



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA  
MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS  
NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA Nº 1542 CAPULLITOS DE AMOR,  
DISTRITO DE CHIMBOTE, AÑO 2020.**

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

**AUTOR**

**ALAVEDRA CADENILLAS, ESPERANZA YULIANA**

**ORCID: 0000-0003-3772-5331**

**ASESOR**

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA**

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

**CHIMBOTE - PERÚ**

**2022**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Alavedra Cadenillas, Esperanza

ORCID: 0000-0003-3772-5331

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

### **ASESOR**

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

**Presidente**

---

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

**Miembro**

---

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

**Miembro**

---

Tamayo Ly, Carla Cristina

**Asesor**

## DEDICATORIA

A Dios por ser mi fuerza en los momentos más difíciles de mi vida, por ayudarme a seguir adelante ante cualquier obstáculo y por darme salud.

A mi madre Rosa porque sé que desde el cielo está orgullosa de mí, a mí amada hija Luana que es el motivo para querer culminar mis estudios con éxitos.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por ser mi guía  
y acompañarme en el transcurso  
de mi vida, brindándome paciencia  
y sabiduría para culminar con  
éxito mis metas propuestas.

A mis padres por ser mi pilar fundamental y  
haberme apoyado incondicionalmente, pese a  
las adversidades e inconvenientes que se  
presentaron, a mis hermanos porque siempre  
tienen un consejo positivo y me impulsan a  
seguir y a mi amada hija que tan solo una  
sonrisa me motiva a seguir esforzándome en  
mis estudios.

## RESUMEN

Esta investigación se desarrolló como una solución a los problemas motrices que los estudiantes de cuatro años presentaban cuando intentaban desarrollar actividades motoras con las partes gruesas de su cuerpo, pues tenían dificultades para identificar su esquema corporal y realizar movimientos coordinados. El objetivo general se basó en determinar que la aplicación de juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población muestral estuvo comprendida por 10 estudiantes de cuatro años. La técnica fue la observación y el instrumento, la lista de cotejo. En el análisis de datos se empleó estadística descriptiva para representar las tablas y figuras en el programa Excel 2019. Asimismo, se utilizó estadística inferencial para comprobar la hipótesis con la prueba de Wilcoxon en el programa SPSS. En el resultado de la pre prueba se demostró que el 90% de los educandos alcanzó una calificación C. No obstante, en la post prueba se constató que el 60% logró una calificación A. La prueba de hipótesis demostró que existen diferencias significativas entre la pre prueba y post prueba ( $p=0.004$ ;  $p<0.05$ ). De esta manera, se concluyó que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.

**Palabras claves:** didácticos, gruesa, juegos y psicomotricidad.

## ABSTRACT

This research was developed as a solution to the motor problems that four-year-old students presented when they tried to develop motor activities with the gross parts of their body, as they had difficulties in identifying their body scheme and performing coordinated movements. The general objective was based on determining that the application of didactic games improves gross psychomotor skills in four-year-old children of the Educational Institution N<sup>o</sup> 1542 Capullitos de Amor, district of Chimbote, year 2020. The methodology was quantitative, explanatory level and pre-experimental design. The sample population consisted of 10 four-year students. The technique was observation and the instrument was the checklist. In the data analysis, descriptive statistics were used to represent the tables and figures in the Excel 2019 program. Likewise, inferential statistics were used to test the hypothesis with the Wilcoxon test in the SPSS program. In the pre-test result, it was shown that 90% of the learners achieved a C grade. However, in the post-test it was found that 60% achieved an A grade. The hypothesis test showed that there are significant differences between the pre-test and post-test ( $p=0.004$ ;  $p<0.05$ ). Thus, it was concluded that the application of didactic games significantly improves gross psychomotor skills in four-year-old children of the Educational Institution N<sup>o</sup> 1542 Capullitos de Amor, district of Chimbote, year 2020.

**Keywords:** didactic, gross, games and psychomotor skills.

## CONTENIDO

Título.....	i
Equipo de trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento .....	v
Resumen.....	vi
Abstract .....	vii
Contenido .....	viii
Índice de gráficos .....	xi
Índice de tablas .....	xii
I. Introducción .....	1
II. Revisión de literatura .....	9
2.1. Antecedentes. ....	9
2.2. Bases teóricas. ....	17
2.2.1. Juegos didácticos.....	17
2.2.1.1. Juego.....	17
2.2.1.2. Didáctica. ....	19
2.2.1.3. Definición de juego didáctico. ....	20
2.2.1.4. Características del juego didáctico. ....	21
2.2.1.5. Beneficios del juego didáctico. ....	22
2.2.1.6. Dimensiones del juego didáctico.....	23



2.2.1.6.1. Dimensión social. ....	23
2.2.1.6.2. Dimensión afectiva-emocional. ....	23
2.2.1.6.3. Dimensión intelectual. ....	23
2.2.1.7. Importancia del juego didáctico. ....	24
2.2.1.8. Teorías que sustentan el juego didáctico. ....	25
2.2.1.8.1. Jean Piaget y el juego. ....	25
2.2.1.8.2. Lev Vygotsky y el juego. ....	26
2.2.2. Psicomotricidad gruesa. ....	27
2.2.2.1. Motricidad. ....	27
2.2.2.2. Psicomotricidad. ....	28
2.2.2.3. Definición de psicomotricidad gruesa. ....	30
2.2.2.4. Beneficios de la psicomotricidad gruesa. ....	30
2.2.2.5. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa. ....	31
2.2.2.6. Importancia de la psicomotricidad gruesa. ....	33
2.2.2.7. Teorías que sustentan la psicomotricidad gruesa. ....	34
2.2.2.7.1. Piaget y la psicomotricidad gruesa. ....	34
2.2.2.7.2. Wallon y la psicomotricidad gruesa. ....	36
2.2.3. Modalidad educativa no presencial. ....	37
2.2.3.1. Desarrollo de la estrategia Aprendo en casa. ....	38
III. Hipótesis. ....	40
IV. Metodología. ....	41
4.1. Diseño de la investigación. ....	41
4.2. Población y muestra. ....	43

4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores. ....	45
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información. ....	47
4.5. Plan de análisis. ....	50
4.6. Matriz de consistencia. ....	52
4.7. Principios éticos. ....	53
V. Resultados .....	53
5.1. Resultados. ....	54
5.2. Análisis de los resultados. ....	74
VI. Conclusiones .....	85
Recomendaciones .....	87
Referencias bibliográficas.....	89
Anexos .....	96
Anexo 01: Instrumento de recolección de datos. ....	96
Anexo 02: Oficio de permiso para la recolección de datos. ....	98
Anexo 03: Evidencias del formato de consentimiento informado. ....	99
Anexo 04: Sesiones de aprendizaje. ....	101

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños en el pre prueba. ....	54
Figura 2. Resultados de la primera sesión. ....	55
Figura 3. Resultados de la segunda sesión. ....	56
Figura 4. Resultados de la tercera sesión. ....	57
Figura 5. Resultados de la cuarta sesión. ....	58
Figura 6. Resultados de la quinta sesión. ....	59
Figura 7. Resultados de la sexta sesión. ....	60
Figura 8. Resultados de la séptima sesión. ....	61
Figura 9. Resultados de la octava sesión. ....	62
Figura 10. Resultados de la novena sesión. ....	63
Figura 11. Resultados de la décima sesión. ....	64
Figura 12. Resultados de la undécima sesión. ....	65
Figura 13. Resultados de la duodécima sesión. ....	66
Figura 14. Resultados de la decimotercera sesión. ....	67
Figura 15. Resultados de la decimocuarta sesión. ....	68
Figura 16. Resultados de la decimoquinta sesión. ....	69
Figura 17. Promedio de las sesiones aplicadas. ....	70
Figura 18. Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños en la post prueba. ....	71
Figura 19. Comparación entre la pre prueba y post prueba. ....	72

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudiantes de educación inicial.....	43
Tabla 2. Población muestral de estudiantes de 04 años de educación inicial. .	44
Tabla 3. Baremo de categorización: Escala de calificación.....	49
Tabla 4. Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños en el pre prueba.....	54
Tabla 5. Resultados de la primera sesión.....	55
Tabla 6. Resultados de la segunda sesión. ....	56
Tabla 7. Resultados de la tercera sesión. ....	57
Tabla 8. Resultados de la cuarta sesión. ....	58
Tabla 9. Resultados de la quinta sesión. ....	59
Tabla 10. Resultados de la sexta sesión.....	60
Tabla 11. Resultados de la séptima sesión.....	61
Tabla 12. Resultados de la octava sesión.....	62
Tabla 13. Resultados de la novena sesión.....	63
Tabla 14. Resultados de la décima sesión.....	64
Tabla 15. Resultados de la undécima sesión.....	65
Tabla 16. Resultados de la duodécima sesión.....	66
Tabla 17. Resultados de la decimotercera sesión.....	67
Tabla 18. Resultados de la decimocuarta sesión.....	68
Tabla 19. Resultados de la decimoquinta sesión.....	69
Tabla 20. Promedio de las sesiones aplicadas.....	70
Tabla 21. Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños en la post prueba. ....	71

Tabla 22. Comparación entre la pre prueba y post prueba. ....	72
Tabla 23. Prueba de rangos de Wilcoxon .....	73
Tabla 24. Estadísticos de prueba.....	73

## I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de psicomotricidad en los primeros años del infante tiene un importante propósito, ya que potencia el desarrollo capacidades que posibilitan el despliegue de habilidades motoras y comunicativas, puesto que ambas son sumamente útiles para convivir en el contexto socio-cultural. En este sentido, Herrera (2019) refiere que la psicomotricidad gruesa se expresa con los movimientos como medios para que el niño pueda interactuar y/o comunicarse con sus pares y los adultos. Además, se suma la actividad mental que guarda una estrecha relación con los movimientos que se realizan para expresarse. En tanto, la psicomotricidad gruesa más allá de potenciar habilidades motrices de las extremidades del cuerpo, también permite la comunicación de pensamientos y emociones.

Desde el punto de vista de la neurociencia, Guadalupe (2018) sustenta que “la conexión que existe entre pensamiento y movimiento es transcendental porque este último depende de los procesos cognitivos que se originan en la sinapsis de las neuronas, permitiendo el desarrollo de la inteligencia y las habilidades del pensamiento lógico racional” (p.12). De esta manera, se puede aseverar que la psicomotricidad gruesa despliega procesos neurológicos que permiten el aseguramiento de la madurez fisiológica, cognitiva y social, dado que las actividades que implican a esta capacidad favorecen el desarrollo físico, mental y comunicativo.

A pesar de las aportaciones teóricas desde los diversos ámbitos y enfoques de la educación en torno a la psicomotricidad gruesa, lo cierto es que actualmente todavía existen muchas limitaciones en el desarrollo de esta disciplina y esto perjudica de manera indiscutible la formación integral de los niños. Dichas limitaciones, la mayor parte de veces se evidencian en el desarrollo de actividades psicomotoras, donde muchos de los niños suelen manifestar poca coordinación, falta de precisión, lateralidad y equilibrio, además de tener dificultades para expresarse tanto de manera corporal como oral.

A nivel nacional, la situación de coyuntura actual que ha sido generada por la pandemia ha limitado la modalidad de educación presencial y esto para muchos representa una dificultad y un atraso en la formación integral de los estudiantes de educación inicial. De esta manera, en el transcurso de la aplicación de la estrategia Aprendo en Casa, se ha logrado evidenciar que los niños de educación inicial no han consolidado el desarrollo integral de su psicomotricidad gruesa y esto se debe a que antes de este fenómeno, no se había dado prioridad al despliegue de actividades didácticas en otra modalidad de educación que concierna netamente el desarrollo de actividades psicomotrices gruesas, ya que hasta hace unos años, los procesos de aprestamiento y estimulación temprana apuntaban al desarrollo de competencias y capacidades en una modalidad presencial, pero no en una modalidad no presencial.

La situación problemática se torna más preocupante con los resultados del estudio precedente realizado por Guadalupe (2018), en el cual se logró identificar que la mayoría de estudiantes de la Institución Educativa San Rafael de Humanga no estaban desarrollando adecuadamente su psicomotricidad gruesa. Ahora bien, más allá de que este estudio se haya desarrollado en la modalidad presencial, si el desarrollo de esta capacidad no se optimiza, los estudiantes a futuro podrían desencadenar problemas para ejecutar actividades corporales y podrían contraer limitaciones físicas como la rigidez muscular; y también dificultades para coordinar sus movimientos, determinar su lateralidad y mantenerse en una posición correcta.

A nivel local, la ciudad de Chimbote no es ajena a la problemática expuesta, debido a que en la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor se ha logrado observar que muchos de los niños del aula de 4 años presentan una serie de dificultades, pues carecen de la capacidad de mover su cuerpo de manera coordinada y con agilidad, no pueden ejecutar movimientos corporales rigurosos, les falta dominio en su equilibrio y lateralidad y no poseen una buena expresión corporal al realizar actividades psicomotoras gruesas. Estos problemas psicomotrices limitan su capacidad para realizar actividades con total independencia.

Si a la situación problemática delimitada se le suman las limitaciones de la educación no presencial, entonces se puede hablar de problemas latentes



que pueden afectar el desarrollo adecuado de la psicomotricidad gruesa de los infantes durante su primera infancia en este tiempo de confinamiento.

Además, si se sabe que la psicomotricidad abarca las principales dimensiones que los niños deben desarrollar integralmente como la afectividad, motricidad, inteligencia y socialización, entonces el aislamiento social podría conllevar a graves problemas en otras áreas del desarrollo infantil. En efecto, el hecho de no desarrollar una adecuada psicomotricidad gruesa en el marco de una educación no presencial, puede desencadenar muchas problemas y dificultades que pueden ser expuestas en su máximo esplendor en las etapas posteriores a la infancia o niñez.

Por tanto, es necesario que los niños desarrollen actividades motrices básicas desde casa como caminar, saltar, correr y realizar actividades de rigor físico, pero no solo eso, sino que también ponga en juego su dimensión afectiva, cognitiva y social con quiénes lo rodean. Asimismo, para fortalecer la expresividad motora y oral, la interacción y la convivencia, es oportuno que se apliquen juegos de manera coloquial con la familia; y desde el aula virtual, se deben desarrollar juegos didácticos para facilitar la construcción de aprendizajes más significativos y el logro de capacidades, entre ellas, la psicomotricidad gruesa a través de las tecnologías de la información y comunicación.

