencia motriz y respuesta a consignas.

III. INDICADOR DE INTERVENCIÓN (VARIABLE INDEPENDIENTE)

Ejecuta de manera autónoma un circuito de juegos motores que integra equilibrio, desplazamiento y lateralidad, siguiendo consignas.

IV. INDICADORES DE RESULTADO (VARIABLE DEPENDIENTE – OPERACIONALIZADOS)

- Mantiene el equilibrio durante desplazamientos en diferentes superficies.
- Se desplaza coordinadamente en distintas formas (caminar, correr, saltar).
- Ejecuta secuencias motrices sin perder el orden.
- Coordina movimientos de brazos y piernas durante el recorrido.
- Cambia de dirección con control corporal.
- Aplica lateralidad correctamente en actividades dirigidas.
- Regula su movimiento evitando caídas durante el circuito.

v. SECUENCIA DIDACTICA		
MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS	RECURSOS
Inicio	<p>1.1 Motivación La docente plantea: "Hoy realizaremos el gran reto final: una misión donde demostrarán todo lo que han aprendido. Tendrán que cruzar puentes, saltar, girar y seguir caminos sin equivocarse." ✓ Se genera expectativa de desafío final.</p> <p>1.2 Activación de saberes previos Preguntas: ¿Qué aprendimos en las clases anteriores? ¿Cómo mantenemos el equilibrio? ¿Cómo seguimos direcciones? ✓ Se recupera todo lo trabajado.</p> <p>1.3 Conflicto cognitivo Se plantea:</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tarjetas visuales (derecha / izquierda)• Silbato

	<p>“¿Podrán hacer todo el circuito sin equivocarse y sin caerse?”</p> <p>✓ Se anticipa reto complejo → activa esfuerzo cognitivo y motor.</p>	
Desarrollo	<p>2.1 Gestión del aprendizaje (EVALUACIÓN PRÁCTICA)</p> <p>La docente explica el circuito completo, pero no interviene constantemente, ya que es momento de evaluación del desempeño autónomo.</p> <p>CIRCUITO PSICOMOTOR INTEGRADOR (POSTEST)</p> <p>Estación 1: “Puente de equilibrio”</p> <p>Caminar sobre línea o cuerda</p> <p>✓ Evalúa: equilibrio</p> <p>Estación 2: “Saltos coordinados”</p> <p>Saltar dentro de aros (dos pies / alternado)</p> <p>✓ Evalúa: coordinación y desplazamiento</p> <p>Estación 3: “Zigzag en movimiento”</p> <p>Desplazarse entre conos</p> <p>✓ Evalúa: control del desplazamiento</p> <p>Estación 4: “Direcciones finales”</p> <p>Seguir consignas: derecha, izquierda, adelante, atrás</p> <p>✓ Evalúa: lateralidad y orientación</p> <p>Condiciones de evaluación</p> <p>Ejecución individual</p> <p>Sin ayuda directa</p> <p>Observación sistemática</p> <p>Registro inmediato</p> <p>✓ Se garantiza validez del postest</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con flechas (→ ←) • Aros (para ubicación espacial) • Conos • Silbato • Espacio amplio
Cierre	<p>3.1 Metacognición</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Qué fue lo más fácil?</p> <p>¿Qué fue más difícil?</p> <p>¿Qué aprendiste en estas clases?</p> <p>3.2 Evaluación</p> <p>Aplicación de lista de cotejo (registro final)</p> <p>3.3 Transferencia</p> <p>Aplicar habilidades en juegos cotidianos</p> <p>Participación en actividades físicas</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Lápiz</p> <p>Tarjetas de caritas (opcional)</p>

VIII. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

- Ejecución autónoma del circuito
- Coordinación motora global
- Control del equilibrio
- Aplicación de lateralidad
- Secuencia motriz organizada

VI. EVALUACION FORMATIVA – LISTA DE COTEJO

ITEMS	ESTUDIANTES																									
	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	
Mantiene equilibrio al caminar en línea	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Realiza saltos coordinados	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Se desplaza con control en zigzag	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cambia de dirección correctamente	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ejecuta consignas de lateralidad	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Coordina movimientos corporales	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Completa el circuito sin perder la secuencia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