Ante la situación problemática se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020?

Para responder a la pregunta de investigación, se propuso el siguiente objetivo general: Determinar que la aplicación de juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020. Además, se establecieron los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020, por medio de una pre prueba. Aplicar los juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020. Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020, por medio de una post prueba. Establecer el nivel de significancia entre la pre prueba y post prueba.

Aunado a lo anterior se propuso la siguiente hipótesis de investigación:  
La aplicación de juegos didácticos mejora de forma significativa la

psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.

El desarrollo psicomotricidad gruesa es importante porque se complementa con el juego didáctico como una fuente de creatividad, comunicación, expresión, socialización y con ello también posibilita la manifestación de procesos mentales internos de los niños, a través del movimiento, equilibrio y coordinación. Así mismo, la psicomotricidad gruesa también es importante porque ayuda a formar la personalidad, pues realiza integraciones de las emociones y sentimientos en situaciones de la vida diaria.

La relevancia y trascendencia de esta investigación se sustentó en los beneficios y aportes que se brindaron en tres ámbitos fundamentales:

En el campo teórico, se seleccionó, organizó y ordenó la información más sustancial sobre las perspectivas teóricas y contenidos conceptuales de la psicomotricidad gruesa. Así también, se recopilaron y sistematizaron los aportes más recientes sobre los juegos didácticos y su implicancia en la educación inicial y su desarrollo pertinente en las aulas.

En el campo metodológico, este estudio se desdobló de la línea de investigación universitaria y permitió el desarrollo de la estrategia

considerada. También, se propició la elaboración y validación del instrumento pertinente para aplicación de la estrategia.

En el campo práctico, la ejecución de este proyecto tuvo una incidencia significativa y directa con los niños, ya que, para su consolidación, ellos participaron y con su desempeño brindaron la información requerida para hallar los resultados esperados.

En relación a la metodología, el tipo fue cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población muestral estuvo comprendida por 10 educandos de cuatro años. Para recolectar datos se empleó la observación como técnica y la lista de cotejo como instrumento. En el plan de análisis de datos se empleó estadística descriptiva por medio del programa Excel 2019 para representar las tablas y figuras. Asimismo, se utilizó estadística inferencial a través del programa SPSS versión 23 para la prueba de hipótesis.

En cuanto a los resultados de la pre prueba se demostró que el 90% de los educandos alcanzaron una calificación C, es decir, estaban en un nivel de inicio. En la post prueba se constató que el 60% de los educandos lograron una calificación A, es decir, obtuvieron un nivel de logro esperado. En la prueba de hipótesis se demostró  $p=0.004$  ( $p<0.05$ ), esto significa que existieron diferencias significativas entre la pre prueba y post prueba, por lo cual fue factible aceptar la hipótesis alterna.

Finalmente, se concluyó que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes.

#### 2.1.1. Antecedentes internacionales.

Bajaña (2016) en su investigación titulada: Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a Estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos, desarrollada en la Universidad Técnica de Babahoyo de Colombia, se propuso el objetivo de analizar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Aurora Estrada y Ayala". La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población muestral estuvo compuesta por 50 participantes. La técnica fue la encuesta y el instrumento el cuestionario. En los resultados se identificó que el 100% de las docentes encuestadas utilizan de manera poco frecuente el juego como una estrategia pedagógica para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes. Con este resultado, se llegó a la conclusión que los docentes de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala, necesitan implementar los juegos tradicionales como una estrategia educativa para contribuir al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, ya que posibilita una formación integral en las habilidades cognitivas y motoras de los estudiantes.

Chiluisa (2017) en su investigación: Elaboración y aplicación de una guía de juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa en las/os niñas/os de 4-5 años, desarrollada en la Universidad de Granma, Bayamo M.N, Cuba. Cuyo objetivo fue: La elaboración de una guía de juegos didácticos para contribuir al desarrollo de la motricidad gruesa en las/os niñas/os de 4-5 años. Respecto a la metodología, la investigación en estudio fue tipo cualitativa y la muestra estuvo conformada por 10 estudiantes entre niños y niñas. Luego de aplicar la guía de juegos didácticos por secciones de ejercicios para el trabajo con las diferentes habilidades motrices básicas como: caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar y escalar; se evidencio que 83.33% de los educandos mejoró el desarrollo de su motricidad gruesa; sin embargo, el 33.33% se mostraron poco activos, se le brindo la confianza en sí mismos, en sus propias fuerzas y aumentar su actividad. El autor concluyó que, para adquirir el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños se requiere de la elaboración de una guía de juegos didácticos donde se trabajen los diferentes ejercicios en un nivel creciente de complejidad con un carácter lúdico, ya que a través de ello posibilita el favorecimiento del desarrollo de la motricidad gruesa.

Gavilanes et al. (2017) en su investigación: El juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, se propusieron como objetivo determinar que el juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa analizando las

deficiencias y las técnicas y estrategias utilizadas con los niños de 4 a 5 años; así también como las destrezas motoras adquiridas hasta este punto. La investigación fue de tipo cuali-cuantitativo basada en la modalidad socio-educativa porque integra ámbitos culturales, sociales y educativos; nivel descriptivo para estudiar la realidad presente del juego como estrategia metodológica para el desarrollo psicomotor grueso en los niños y niñas, para lo cual se usó de base el método inductivo deductivo. El diseño fue investigación de campo empleando instrumentos como la encuesta a las docentes del inicial 2 y fichas de observación a los niños del establecimiento. Después de analizar los resultados se concluyó que los docentes tienen conocimientos amplios y aplicación de juegos varios como metodología de enseñanza; cabe destacar que es necesario la capacitación continua y actualizada y el mejorar sus conocimientos. Los espacios para el efecto de los juegos necesitan mayor equipamiento y amplitud para que los juegos se efectúen de mejor manera.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales.**

Agramonte (2018) en su investigación: El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" del Distrito de Chulucanas, en el año 2015, desarrollada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú; cuyo objetivo fue: Determinar si la



aplicación del juego didáctico como estrategia mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial. Respecto a la metodología, el tipo de investigación fue cuantitativa con diseño pre experimental por medio de la aplicación de un pre test y post test a una muestra de 13 estudiantes entre niños y niñas; para el recojo de los resultados se utilizó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo. Como resultado, en el pre test se obtuvo 62 %, en nivel de inicio, 23% en proceso y 15% en logro. Después de aplicar dicha estrategia, se tomó la prueba del post test, el cual evidencio un nivel de logro del 92% y 8% en el nivel de proceso. El autor concluyo que, el juego didáctico como estrategia si mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

Chocce y Conde (2018) en su investigación: Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pomatambo de Oyolo, Paúcar de Sara Sara, desarrollado en la Universidad Nacional de Huancavelica, Perú; cuyo objetivo fue: Caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años. Respecto a la metodología aplicada, la investigación se basó en un método lógico y didáctico, empleó la técnica didáctica denomina "aprender jugando" y como instrumento ficha de observación con una muestra conformada por 13 estudiantes entre niños y niñas. Tras la aplicación de la técnica "aprendemos jugando", se obtuvo el siguiente resultado; el 46% se han obtuvieron un logro A, el 33 % o un logro

B y un 21% de los niños un logro C ubicándose en el inicio del aprendizaje de motricidad gruesa. El autor concluyo que, se evidencia la falta de practica de los juegos populares en las aulas, esta estrategia es de gran importancia pedagógica para facilitar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, puesto que no solo facilita el desarrollo de habilidades, además permiten aprender conocimientos, valores y actitudes, por ser una actividad interminable para el niño. Por ello las maestras tiene la tarea pedagógica planificar sesiones de aprendizaje basados en los juegos populares.

Guadalupe (2018) en su investigación: Eficacia del programa Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018, desarrollada en la Universidad Peruana Unión, Lima, Perú; cuyo objetivo fue: Determinar en qué medida el programa los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes. En cuanto a la metodología, el tipo de investigación fue cuantitativo de diseño pre experimental por medio de la aplicación de un pre test y post test; la muestra estuvo conformada por 9 estudiantes y para el recojo de la información se realizó a través de una guía de observación. Los resultados obtenidos en el pre test muestran que el 100% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio; no obstante, este resultado cambio drásticamente después de la aplicación del programa, dado que, en el post test

el 77.8% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro y 22.2% el nivel de proceso. El autor concluyo que, el programa los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico tiene eficacia en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Herrera (2019) en su investigación: Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal - Bajo Ayabaca, Piura, 2017, desarrollada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú; tuvo por objetivo: Determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años. Respecto a la metodología, la investigación en estudio estuvo abordada mediante el enfoque cuantitativo de diseño pre experimental con aplicación de pre test y post test, para la recolección de datos se aplicó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo y las sesiones de aprendizaje a una muestra conformada por 11 niños y niñas. Los resultados obtenidos en el pre test se encontraron que un 20% de niños estaban en inicio, 50% en proceso y 30% en logro; luego de aplicar las sesiones de aprendizaje se tomó la prueba del post test, el cual se evidencio que el 100% de los niños llegaron a un nivel de logro, satisfactoriamente. El autor concluyo que, la aplicación de los juegos didácticos como estrategia si influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años.

### **2.1.3. Antecedentes locales.**

Campos (2019) en su trabajo de investigación: Aplicación de juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa "Jean Piaget B&M" - Nuevo Chimbote, año 2017, desarrollada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Nuevo Chimbote, Perú; cuyo objetivo fue: Determinar si los juegos motrices mejoran la motricidad gruesa en los niños. En cuanto a la metodología, se desarrolló en base a una investigación de tipo explicativo de nivel cuantitativo y de diseño pre experimental por medio de la aplicación de pre test y post test, se empleó la observación como técnica y como instrumento una lista de cotejo que fue aplicada a una muestra conformada por 11 niños. Al aplicar el pre test dio como resultado que el 73 % de los niños se encontraba en el nivel C, el 18% e en el nivel B y finalmente solo un 9% en el nivel A, demostrando que aún están en un proceso de desarrollo en cuanto su motricidad gruesa. Después de realizar las 15 sesiones de juegos de motrices se aplicó el post test donde se evidencio que el 0 % alcanzaron el nivel C, mientras que el 9 % el nivel B y finalmente un 91% obtuvieron el nivel A. El autor concluyo que, lo niños demuestran que la aplicación de juegos fue la mejor estrategia para obtener mejoría de la motricidad gruesa.

Ganoza (2019) en su tesis titulada: Aplicación de Juegos Motrices para la mejora de La Motricidad Gruesa en niños de cuatro años en la Institución

Educativa PNP Santa Rosa de Lima, Distrito de Nuevo Chimbote, 2016, desarrollada en la Univeridad Católica Los Ángeles de Chimbote, se propuso el objetivo de determinar si la aplicación de juegos motrices mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de Educación Inicial de la PNP Santa Rosa de Lima, Distrito de Nuevo Chimbote del año 2016. En la metodología, la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población muestral estuvo compuesta por 18 estudiantes de cuatro años en la Institución Educativa PNP Santa Rosa de Lima. La técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Los resultados demostraron que en el pre test el 67% se encuentran en el nivel de inicio, y solo el 11 % en logro previsto; luego de la aplicación de la estrategia didáctica, los resultados del post test demostraron que el 89 % obtuvo el nivel de logro previsto y el 11% el nivel de proceso. En tanto, se llegó a la conclusión que los juegos motrices basados en el enfoque colaborativo mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial.

Morante (2019) en su investigación: El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Fátima de Fálconieri en el Distrito de Nuevo Chimbote, 2017, desarrolla en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú; cuyo objetivo fue: Determinar si la ejecución del juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la psicomotricidad gruesa en

los niños y niñas de tres años. En tanto la metodología aplicada para la investigación en estudio fue de tipo explicativa con un nivel cuantitativo y diseño pre experimental, consideró como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo, para ello aplicó una muestra conformada por 18 niños. Los resultados que se obtuvieron en el pre test, evidenciaron que los niños obtuvieron 0 % para la evaluación A, 17 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 83% de niños. Posteriormente a la aplicación de las 15 sesiones de aprendizajes los niños obtuvieron el calificativo de 72 % para la evaluación A, 28 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C se obtuvo un 0 % de niños en inicio. El autor concluyo que, se afirma la hipótesis sobre la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje, puesto que ayudo a mejorar significativamente la psicomotricidad gruesa en los alumnos de 3 años.

## **2.2. Bases teóricas.**

### **2.2.1. Juegos didácticos.**

#### **2.2.1.1. Juego.**

La palabra juego, deriva del latín "iocus" que se define como el acto de jugar, divertirse o pasar tiempo. Entonces, el juego es aquel ejercicio regido por reglas en el cual se puede ganar o también perder.

Según Campos (2019), el juego es: "Una actividad de impacto global, puesto que siempre ha sido experimentado desde toda la historia humana. Ello se evidencia en los hallazgos arqueológicos que dan inicios a que se tenían nociones del juego en distintas civilizaciones y/o culturas antiguas" (p.23).

Chocce y Conde (2019) definen que, el juego "es una acción o actividad humana, que se realiza de acuerdo con una regla libremente establecida, provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de alegría" (p.13).

Berdiales (2019) define que: "El juego es la actividad innata del ser humano, no hay edad ni condición social para entablar un juego, los niños juegan y se socializan desarrollando habilidades motoras de su desarrollo" (p.11).

Agramonte (2018) afirma que, el juego es "un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y también, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma" (p.9).

En resumen, el juego es una manera innata de conocer y explorar el espacio socio-cultural que rodea a los niños y los demás, de manera que puedan sincronizarse, por medio del pensamiento y los sentimientos. Además, el juego posibilita la solución a situaciones problemáticas.

#### **2.2.1.2. Didáctica.**

Abreu, Gallegos, Jácome y Martínez (2017) definen a la didáctica como una: "Una ciencia auxiliar y aplicada de la pedagogía para la realización de tareas educativas que tienen como finalidad deducir el conocimiento de los procesos de formación intelectual y revelar las técnicas metodológicas más adecuadas para el desarrollo de tal proceso" (p.85).

La didáctica es un arte que tiene como propósito el desarrollo del aprendizaje, así como, la eficacia de los procesos de enseñanza-aprendizaje y la importancia del lenguaje.

La didáctica es una respuesta para alinear las brechas entre la relación de los métodos y estrategias de enseñanza del docente, así como el proceso de aprendizaje de sus estudiantes, de forma progresiva.



### **2.2.1.3. Definición de juego didáctico.**

Según Berdiales (2019), “el juego didáctico es la actividad que más interesa y divertida, además constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad” (p.19).

Para Huamán (2020), el juego didáctico es una estrategia participativa que forma parte de la inteligencia porque representa la asimilación funcional y reproductiva de la realidad en cada etapa evolutiva para potenciar el desarrollo del aprendizaje y fortalecer la formación integral del infante.

El juego didáctico es una estrategia que permite ejercitar y posibilitar el proceso de aprendizaje en relación al desarrollo de los contenidos, teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, así como, el tiempo y espacio dentro y fuera del aula de clase.

Jaúregui (2016, como se citó en González, 2018) sostiene:

Los juegos didácticos tienen una fortaleza didáctica porque a través de su ejecución se activan no solo mecanismos ligados

con la parte afectiva, sino también los procesos cognitivos porque el desenvolverse convenientemente en este tipo de actividades requieren la concentración y la atención en la forma como se pretender jugar, activándose mecanismos neuronales que favorecen el desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas que la practican (p.16).

Entre tanto, el juego didáctico se puede definir como una actividad recreativa que comprende una serie de elemento lúdicos que son puestos en práctica por los mismos niños, de forma que dicha actividad se adecue a las expectativas y necesidades que tienen ellos al ejecutarla en su proceso de aprendizaje

#### **2.2.1.4. Características del juego didáctico.**

Campos (2019) afirma que el juego didáctico consta de las siguientes características:

- a) Su participación es libre y de manera voluntaria, por lo que el niño elige si desea jugar y que juego de su preferencia, haciendo alusión a sus interés y necesidades.

- b) Se enfoca en un tiempo y espacio concretos, es decir, se refiere al lapso que se emplea para jugar y al lugar donde se ejecutan estas actividades lúdicas.
- c) Es totalmente innato y universal, dado que su presencia se data desde las épocas antiguas y está dirigido a todos, sin exclusión.
- d) Promueve la satisfacción del niño al participar, por medio del entretenimiento y la diversión.
- e) Conlleva al desarrollo de actividades psíquicas y físicas.
- f) Se modifica y moldea de manera creativa y espontánea de acuerdo al interés y necesidad del niño.
- g) Se considera como una actividad inherente y propia del niño, dado que es una de las formas en que inicia su vida social y aprendizaje.

#### **2.2.1.5. Beneficios del juego didáctico.**

Berdiales (2019) indica que el juego didáctico brinda los siguientes beneficios:

- a) Fortalece el desarrollo de la autoestima.
- b) Mejora la disciplina y las habilidades del cuerpo.
- c) Despliega el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas.
- d) Fortalece las relaciones interpersonales.
- e) Posibilita la detección trastornos.

### **2.2.1.6. Dimensiones del juego didáctico.**

Berdiales (2019) determina que el juego didáctico tiene un vínculo sumamente importante con tres dimensiones propias del desarrollo infantil. Estas dimensiones son las siguientes:

#### ***2.2.1.6.1. Dimensión social.***

Los niños desde sus primeros años se desenvuelven por medio del juego en el contexto social que los rodea, encaminan su vida social con las personas de este entorno a través de la capacidad para comunicarse y cooperar, también conciben un parte moral en su vida a través de valores y normas que deben cumplir, formando su propia personalidad.

#### ***2.2.1.6.2. Dimensión afectiva-emocional.***

El juego, en general, incita el entretenimiento, placer y alegría que posibilita al niño a expresarse de manera libre en un ambiente favorable, donde prime la tranquilidad, armonía y alegría para despojarse de las emociones negativas.

#### ***2.2.1.6.3. Dimensión intelectual.***

El juego didáctico permite que el niño forme su esquema mental a través del pensamiento y creatividad, de forma que su aprendizaje y los conocimientos que adquiere se vayan haciendo más complejos para fortalecer y perfeccionar otras capacidades como sus destrezas lingüísticas o aptitudes matemáticas.

#### **2.2.1.7. Importancia del juego didáctico.**

Según Morante (2018), "el juego es importante en la vida social, porque a través del juego el niño aprende a ser solidario y respetuoso en el desarrollo de sus actividades sociales" (p.21). Esto se debe a que por medio del juego el niño construye su propia identidad, reafirma el conocimiento propio sobre su cuerpo, aprende a comunicarse con los demás y encamina su aprendizaje de manera autónoma.

Agramonte (2018) asume que, la importancia del juego didáctico está "en el hecho producir las acciones que el niño vive diariamente en el contexto educativo, por lo cual se constituyen como actividades primordiales y al ocupar largos periodos en este, el niño puede generar internamente las emociones y experiencias" (p.17).

El juego didáctico favorece al niño de educación inicial a emplear el ejercicio de sus relaciones personales para fortalecer su socialización, el desarrollo de sus habilidades y la construcción de sus aprendizajes. Por lo expuesto, también es muy importante que el docente utilice métodos y estrategias bajo el conocimiento previo de las particularidades que cada estudiante presenta para poder potenciar sus capacidades.

#### **2.2.1.8. Teorías que sustentan el juego didáctico.**

##### ***2.2.1.8.1. Jean Piaget y el juego.***

La teoría psicogenética del juego que propone Jean Piaget refiere que esta actividad forma parte de la inteligencia del infante y se construye en su entorno porque representa la asimilación de la realidad de forma reproductiva y funcional en cada etapa del desarrollo. En este proceso, las capacidades y habilidades sensorio motoras, cognitivas y simbólicas son las que condicionan la evolución del juego.

En este marco, Piaget (1971, como se citó en Campos, 2019) considera al juego como parte de la construcción del intelecto y lo clasificó en cuatro estadios, basándose en las etapas del desarrollo y los diversos tipos de juegos:

- a) *Estadio sensorio motor*: En este periodo el juego se ejecuta a través de la ejercitación de los sentidos y la imitación de las acciones debido a que inicia en los primeros y años del niño.
  
- b) *Estadio pre operacional*: En este periodo el juego adopta una esencia simbólica y se sostiene en la simulación de objetos e imitación de acciones o personajes dentro de la actividad del juego.
  
- c) *Estadio de operaciones concretas*: En este periodo el juego se rige al cumplimiento de reglas para su realización, las cuáles implican un mayor grado de conocimientos para la concepción y aceptación objetiva de estas.
  
- d) *Estadio de operaciones formales*: En este periodo se brinda una mayor soporte e incidencia a los juegos de reglas, con las nociones previamente concebidas en las anteriores etapas.

#### **2.2.1.8.2. Lev Vygotsky y el juego.**

Desde el enfoque de Vygotsky, Campos (2019) afirma que “el juego ocupa un lugar esencial en el desarrollo infantil, ya que fomenta

la socialización a través de la interacción que se produce entre el adulto y el niño, o entre los iguales" (p.16).

La actividad de jugar comprende el proceso que permite desarrollar el aprendizaje en la medida que sea crea una nueva zona de desarrollo próximo.

En relación al enfoque de este teórico, Campos (2019) define que "la zona de desarrollo próximo (ZDP) es la distancia que existe entre otras dos zonas: la zona de desarrollo real y la zona de desarrollo potencial" (p.17).

## **2.2.2. Psicomotricidad gruesa.**

### **2.2.2.1. Motricidad.**

Según Alarcón (2018), "la motricidad nace en la corporeidad, la primera es la capacidad del ser humano de moverse en el mundo y la segunda es la forma de estar en el mundo" (p.24).

Agramonte (2018) define que, la motricidad comprende "la ejecución de movimientos, así como, el desarrollo motriz, emocional e intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a



armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales" (p.19). En este sentido, es importante que en la educación inicial se priorice el desarrollo de competencias relacionadas al movimiento en todas sus dimensiones.

La motricidad puede definirse como la capacidad de los niños para ejecutar movimientos de forma coordinada y precisa, ya que tiene un importante valor en su formación integral y en el desarrollo de otras habilidades y destrezas en diversas áreas del conocimiento más complejas, como el lenguaje y la escritura.

#### **2.2.2.2. Psicomotricidad.**

Berdiales (2019) define a la psicomotricidad como una disciplina de carácter terapéutica y a la vez educativa, concebida como una "unidad psicométrica" que actúa sobre el movimiento del cuerpo, a través de metodologías activas y pertinentes con la finalidad de favorecer el desarrollo integral del niño.

Según Ramírez (2016, como se citó en González, 2018), la psicomotricidad comprende "un conjunto de tareas y procedimientos organizados didácticamente para desarrollar las habilidades motrices finas y gruesas del cuerpo" (p.20). Por lo tanto, la psicomotricidad

tiene un fundamento psicopedagógico, debido a la incorporación y aplicación de métodos, estrategias y recursos didácticos en su proceso de desarrollo.

Por su parte, Alarcón (2018) afirma lo siguiente:

La psicomotricidad es una actividad que desarrolla el control corporal y los desplazamientos para así lograr un buen dominio del comportamiento, también nos ayuda a un mejor desarrollo en los actos, enseña a disponer de medios ejecutivos, favorece que el niño sea el artífice de su propio desarrollo, estimula el dominio del equilibrio, el control y eficacia de las diversas coordinaciones globales y segmentarias de la inhibición voluntaria y de la respiración (p.21).

La psicomotricidad se puede definir como una conexión entre lo motriz y lo psíquico, es decir, entre el movimiento y el intelecto, ya que ambos elementos comprenden la representación máxima del desarrollo del niño en su contexto.

### **2.2.2.3. Definición de psicomotricidad gruesa.**

Según Agramonte (2018) define que “la psicomotricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos” (p.19).

Por su parte, Herrera (2019) define la psicomotricidad gruesa de la siguiente manera:

Consiste en el desarrollo del comportamiento infantil y sentirse con la seguridad necesaria para ejercer diferentes movimientos musculares generales del cuerpo, mediante la actividad corporal los niños aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas afirma; que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz, realiza desde los primeros (p.30).

### **2.2.2.4. Beneficios de la psicomotricidad gruesa.**

Alarcón (2018) manifiesta que la psicomotricidad brinda los beneficios siguientes:

- a) Dominio y conocimiento del cuerpo en un tiempo y espacio determinados.
- b) Dominio y coordinación en movimientos básicos de caminar, saltar o correr.
- c) Precisión en los movimientos con direccionalidad, ritmo y velocidad.
- d) Habilidades de coordinación viso-motriz.
- e) Equilibrio para el desplazamiento y realización de movimientos.
- f) Desarrollo de habilidades psicomotrices.
- g) Expresión corporal, gestual y oral.

#### **2.2.2.5. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa.**

##### **2.2.2.5.1. Esquema corporal.**

Chiluisa (2017) define que, el esquema corporal es: "El conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños identifiquen su propio cuerpo y que se expresen a través de él" (p.10).

Herrera (2019) afirma que, en esta dimensión "el niño se identifica con su propio cuerpo y lo va utilizando como un medio de contacto y de aprendizaje, desarrollando las nociones tanto básicas como especiales y otras áreas del conocimiento" (p.25).

#### **2.2.2.5.2. Equilibrio.**

Según Chiluisa (2017) el equilibrio se define como: “La capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior” (p.10).

Para Guadalupe (2018), “el equilibrio es una reacción básica, que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor...es la actividad que se va preparar para realizar movimientos con habilidades en el espacio” (p.33).

Berdiales (2019) define al equilibrio como la capacidad para mantenerse estable pese a la realización de actividades motrices, es decir, el equilibrio implica ser constante y ordenado haciendo uso del esquema corporal frente a una situación latente externamente.

#### **2.2.2.5.3. Lateralidad.**

Según Chiluisa (2017) la lateralidad es “la definición en el sistema nervioso del predominio de un lado del cuerpo respecto al otro... La lateralidad corporal se refiere a las diferentes funciones de ejecución y control motriz por parte de cada hemisferio cerebral” (p.11).

Por su parte, Guadalupe (2017) define que la lateralidad es “la tendencia a favorecer a un lado del cuerpo sobre el otro. Ahora bien, la mayoría de los seres humanos tiene un lado dominante, lo que significa que el hemisferio izquierdo de su cerebro, que controla el lado derecho, es dominante sobre la derecha” (p.34).

#### **2.2.2.5.4. Ritmo.**

Chiluisa (2017) define el ritmo como “La sucesión de hechos en el que se distinguen dos aspectos importantes; el ritmo interior y exterior. El ritmo participa en la elaboración de los movimientos, especialmente en la adquisición de automatismos” (p.12).

Los impulsos rítmicos del niño tienen denotación desde sus primeros años y se va perfeccionando hasta logran generar ritmo bien marcados con espontaneidad.

#### **2.2.2.6. Importancia de la psicomotricidad gruesa.**

La psicomotricidad gruesa tiene una vital importancia en el infante porque favorece su formación integral y el desarrollo de capacidades y habilidades psicomotoras. Desde una perspectiva psicológica y biológica, las actividades físicas activan las funciones de

las estructuras motrices potencian la ejecución de procesos cognoscitivos y la expresión de las emociones.

Asimismo, Alarcón (2018) manifiesta que la psicomotricidad gruesa es importante y trascendental porque permite que el niño aprenda hacer representaciones mentales, partiendo de su experiencia e imagen corporal, de forma que a través de su cuerpo descubra y conozca contenidos significativamente nuevos e importantes para su aprendizaje. Por eso mismo, el niño asume el protagonismo como creador de su propio aprendizaje, brindándole libertad y autonomía en su formación integral.

#### **2.2.2.7. Teorías que sustentan la psicomotricidad gruesa.**

##### **2.2.2.7.1. Piaget y la psicomotricidad gruesa.**

Desde la perspectiva de Piaget, la infancia es una etapa fundamental donde el niño construye su inteligencia a partir de los movimientos que realiza en determinadas actividades. En este marco, Reátegui (2017) afirma que “los niños a través de los movimientos corporales crean, piensan, actúan, resuelven problemas, por tanto, aprenden. De esta manera, sostiene que el aspecto cognoscitivo se desarrolla por medio de las actividades motrices desde el nacimiento” (p.33).

En relación a la postura piagetiana, Astete (2020) asevera:

La psicomotricidad precede al desarrollo de la inteligencia y a la adquisición del lenguaje. En el primer estadio sensorio motor la inteligencia se desarrolla en el movimiento, este construye esquemas de asimilación que dependen del estímulo exterior. También considera la formación de la imagen mental y en la representación de lo imaginario, gracias a la interacción del niño con su entorno a través del movimiento (p.20).

Piaget (como se citó en Sarmiento, 2020) sostiene que debe existir un equilibrio entre las actividades motoras y el desarrollo intelectual, ya que ambos aspectos están correlacionados y se consolidan integralmente en el contexto del niño. De esta manera, Piaget desprende dos procesos esenciales que posibilitan el desarrollo psicomotor en el niño:

- a) **Asimilación:** Este proceso implica la función coordinada del cuerpo y a la vez la organización de la información para procesarla de manera pertinente.
  
- b) **Acomodación:** Este proceso resulta de los estímulos externos, tal es así que Piaget asume que la inteligencia del niño se va



desarrollando en la medida que recogen las experiencias adquiridas en las actividades psicomotoras desarrolladas en el contexto social.

#### **2.2.2.7.2. Wallon y la psicomotricidad gruesa.**

Según Wallon, las actividades psicomotrices están correlacionadas con el contexto real del niño, ya que es en este espacio donde el niño construye su inteligencia, a partir de sus movimientos y la manifestación de sus habilidades y destrezas motoras complementarias (Sarmiento, 2020). En este marco, Peralta (2020) complementa que “las funciones propias de la mente, tienen una estrecha relación con las funciones motoras, incluyendo al esquema corporal. Asimismo, considera que esta correlación es fundamental para el desarrollo integral del niño” (p.8).

Desde la perspectiva de Wallon, Astete (2020) asevera que el perfeccionamiento de las habilidades psicomotrices en las primeras etapas del desarrollo humano se despliega por medio de dos actividades psicomotoras:

- a) **Clónicas:** Estas actividades se relacionan con la dosificación y el acortamiento de las fibrillas musculares que son las que

intervienen en los movimientos.

- b) Tónicas:** Estas actividades se relacionan con el cuerpo en estado de reposo y la postura corporal. En la forma en cómo se relaciona el intelecto y la tonicidad se van a determinar las habilidades psicomotrices entre las cuales se encuentran tres importantes: extrapiramidales inferiores, medios y superiores.

### **2.2.3. Modalidad educativa no presencial.**

La presente investigación se desarrolló en un contexto de emergencia sanitaria, puesto que el confinamiento causado por la pandemia mundial ha implicado realizar cambios sistemáticos en todos los sectores de la sociedad, entre ellos, el sector educativo. En este pilar de la sociedad, la modalidad de educación presencial cambió a una no presencial con la finalidad de evitar la extensión de los contagios de COVID-19 y preservar la salud de los estudiantes, docentes y demás miembros de la comunidad educativa.

Según el Ministerio de Educación (2020), la modalidad de educación no presencial “es aquella en la cual el estudiante no comparte el mismo espacio físico con sus pares y docentes, por tanto, la enseñanza se realiza a través de medios de comunicación escritos y tecnológicos” (p.6).

Para la Dirección Regional de Educación (2020), la educación no presencial “es una modalidad de estudio adoptado por las instituciones educativas de manera excepcional en el marco de la emergencia sanitaria para la prevención y control del COVID-19” (p.2). Esta modalidad apunta a la misma finalidad de la educación presencial: “Lograr las competencias priorizadas en el marco del CNEB de acuerdo a la planificación anual” (Ministerio de Educación, 2020, p.12).

En esta modalidad educativa, el estudiante tiene un rol más activo para consultar las fuentes de manera autónoma, todo ello, con la finalidad de que adquiere conocimientos, habilidades y actitudes, que estima válidos para su formación y progreso.

#### **2.2.3.1. Desarrollo de la estrategia Aprendo en casa.**

El Ministerio de Educación (2020) aprobó la R.V.M. N° 00093-2020-MINEDU. En esta resolución se manifestó que el Perú debía regular la Política Educativa y también se determinó la implementación y ejecución de la estrategia Aprendo en casa, la cual tuvo un inicio el 06 de abril de 2020.

Según Rebaza (2021), “Aprendo en casa es una estrategia nacional de educación a distancia desarrollada por el Ministerio de

Educación para asegurar el inicio y continuidad de los servicios educativos en el marco de la emergencia sanitaria" (p.15).

Para Villanueva y Villavicencio (2020) "la estrategia Aprendo en casa tiene como objetivo orientar a los estudiantes y sus familias durante la emergencia sanitaria con el fin de brindarles contenidos apropiados que fortalezcan sus conocimientos, habilidades, valores y actitudes" (p.11). Asimismo, la relevancia de esta estrategia se torna más clara en los estudiantes de las poblaciones quienes han logrado tener mayor accesibilidad en los últimos meses a través de radio, televisión y plataforma virtual. De esta manera, los estudiantes se encuentran desarrollando de manera empoderada las competencias propuestas por el Currículo Nacional a través de las áreas curriculares priorizadas con esta estrategia.

### III. HIPÓTESIS

**H<sub>1</sub>:** La aplicación de juegos didácticos mejora de forma significativa la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.

**H<sub>0</sub>:** La aplicación de juegos didácticos no mejora de forma significativa la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de la investigación**

#### **4.1.1. Tipo de investigación.**

El tipo de investigación fue cuantitativo. Según Valdiviezo (2019), este tipo de investigación se encarga de la recopilación y análisis de información, se pone a prueba o comprueba mediante hipótesis, para lo cual utiliza el análisis estadístico basadas en valores numéricos, los cuales tienen como propósito explicar el fenómeno estudiado y si es posible poder pronosticar y controlarlo.

#### **4.1.2. Nivel de investigación.**

El nivel de investigación fue explicativo. Para Ávila et al. (2019), una investigación explicativa no solo describe un problema, también intenta encontrar las causas del mismo, explicando el comportamiento de una variable en función de otra. Las investigaciones explicativas cumplen con criterios de causalidad, el control estadístico es multivariado para descartar asociaciones aleatorias entre las variables.

Por su parte, Domínguez (2019) señala que la finalidad de las investigaciones explicativas consiste en explicar el comportamiento de una

variable en función de otra. En este nivel de investigación, se planteó una relación de causa-efecto, y se tuvo que cumplir con otros criterios de causalidad; para ello, se necesitó de control tanto metodológico como estadístico.

#### **4.1.3. Diseño de investigación.**

El diseño de esta investigación fue pre experimental. Según Hernández et al. (2016), este diseño es un tipo de experimento que consta de tres momentos, primero se ejecuta una prueba de tipo diagnóstico, luego se aplica el estímulo o estrategia y finalmente, se evalúa a la muestra con una post prueba.

La investigación se desarrolló con un diseño pre experimental debido a que se buscó determinar el impacto de los juegos didácticos en los estudiantes que conforman la muestra previamente seleccionada. Por tanto, el esquema del diseño fue el siguiente:

**GE:** O<sub>1</sub>\_\_\_\_\_ X \_\_\_\_\_ O<sub>2</sub>

Dónde:

GE = Grupo experimental.

O<sub>1</sub> = Aplicación de la pre prueba.

X = Aplicación de juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad

gruesa.

O<sub>2</sub> = Aplicación de la post prueba.

## 4.2. Población y muestra.

### 4.2.1. Población.

La población estuvo conformada por 10 estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor del Distrito de Chimbote. La Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor se encuentra ubicada en el Jr. Los Incas 02803 del Distrito de Chimbote, y sus límites son los siguientes:

- a) **NORTE:** Parque Inti Raymi.
- b) **SUR:** Mercado 2 de junio.
- c) **ESTE:** Huellitas Pet Shop.
- d) **OESTE:** Parroquia San José Obrero.

**Tabla 1**

*Población de estudiantes de educación inicial.*

<b>EDAD</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>
04 años	A	4	6	10
<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>				<b>10</b>

Fuente: Nómina de matrícula, año 2020.



#### 4.2.2. Muestra.

El tipo de muestreo que se utilizó fue no probabilístico. El muestreo no probabilístico se empleó para seleccionar muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección aleatoriamente. En este caso, la muestra estuvo representada por los 10 niños y niñas del aula de 04 años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor del Distrito de Chimbote.

**Tabla 2**

*Población muestral de estudiantes de 04 años de educación inicial.*

<b>EDAD</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>
04 años	A	4	6	10
<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>				10

Fuente: Nómina de matrícula, año 2020.

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

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
<b>Variable independiente:</b>  Juegos didácticos.	Según Huamán (2020), el juego didáctico es una estrategia participativa que forma parte de la inteligencia porque representa la asimilación funcional y reproductiva de la realidad en cada etapa evolutiva para potenciar el desarrollo del aprendizaje y fortalecer la formación integral del infante.	Asamblea	Identifica la temática del juego.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hace preguntas sobre la actividad por realizar.</li> <li>- Menciona algunos de los juegos que ha realizado en su entorno.</li> </ul>	Lista de cotejo.
		Organización	Determina los materiales a utilizar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selecciona los materiales que se va a utilizar.</li> <li>- Recuerdan las normas de convivencia antes de jugar.</li> </ul>	
		Desarrollo	Participa en el juego según el tema seleccionado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juega libremente en el espacio que lo rodea.</li> <li>- Socializa con sus compañeros sobre su participación en el juego.</li> </ul>	
		Relajación	Reflexiona sobre su participación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexiona después de participar en el juego.</li> </ul>	
<b>Variable dependiente:</b>  Psicomotricidad gruesa.	Según Agramonte (2018) la psicomotricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo en su desarrollo para construir su esquema corporal, mantener el equilibrio de su cuerpo y adquirir ritmo, fuerza y velocidad en sus movimientos.	Equilibrio	Desarrolla movimientos vivenciando de manera autónoma el equilibrio en sus desplazamientos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta con destreza con un solo pie por la rayuela.</li> <li>- Mantiene equilibrio al caminar con objetos sobre la cabeza.</li> <li>- Sube y baja por la vereda, saltando con los dos pies juntos.</li> </ul>	Lista de cotejo.
		Lateralidad	Adquiere progresivamente dominio de su lateralidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica el lado derecho de su cuerpo, utilizando las uñas, uñas.</li> <li>- Reconoce la derecha e izquierda de su compañero.</li> <li>- Lanza el balón con una mano y lo recibe con la otra.</li> </ul>	

		Esquema corporal	Reconoce las partes de su cuerpo y sus nociones espaciales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza movimientos al ritmo de la música.</li> <li>- Mantiene equilibrio saltando obstáculos.</li> <li>- Realiza movimientos con el brazo utilizando cintas.</li> </ul>	
			Explora sus posibilidades con movimientos corporales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza movimientos con las piernas utilizando ula, ula.</li> <li>- Realiza acciones motrices básicas, como: correr, trepar, saltar, girar, etc.</li> </ul>	
		Ritmo	Vivencia con su cuerpo la noción del ritmo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cruza un espacio correctamente al ritmo de una pandereta.</li> <li>- Camina con pasos largos y cortos al compás de sus compañeros.</li> </ul>	
		Motricidad	Corre libremente por el patio sin tocar sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Corre lento y rápido atrapar una pelota.</li> <li>- Camina en punta ambos pies sobre una línea recta.</li> </ul>	
			Coordina brazos y piernas al desplazarse.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se desplaza arrastrándose de derecha e izquierda.</li> <li>- Gatea sobre las colchonetas.</li> </ul>	

#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.**

##### **4.4.1. Técnica.**

La técnica de recolección de datos fue la observación. En este marco, Echevarría (2016) define que la observación es una técnica que consiste en registrar los acontecimientos relevantes, según van ocurriendo en un lapso y lugar determinados.

La técnica de observación permitió recoger los datos necesarios para analizar los hechos que se presentaron en relación a la variable de estudio.

##### **4.4.2. Instrumento.**

Peña (2019) define que la lista de cotejo es un instrumento que permite identificar un determinado comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Este instrumento contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, la presencia o ausencia de desempeño.

La lista de cotejo es un instrumento pre estructurado o previamente elaborado que se divide en dos criterios: SI y NO. Estos criterios facilitaron la valoración del desempeño que presenta el estudiante y se puede evaluar por medio de la técnica de observación.

Para esta investigación se utilizó la lista de cotejo que fue elaborada y validada por Herrera (2019) en su tesis: "Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo - Ayabaca, Piura, 2017".

En relación a la validez, el instrumento de Herrera (2019) fue validado por tres jueces expertos: Lic. María del Pilar, Lic. Maritza Villanueva, Lic. Cecilia Cornejo; cuyas valoraciones tuvieron una concordancia del 100% en validez de contenido y constructo.

En referencia a la confiabilidad, el índice de fiabilidad de esta lista de cotejo fue de  $\alpha=0.95$ , lo que significa que tiene una alta confiabilidad para ser aplicado en otras investigaciones.

En cuanto a la aplicación, en un primer momento, la lista de cotejo de Herrera (2019) se utilizó como una pre prueba para identificar el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños. Posteriormente, se utilizó para valorar los avances de los estudiantes durante la aplicación de los juegos didácticos y finalmente se aplicó para hacer una evaluación, a modo de post prueba que permitió determinar el impacto significativo de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

El baremo de categorización fue la escala de calificación propuesto por el Ministerio de Educación (2019) en el marco actual del Currículo Nacional de la Educación Básica según la Tabla 3.

**Tabla 3**

*Baremo de categorización. Escala de calificación*

NIVEL	ESCALA DE CALIFICACIÓN		DESCRIPCIÓN
	CUANTITATIVA	CUALITATIVA	
EDUCACIÓN INICIAL	(18 - 20)	AD (LOGRO DESTACADO)	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas.
	(14 - 17)	A (LOGRO ESPERADO)	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	(11 - 13)	B (EN PROCESO)	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	(0 - 10)	C (EN INICIO)	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de aprendizajes propuesto por MINEDU (2019).

#### **4.5. Plan de análisis.**

Para el análisis estadístico descriptivo se empleó el programa Excel 2019 para construir la base de datos y presentar las tablas y figuras. Para el análisis estadístico inferencial se utilizó el programa informático SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 22 para Windows, en el cual se realizó un vaciado de la matriz de datos y se aplicó la prueba Wilcoxon para determinar el nivel de significancia entre la pre prueba y post prueba.

Las acciones realizadas en la investigación para la aplicación del instrumento y el análisis de los datos fueron las siguientes:

- a) En primer lugar, se solicitó el permiso a la directora Rocío del Pilar Avalos García el día 29 de septiembre del año 2020, para la aplicación del instrumento el día 07 de octubre. Este oficio de permiso fue enviado al correo electrónico de la directora en formato PDF.
- b) Luego se coordinó por video llamada con la docente del aula de cuatro años, Marta Moreno Mendoza, para la aplicación del instrumento denominado: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa.
- c) Se realizó el consentimiento informado y se les envió los documentos por vía WhatsApp a los padres de familia, sobre la recolección de datos que

estaban relacionados con el tema de investigación titulada: Aplicación de juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.

- d) Posteriormente, se realizó la aplicación del instrumento por video llamadas los siguientes días: miércoles 07, jueves 08 y viernes 09 de octubre a la muestra conformada por 10 niños y niñas de 4 años. Para concretar estas acciones se recibió el apoyo de la docente y padres de familia, se observó a cada niño durante las horas establecidas por video llamadas. Para poder marcar los ítems las cuales estaban relacionados a los juegos didácticos y psicomotricidad gruesa.
- e) Después de la aplicación del instrumento, los datos compilados se procesaron y tabularon para la presentación de los resultados en el programa Excel 2019.
- f) Finalmente, se utilizó el programa SPSS versión 22 y se hizo el análisis comparativo de la pre prueba y post prueba para determinar el nivel de significancia bilateral con la prueba de rangos de Wilcoxon.



## 4.6. Matriz de consistencia.

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar que la aplicación de juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.</p> <p><b>Objetivos específicos.</b></p> <p>a) Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020, por medio de una pre prueba.</p> <p>b) Aplicar los juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.</p> <p>c) Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020, por medio de una post prueba.</p> <p>d) Establecer el nivel de significancia entre la pre prueba y post prueba.</p>	<p><b>H<sub>1</sub>:</b> La aplicación de juegos didácticos mejora de forma significativa la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.</p> <p><b>H<sub>0</sub>:</b> La aplicación de juegos didácticos no mejora de forma significativa la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativo.</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo.</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental.</p> <p><b>Población muestral:</b> 10 estudiantes.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo.</p> <p><b>Prueba de hipótesis:</b> Prueba de Wilcoxon en el programa SPSS.</p>

#### 4.7. Principios éticos.

La presente investigación se desarrolló con el cumplimiento de los principios del Código de Ética para la Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2021). En este documento normativo se establece que los investigadores deben cumplir los siguientes principios éticos:

- a) **Protección de la persona:** En esta investigación, el bienestar y seguridad de los participantes fue el fin supremo, y por ello, se protegió su dignidad, identidad, diversidad, confidencialidad, privacidad, creencia y religión.
- b) **Libre participación y derecho a estar informado:** Los participantes de las actividades de investigación fueron informados sobre los propósitos y fines de la investigación en la que participaron y tuvieron la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia.
- c) **Beneficencia y no maleficencia:** Esta investigación tuvo un balance riesgo-beneficio positivo y justificado para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar los participantes de la investigación.
- d) **Justicia:** El investigador priorizó la justicia y el bien común antes que el interés personal. También, ejerció un juicio razonable y se aseguró que las limitaciones de su conocimiento, no den lugar a prácticas injustas.
- e) **Integridad científica:** El investigador procedió con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, fuentes y datos. Además, se garantizó la veracidad en todo el proceso de investigación, desde la formulación, desarrollo, análisis, y comunicación de los resultados.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados.

#### 5.1.1. Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de amor, Distrito de Chimbote, año 2020, por medio de una pre prueba.

**Tabla 4**

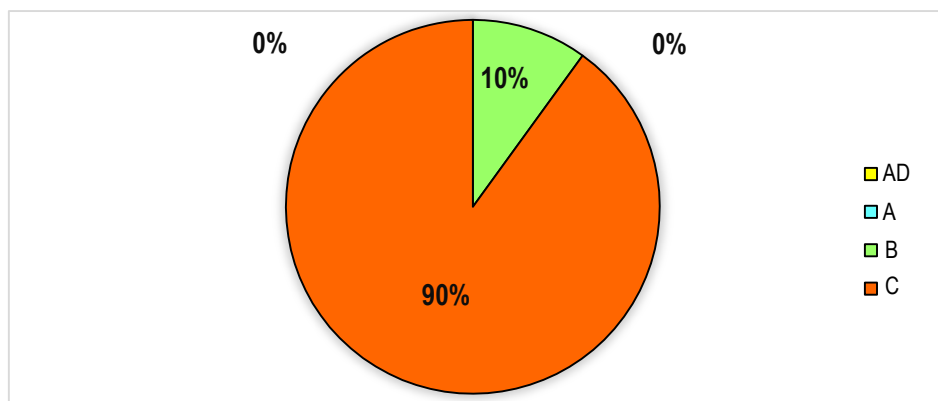
*Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños en el pre prueba.*

NIVEL	fi	%
AD	0	0%
A	0	0%
B	1	10%
C	9	90%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 1**

*Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños en la pre prueba.*



Fuente: Tabla 4.

En la tabla 4 y figura 1 se evidencia que el 90% de los niños obtuvo una calificación C en la pre prueba. Este resultado indica que la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel de inicio de su psicomotricidad gruesa en la pre prueba.

**5.1.2. Aplicar los juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de amor, Distrito de Chimbote, año 2020.**

**Tabla 5**

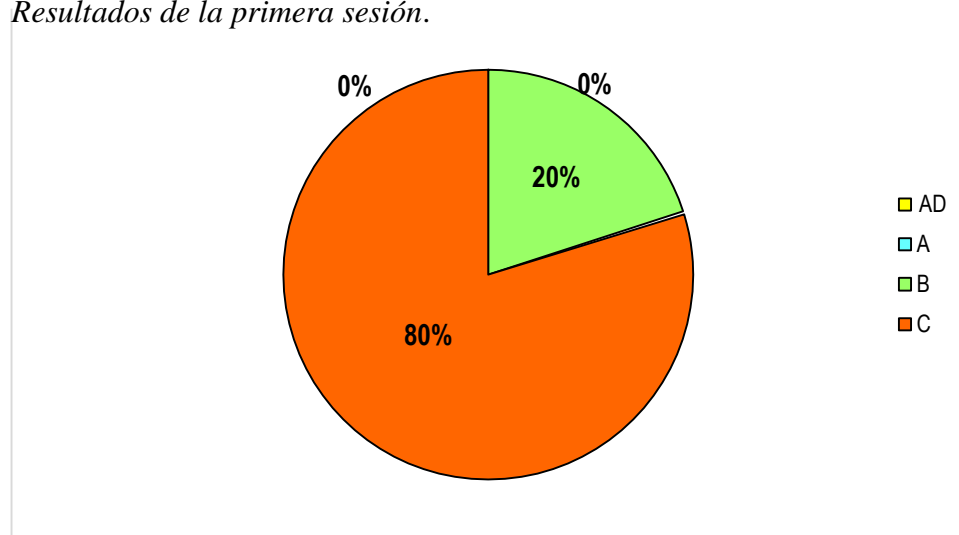
*Resultados de la primera sesión.*

<b>NIVEL</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
AD	0	0%
A	0	0%
B	2	20%
C	8	80%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 2**

*Resultados de la primera sesión.*



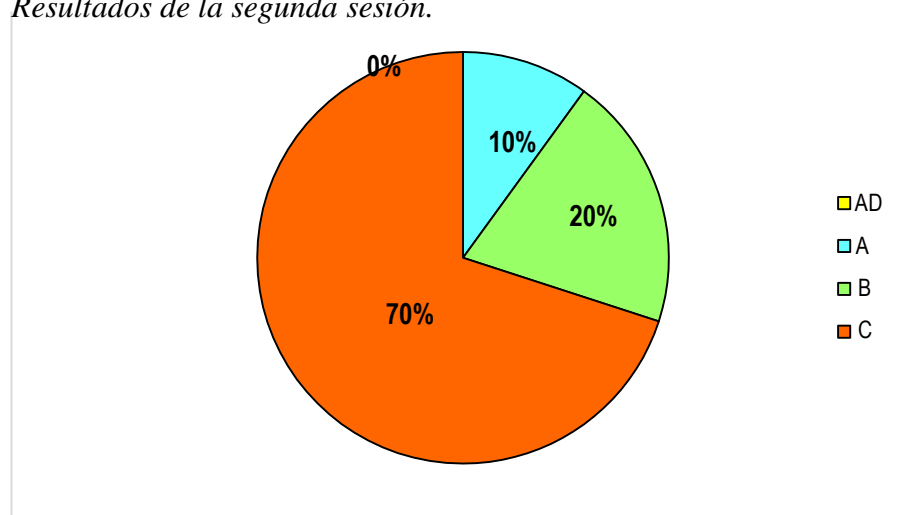
Fuente: Tabla 5.

En la tabla 5 y figura 2 se aprecia que el 80% de los niños alcanzó una calificación C después de aplicar la primera sesión.

**Tabla 6***Resultados de la segunda sesión.*

<b>NIVEL</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
AD	0	0%
A	1	10%
B	2	20%
C	7	70%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 3***Resultados de la segunda sesión.*

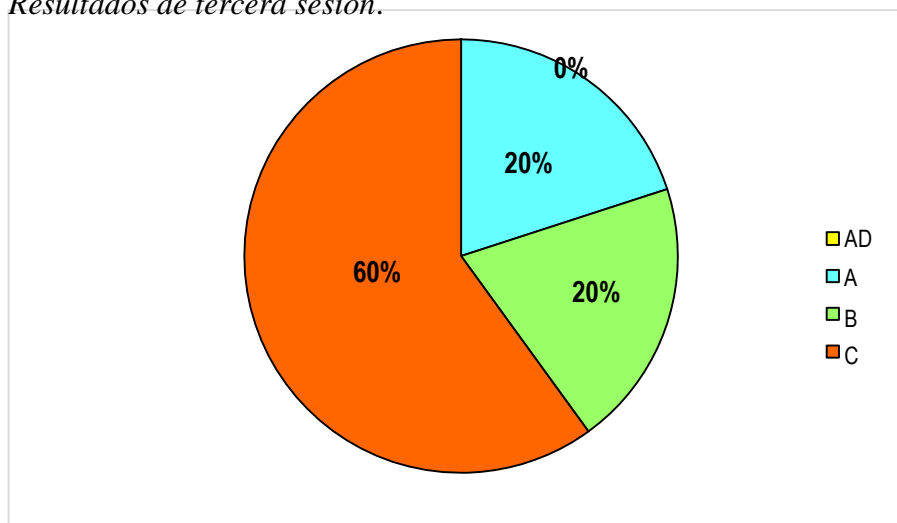
Fuente: Tabla 6.

En la tabla 6 y figura 3 se evidencia que el 70% de los niños alcanzó una calificación C después de aplicar la segunda sesión.

**Tabla 7***Resultados de la tercera sesión.*

<b>NIVEL</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
AD	0	0%
A	2	20%
B	2	20%
C	6	60%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 4***Resultados de tercera sesión.*

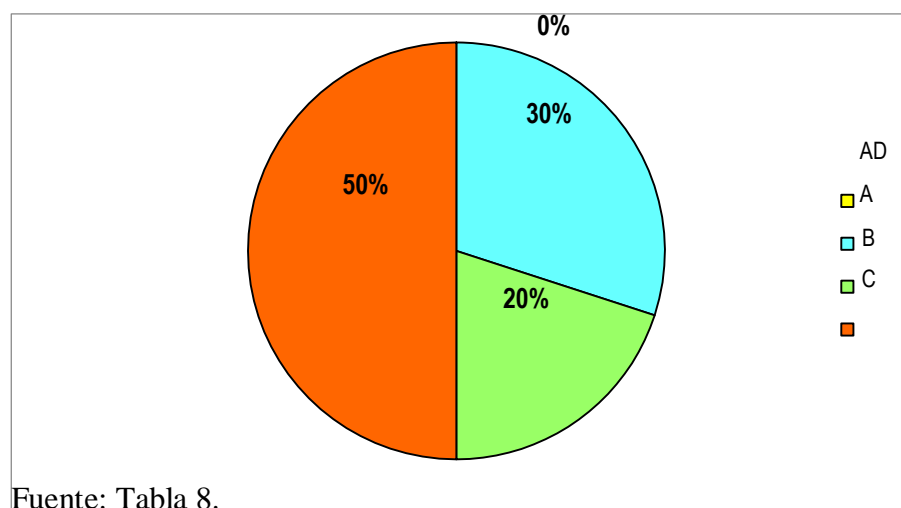
Fuente: Tabla 7.

En la tabla 7 y figura 4 se evidencia que el 60% de los niños alcanzó una calificación C después de aplicar la tercera sesión.

**Tabla 8***Resultados de la cuarta sesión.*

NIVEL	fi	%
AD	0	0%
A	3	30%
B	2	20%
C	5	50%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 5***Resultados de la cuarta sesión.*

Fuente: Tabla 8.

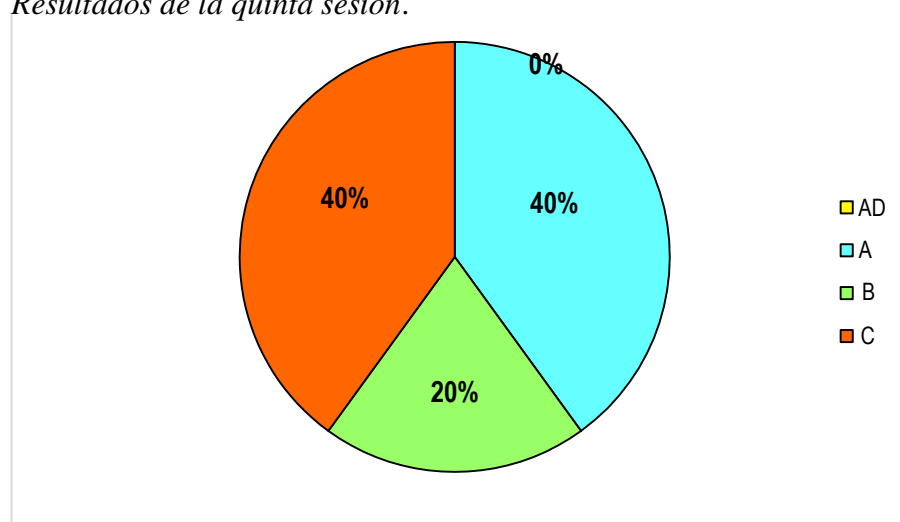
En la tabla 8 y figura 5 se observa que el 50% de los niños alcanzó una calificación C después de aplicar la cuarta sesión.

**Tabla 8****Tabla 9** Resultados de la cuarta sesión.

*Resultados de la quinta sesión.*

NIVEL	fi	%
AD	0	0%
A	4	40%
B	2	20%
TOTAL	10	100%
TOTAL	10	100%

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 6***Resultados de la quinta sesión.*

Fuente: Tabla 9.

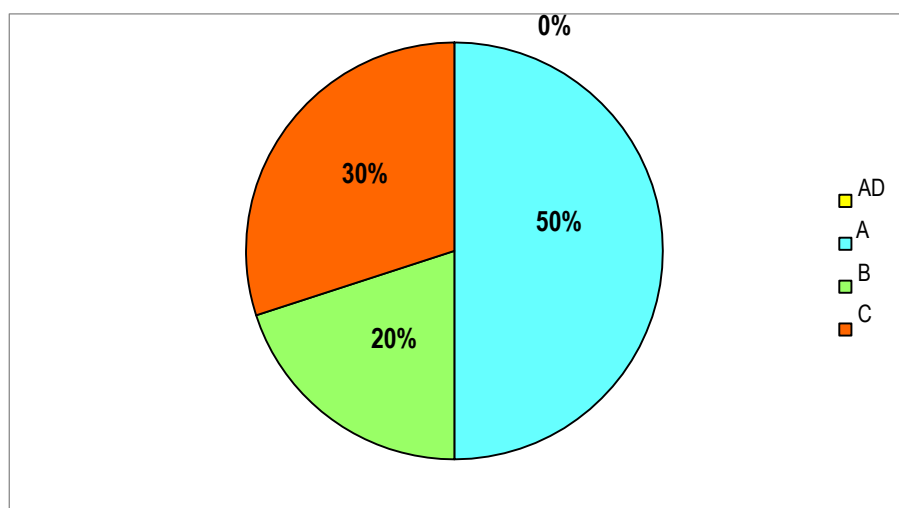
En la tabla 9 y figura 6 se aprecia que el 40% de los niños logró una calificación A después de aplicar la quinta sesión.



**Tabla 10***Resultados de la séptima sesión.*

<b>NIVEL</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
AD	0	0%
A	5	50%
B	3	30%
C	3	30%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 7***Resultados de la sexta sesión.*

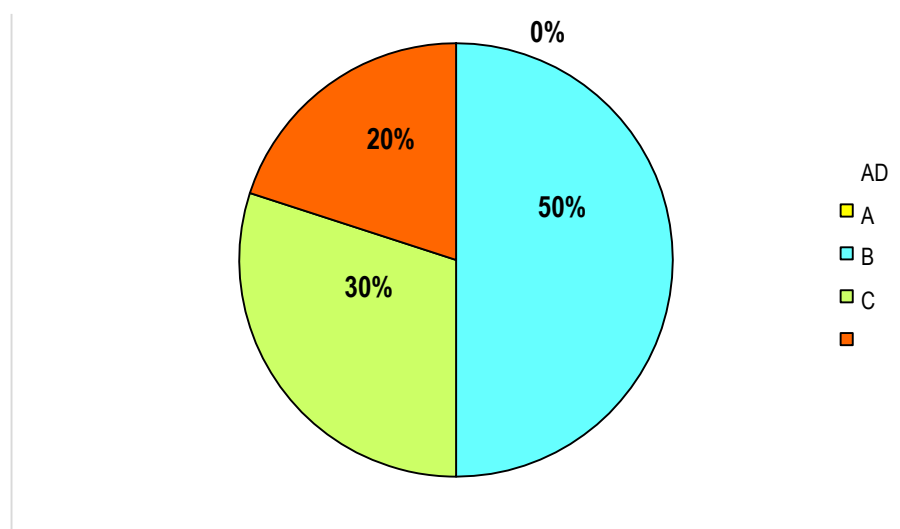
Fuente: Tabla 10.

En la tabla 10 y figura 7 se evidencia que el 50% logró una calificación A después de aplicar la sexta sesión.

**Tabla 10***Resultados de la séptima sesión.*

NIVEL	fi	%
AD	0	0%
A	5	50%
B	3	30%
C	3	30%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 8***Resultados de la séptima sesión.*

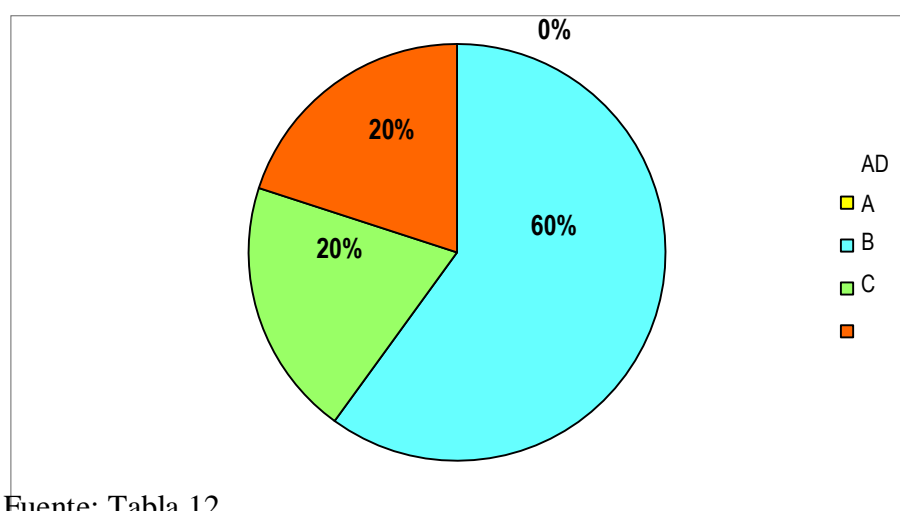
Fuente: Tabla 11.

En la tabla 11 y figura 8 se observa que el 50% logró una calificación A después de aplicar la séptima sesión.

**Tabla 13***Resultados de la novena sesión.*

NIVEL	fi	%
AD	0	0%
A	6	60%
B	3	30%
C	2	20%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 9***Resultados de la octava sesión.*

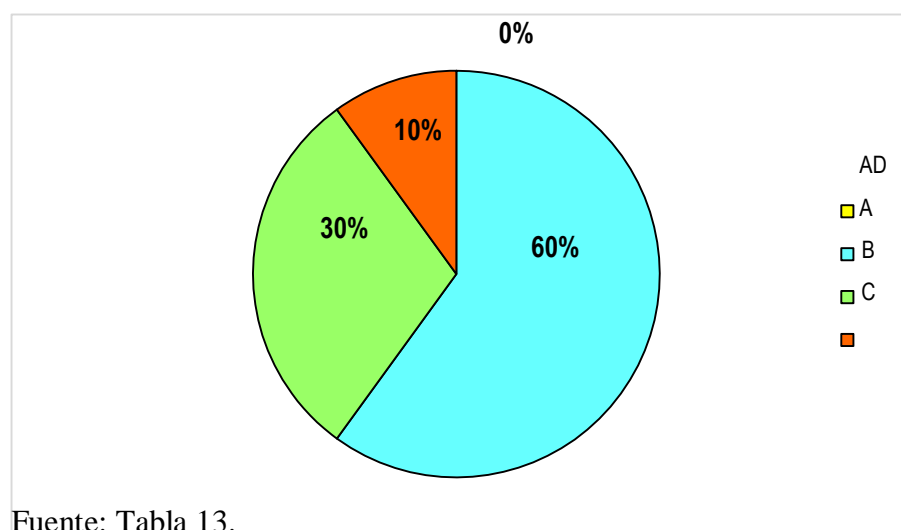
Fuente: Tabla 12.

En la tabla 12 y figura 9 se evidencia que el 60% logró una calificación A después de aplicar la octava sesión.

**Tabla 13***Resultados de la novena sesión.*

<b>NIVEL</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
AD	0	0%
A	6	60%
B	3	30%
C	2	20%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 10***Resultados de la novena sesión.*

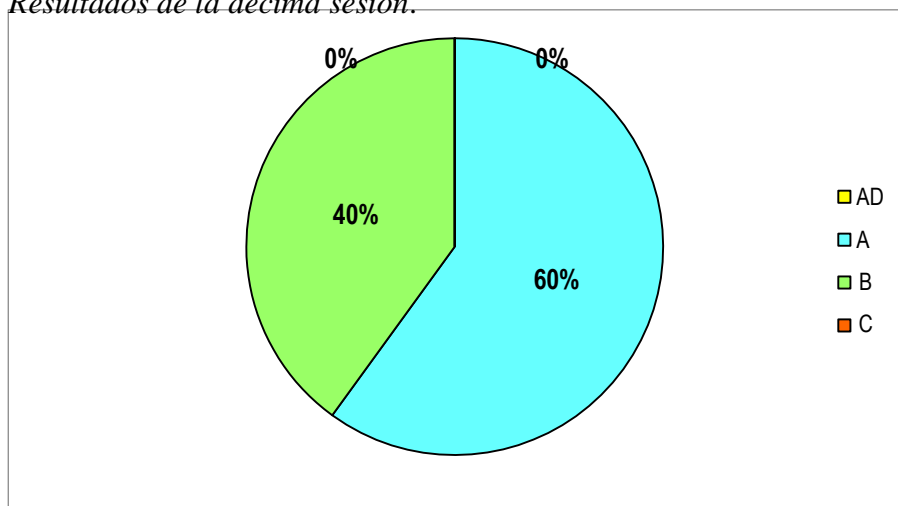
Fuente: Tabla 13.

En la tabla 13 y figura 10 se aprecia que el 60% logró una calificación A después de aplicar la novena sesión.

**Tabla 15****Tabla 14** *Resultados de la undécima sesión.*

<i>Resultados de la décima sesión.</i>		
NIVEL	fi	%
AD	0	0%
A	6	60%
B	4	40%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 11***Resultados de la décima sesión.*

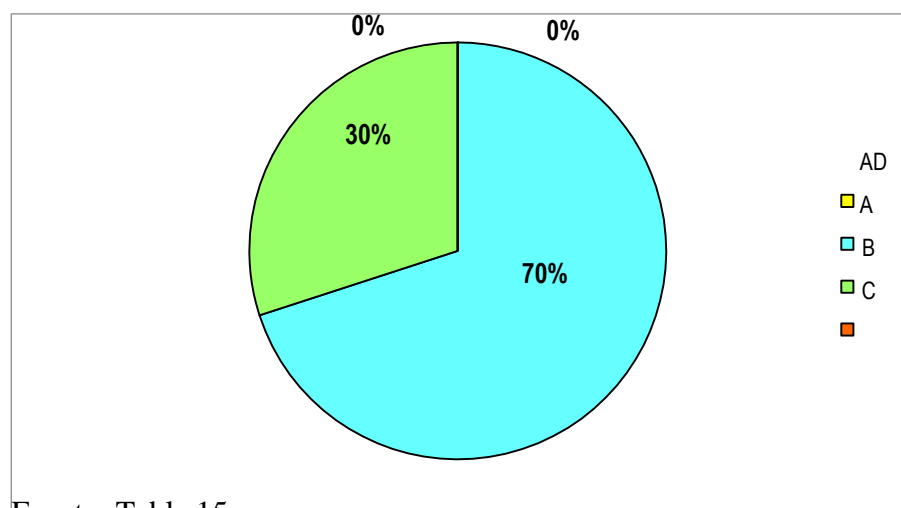
Fuente: Tabla 14.

En la tabla 14 y figura 11 se observa que el 60% logró una calificación A después de aplicar la décima sesión.

**Tabla 15***Resultados de la undécima sesión.*

<b>NIVEL</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
AD	0	0%
A	7	70%
B	3	30%
C	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 12***Resultados de la undécima sesión.*

Fuente: Tabla 15.

En la tabla 15 y figura 12 se aprecia que el 70% logró una calificación A después de aplicar la undécima sesión.

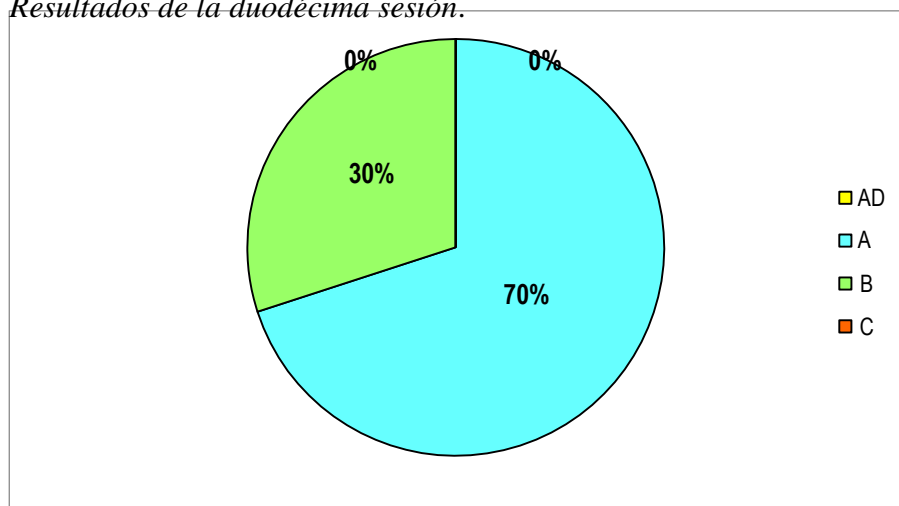
**Tabla 15****Tabla 16** Resultados de la undécima sesión.

Resultado	NIVEL	f	%
AD		0	0%
<b>NIVEL</b>	<b>f</b>	<b>7</b>	<b>70%</b>
AD		0	0%
B		3	30%
<b>TOTAL</b>	<b>f</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
C		0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>f</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 13**

Resultados de la duodécima sesión.



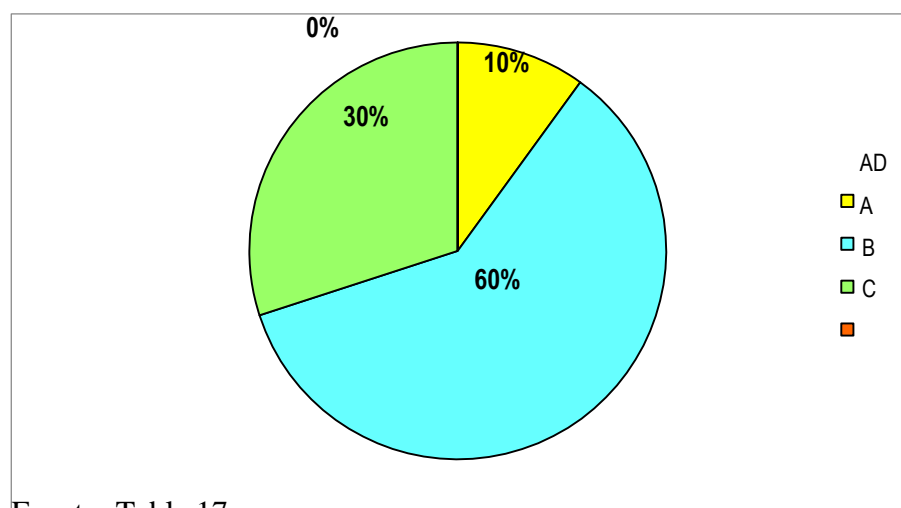
Fuente: Tabla 16.

En la tabla 16 y figura 13 se evidencia que el 70% logró una calificación A después de aplicar la duodécima sesión.

**Tabla 17***Resultados de la decimotercera sesión.*

NIVEL	fi	%
AD	1	10%
A	6	60%
B	3	30%
C	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 14***Resultados de la decimotercera sesión.*

Fuente: Tabla 17.

En la tabla 17 y figura 14 se observa que el 60% logró una calificación A y el 10% sobresalió con una calificación AD después de aplicar la decimotercera sesión.



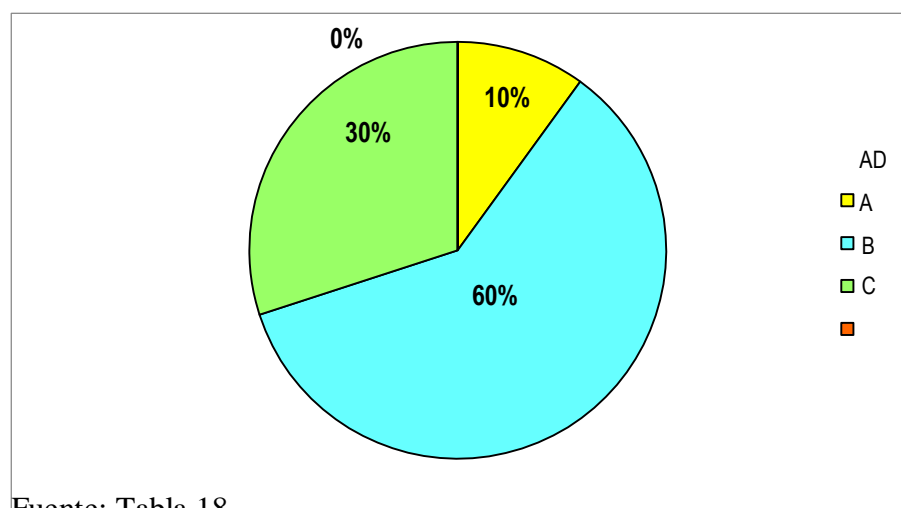
**Tabla 17****Tabla 18** Resultados de la decimotercera sesión.

Resultados de la decimocuarta sesión.		
NIVEL	n	%
AD	1	10%
A	6	60%
B	3	30%
C	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 15**

Resultados de la decimocuarta sesión.



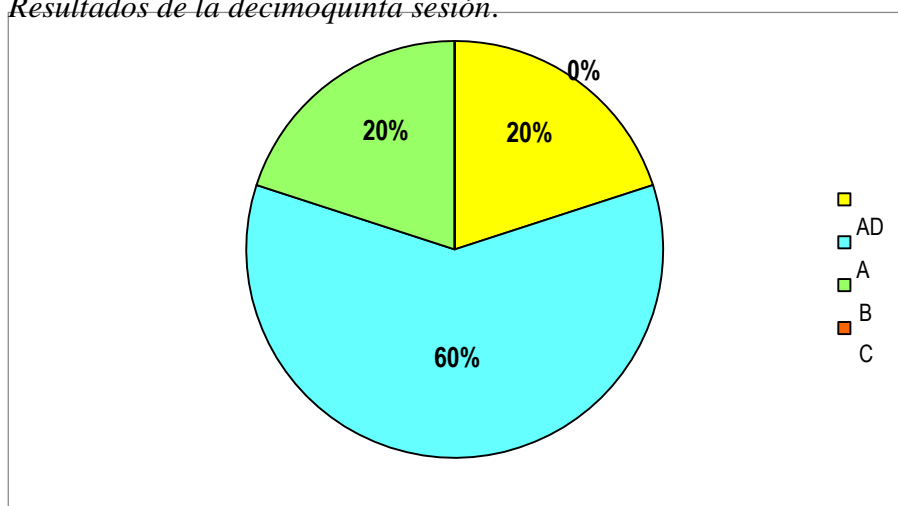
Fuente: Tabla 18.

En la tabla 18 y figura 15 se evidencia que el 60% logró una calificación A y el 10% sobresalió con una calificación AD después de aplicar la decimocuarta sesión.

**Tabla 19***Resultados de la decimoquinta sesión.*

<b>NIVEL</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
AD	2	20%
A	6	60%
B	2	20%
C	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 16***Resultados de la decimoquinta sesión.*

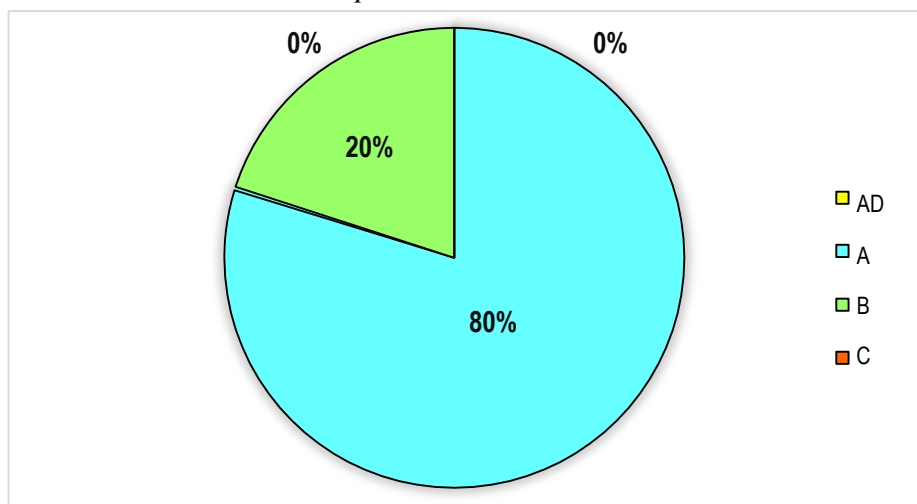
Fuente: Tabla 19.

En la tabla 19 y figura 16 se evidencia que el 60% logró una calificación A y el 20% sobresalió con una calificación AD después de aplicar la decimoquinta sesión

**Tabla 20***Promedio de las sesiones aplicadas.*

<b>NIVEL</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
AD	0	0%
A	8	80%
B	2	20%
C	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 17***Promedio de las sesiones aplicadas.*

Fuente: Tabla 20.

En la tabla 20 y figura 17 se evidencia que el 80% logró una calificación promedio A, después de medir la media aritmética de todas las sesiones aplicadas.

**5.1.3. Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 capullitos de amor, Distrito de Chimbote, año 2020, por medio de una post prueba.**

**Tabla 21**

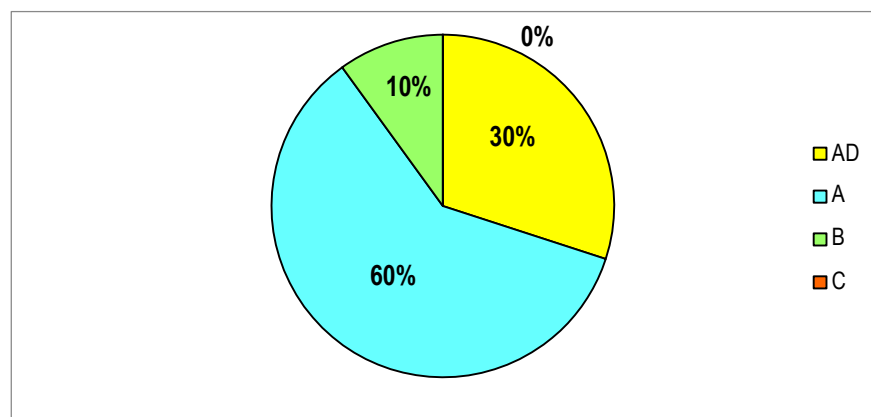
*Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños en la post prueba.*

<b>NIVEL</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
AD	3	30%
A	6	60%
B	1	10%
C	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 18**

*Nivel de psicomotricidad gruesa oral de los niños en la post prueba.*



Fuente: Tabla 21.

En la tabla 21 y figura 18 se evidencia que el 60% de los niños obtuvieron una calificación A en la post prueba. Este resultado indica que la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel esperado del desarrollo de su psicomotricidad gruesa en la post prueba.

#### 5.1.4. Establecer el nivel de significancia entre la pre prueba y post prueba.

**Tabla 22**

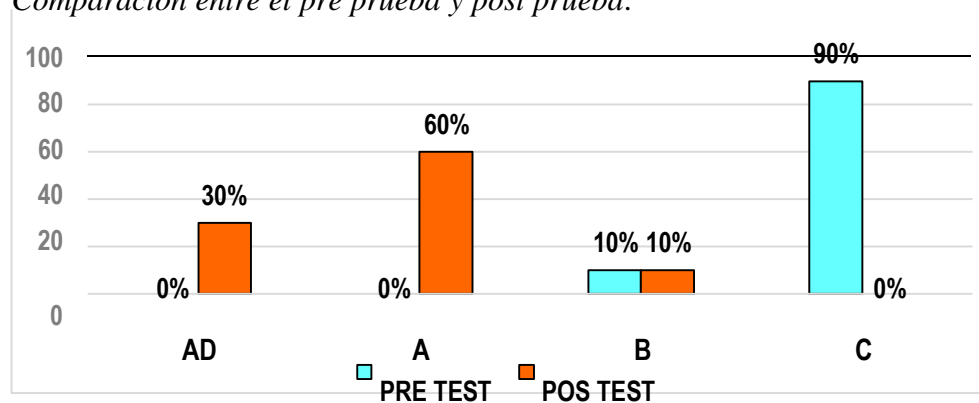
*Comparación entre la pre prueba y post prueba.*

CALIFICACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
AD	0	0%	3	30%
A	0	0%	6	60%
B	1	10%	1	10%
C	9	90%	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad gruesa, octubre, 2020.

**Figura 19**

*Comparación entre el pre prueba y post prueba.*



Fuente: Tabla 22.

En la tabla 22 y figura 19, al comparar el pre prueba y post prueba se evidencia que en la calificación C existe una reducción importante del 90% de los niños. En cambio, en la calificación A se observa una mejora significativa del 60% de los niños.

### Prueba de hipótesis

**Tabla 23**

*Prueba de rangos de Wilcoxon*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST PRUEBA	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
- PRE PRUEBA	Rangos positivos	10 <sup>b</sup>	5,50	55,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	10		

a. POST PRUEBA < PRE PRUEBA

b. POST PRUEBA > PRE PRUEBA

c. POST PRUEBA = PRE PRUEBA

Fuente: Datos procesados en el programa SPSS.

**Tabla 24**

*Estadísticos de prueba.*

	POST PRUEBA - PRE PRUEBA
Z	-2,913 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,004
a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	
b. Se basa en rangos negativos.	

Fuente: Datos procesados en el programa SPSS.

En la prueba de rangos de Wilcoxon se obtuvo  $p=0.004$  y como  $p<0.05$ , entonces se asume que existe una diferencia significativa entre los hallazgos de la pre prueba y post prueba dado que los estudiantes mejoraron su psicomotricidad gruesa después de aplicar los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis alterna: La aplicación de juegos didácticos mejora de forma significativa la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de amor, Distrito de Chimbote, año 2020.

## **5.2. Análisis de los resultados.**

### **5.2.1. Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020, por medio de una pre prueba.**

En la aplicación de la pre prueba para identificar el nivel de psicomotricidad gruesa, se constató que el 90% de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor alcanzaron una calificación C.

Según Agramonte (2018), la psicomotricidad gruesa es una capacidad compleja que el niño desarrolla cuando realiza movimientos coordinados con los músculos de su cuerpo para adquirir agilidad, fuerza y velocidad y mantener el equilibrio. En este marco, la psicomotricidad gruesa es una capacidad que fortalece el desarrollo integral de los infantes, dado que las actividades físicas aceleran las funciones vitales y perfeccionan la ejecución de los procesos mentales y el desarrollo afectivo-emocional de los niños.

Los referentes teóricos en mención son fuentes esenciales para establecer que la mayoría de los estudiantes tienen una calificación baja porque aún están iniciando el desarrollo de su psicomotricidad gruesa y esto probablemente se dio porque muchos de los estudiantes no practicaban

actividades psicomotrices donde debían poner en juego los movimientos de sus músculos, ejecutar los procesos mentales y demostrar la parte afectiva de su ser.

El resultado presentado anteriormente tiene coincidencias con el estudio previo de Agramonte (2018) en su tesis titulada: El juego didáctico como estrategia, para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" del Distrito de Chulucanas, en el año 2015, puesto que, en su pre test, también identificó que el 62 % de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" de Chulucanas estaban en nivel de inicio de su psicomotricidad gruesa.

El resultado de la pre prueba y el resultado del estudio de Agramonte (2018) son preocupantes debido al nivel de logro alcanzado por los estudiantes de ambos estudios. En efecto, los dos resultados implican la existencia de una situación problemática en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes. Por lo tanto, es oportuno que se implementen estrategias adecuadas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, ya que se trata de un área sumamente compleja y fundamental para la formación integral de los niños y niñas.



Una explicación para este resultado preliminar es que los niños posiblemente no desarrollan actividades psicomotrices o por lo menos, no están tan familiarizados con estas. Por otro lado, existe la probabilidad de que esto pase por la coyuntura actual que para muchos resulta limitante por las brechas tecnológicas de accesibilidad y conectividad que existe en la educación peruana. Aunque en este último punto es oportuno aclarar que ya existen trabajos previos a la situación actual del país con resultados iniciales muy bajos, por lo tanto, la primera premisa planteada ante esta problemática toma mayor notoriedad.

### **5.2.2. Aplicar los juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, año 2020.**

En la aplicación de los juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa, se evidenciaron transiciones de mejora sumamente importantes, tal es así que muchos de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor que se encontraban en el inicio de su psicomotricidad gruesa con calificación C, se superaron hacia un nivel en proceso con calificación B e incluso hasta un logro esperado con calificación A. Por otro lado, muchos de los estudiantes que estuvieron en proceso con calificación B desde la pre prueba, mejoraron hacia un logro esperado con calificación A. Esto se evidencia en el promedio de las sesiones

de aprendizaje aplicadas con juegos didácticos donde se constata que la mayoría de estudiantes representados por el 70% obtuvo una calificación A.

González (2018) define que los juegos didácticos son estrategias que activan los mecanismos ligados con el desarrollo afectivo y los procesos cognitivos que posibilitan la atención y concentración, así como la activación de las redes neuronales que favorecen el desarrollo intelectual de los niños y niñas. Este aporte teórico enlaza perfectamente con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, por eso, al realizar la parte empírica, se demuestra que la mayoría de los estudiantes pasaron de un nivel de inicio y proceso hacia un nivel de aprendizaje esperado. De hecho, esto implica que los estudiantes poco a poco fueron mejorando la interacción de su desarrollo afectivos y procesos cognitivos en relación con las actividades psicomotoras que iban realizando en el transcurso de las sesiones por medio de sus movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.

El resultado promedio de la aplicación de las actividades de aprendizaje se constata con la investigación precedente de Herrera (2019) en su tesis titulada: Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal – Bajo Ayabaca, Piura, 2017, donde determinó una diferencia importante en la aplicación de los juegos didácticos, ya que la mayoría de estudiantes que estaban en inicio de desarrollo de su psicomotricidad gruesa

con calificación C, ocuparon una mejora hacia el logro esperado con calificación A y la calificación promedio que se alcanzó en el nivel de logro de los estudiantes fue del 70%. En tanto, el autor concluyó que la aplicación de juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años.

Ambos resultados destacan la importancia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y desde una perspectiva teórica, esto se reafirma con el aporte de Morante (2018) quién sostiene que los juegos didácticos son importantes para el desarrollo de la vida del niño, ya que posibilitan la construcción de su propia identidad, el reconocimiento propio de su cuerpo y sus funciones, el desarrollo de su lenguaje e inteligencia. En efecto, los aspectos mencionados son los que circunscriben el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Para explicar este resultado es oportuno resaltar que muchos estudios ya han comprobado la efectividad de los juegos didácticos para desarrollar o mejorar la psicomotricidad gruesa, pero, en el caso de esta investigación resultó una práctica relativamente distinta y nueva porque la modalidad y los medios utilizados fueron adecuados a la coyuntura actual. En este sentido, para la mayoría de los niños y niñas estos cambios resultaron muy favorables, tal es así que tuvieron participaciones activas y oportunas en cada actividad psicomotora que se desarrolló. No obstante, también fue notable una situación

adversa en el caso de algunos estudiantes que a pesar del esfuerzo realizado se vieron afectados por la brecha tecnológica que los limitó a permanecer en el mismo nivel de aprendizaje de su psicomotricidad gruesa.

### **5.2.3. Identificar el nivel de psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, año 2020, por medio de una post prueba.**

En la aplicación de la post prueba para identificar el nivel de psicomotricidad gruesa, se constató que el 60% de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor logró con una calificación A. Este resultado implica que los estudiantes de cuatro años han mejorado el desarrollo de su psicomotricidad gruesa; esto se hizo notorio en la aplicación con los juegos didácticos y en esta post prueba se corrobora que efectivamente hubo una mejora sumamente importante en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas.

Alarcón (2018) define que la psicomotricidad gruesa es una capacidad indispensable para la ejecución de representaciones mentales, sobre todo si se parte de la experiencia motora para brindar posibilidades al cuerpo de descubrir y adquirir nuevos conceptos, habilidades y actitudes que beneficien el aprendizaje. En alusión a este aporte teórico y al resultado obtenido se puede afirmar que los niños mejoraron su psicomotricidad gruesa obteniendo

logros esperados, por lo cual, también se puede asumir que estos estudiantes ahora son capaces de realizar actividades motoras en concordancia con la ejecución de representaciones cognitivas de manera integrada.

El resultado plasmado tiene semejanzas importantes con el estudio precedente de Guadalupe (2018) en su tesis titulada: Eficacia del programa los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018, en la cual determinó que el 77.8% de los estudiantes de 4 y 5 años destacaron con un nivel de logro y solo el 22.2% alcanzó un nivel de proceso. De esta manera, concluyó que el programa los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico tienen eficacia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

El resultado de la post prueba y el resultado del estudio de Guadalupe (2018) son satisfactorios dado que los niveles de logro que alcanzaron los estudiantes de ambos estudios fueron destacados. En efecto, los dos estudios tuvieron mejoras significativas en relación a la pre prueba aplicada anteriormente y, también, esto pone en evidencia la efectividad de la aplicación de los juegos didácticos. De esta manera, se asume que la aplicación de estrategias, programas o talleres que impliquen la intervención

de juegos, promoverán mejores logros en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes para su formación integral.

Una explicación para este resultado final es que los niños evidentemente obtuvieron buenas calificaciones porque participaron activamente en las actividades psicomotoras por medio de juegos didácticos, lo cual resultó muy significativo para ellos, pues se mantuvieron motivados e interesados en cada sesión realizada. No obstante, las brechas tecnológicas si tuvieron impacto para algunos estudiantes, ya que no todos lograban realizar y evidenciar las actividades psicomotoras desarrolladas en cada sesión.

#### **5.2.4. Establecer el nivel de significancia entre la pre prueba y post prueba aplicadas en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, año 2020.**

Al establecer la comparación descriptiva entre la pre prueba y post prueba, se constató que en la calificación C existe una reducción significativa del 90% en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor. En cambio, en la calificación A se observó una mejora significativa del 60% en los niños y niñas de 4 años. De esta manera, se puede afirmar que la aplicación de juegos didácticos mejora de forma significativa la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de

la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.

En la prueba de rangos de Wilcoxon se obtuvo  $p=0,004$  y como  $p<0.05$ , entonces evidentemente existe una diferencia significativa entre los hallazgos de la pre prueba y post prueba, dado que los niños y niñas mejoraron su psicomotricidad gruesa después de la aplicación de los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador. De esta manera, se llegó a la aplicación de juegos didácticos mejora de forma significativa la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.

En relación a la teoría piagetiana, Huamán (2020) define que el juego didáctico es una estrategia participativa que forma parte de la inteligencia porque representa la asimilación funcional y reproductiva de la realidad en cada etapa evolutiva para potenciar el desarrollo del aprendizaje y fortalecer la formación integral del infante. Desde esta perspectiva teórica se asume que los juegos didácticos posibilitaron la mejora de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes, pues potenciaron sus capacidades sensorio motoras, cognitivas y lingüísticas al asimilar los elementos de su vida cotidiana con la actividad lúdica desarrollada en cada actividad.

El resultado anterior se corrobora con la investigación precedente de Morante (2019) titulada: El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Fátima de Falconieri en el Distrito de Nuevo Chimbote, 2017, donde estableció una diferencia significativa entre su pre test y post test, asumiendo que en la calificación C hubo una reducción significativa del 83% en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años. Por otro lado, los niños y niñas de 3 años obtuvieron una mejora del 72% en la calificación A. En tanto, después de realizar su prueba de hipótesis, Morante (2019) concluyó que la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años.

Asimismo, el resultado de la prueba de hipótesis se corrobora con la investigación previa Herrera (2019) en su tesis titulada: Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal - Bajo Ayabaca, Piura, 2017, en la cual estableció un valor  $p=0,002$  a través de la prueba de rangos de Wilcoxon, lo que significa que  $p<0,05$ . En consecuencia, Herrera (2019) también rechazó su hipótesis nula y aceptó la hipótesis del investigador. Por lo tanto, llegó a la conclusión la aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017.



Las pruebas de hipótesis de los estudios en comparación, conllevan a la conclusión que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial, por lo tanto, se puede reafirmar la efectividad de la estrategia aplicada en esta investigación y la funcionalidad del marco metodológico que se emplearon de manera similar.

En síntesis, los resultados presentados en esta investigación bajo el enfoque, diseño y los instrumentos que se utilizaron son prueba de que la situación actual originada por la pandemia no ha establecido límites totales para desarrollar las capacidades y destrezas de los estudiantes. Por el contrario, presenta escenarios para nuevos aprendizajes, lo cual resulta un reto en la educación peruana, particularmente, para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Por último, esta investigación es un indicio de que la situación actual representa una oportunidad, por ello, es viable incitar al desarrollo de investigaciones que aborden la aplicación de juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en estudiantes de educación inicial como parte de poblaciones y muestras más grandes para generalizar este estudio y los próximos en otros contextos.

## VI. CONCLUSIONES

En la aplicación de la pre prueba se identificó que el 90% de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor alcanzaron una calificación C; esto implica que los estudiantes en un principio estaban en nivel de inicio en su psicomotricidad gruesa porque tenían problemas motores, carecían de control en sus desplazamientos, presentaban limitaciones en la coordinación de sus movimientos y tenían dificultades para reconocer su esquema corporal y lateralidad en las actividades motrices.

En la aplicación de los juegos didácticos se evidenciaron transiciones de mejora sumamente importantes, tal es así que muchos de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor que se encontraban iniciando el desarrollo de su psicomotricidad gruesa con calificación C, se superaron hacia un nivel de logro esperado con calificación A. Esta transición de mejora que denotaron los estudiantes de cuatro años permitió corroborar la pertinencia, efectividad y significancia de los juegos didácticos en las actividades de aprendizaje para mejorar el desarrollo psicomotor grueso.

En la aplicación de la post prueba se constató que el 60% de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor logró con una calificación A; esto implica que los estudiantes de cuatro años

mejoraron su psicomotricidad gruesa alcanzando el nivel de logro esperado porque optimizaron sus movimientos, lograron obtener mayor control y equilibrio en sus desplazamientos, también adquirieron progresivamente el dominio de su lateralidad, reconocieron mejor su esquema corporal y aprendieron a manejar la sincronización y el ritmo en sus movimientos haciéndolos más coordinados.

En la aplicación de la prueba de hipótesis para estimar el nivel de significancia se obtuvo un valor  $p=0.004$ . Como este valor  $p<0.05$  entonces se asume que existen diferencias significativas entre los resultados de la pre prueba y post prueba. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se concluye a la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, año 2020.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda que la docente del aula de cuatro años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor implemente el juego didáctico en su práctica pedagógica con la finalidad de potenciar el desarrollo y la mejora de la psicomotricidad gruesa de sus estudiantes.

Se sugiere que la directora de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor fortalezca la aplicación de juegos didácticos y otras estrategias lúdicas en el proyecto institucional para mejorar la psicomotricidad gruesa. Además, es importante que se gestionen espacios educativos adecuados para la aplicación del juego didáctico, dado que el espacio es un elemento importante para lograr una mayor significancia de esta estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas.

Se recomienda que las estudiantes de la carrera profesional de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote desarrollen investigaciones considerando el estudio de las variables de esta investigación, considerando muestras de estudio más grandes para comprobar la pertinencia y efectividad del juego didáctico para mejorar la psicomotricidad gruesa de los infantes.

También se propone que las estudiantes de la carrera profesional de educación inicial consideren la aplicación de otras estrategias didácticas que resulten lúdicas como los juegos recreativos, juegos motores, juegos de roles y/o juegos de reglas para determinar si tienen una significancia más preponderante que los juegos didácticos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J. y Martínez, R. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Revista Formación Universitaria*, 10(3), 81-92.  
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v10n3/art09.pdf>
- Astete, V. (2020). *Psicomotricidad en niños de 6 a 8 años de una institución educativa pública del Callao* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola, Perú]. <http://200.37.102.150/handle/USIL/10254>
- Agramonte, Y. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, en el año 2015* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4259>
- Alarcón, D. (2018). *El juego y su relación en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) Las Rosas, Ayacucho*

2018 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11534>

Bajaña, G. (2016). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a Estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/2915>

Berdiales, E. (2019). *Los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría, Huacho* [Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3306/Berdiales%20Pacheco%20Elizabeth%20Gavy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Campos, M. (2019). *Aplicación de juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote, año 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/14558>

Chiluisa, N. (2017). *Elaboración y aplicación de una guía de juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa en las/os niñas/os de 4-5 años*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi].  
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1295/1/T-UTC-2044.pdf>

Chocce, E. y Conde, D. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "Pomatambo" de Oyolo, Paúcar de Sara Sara* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica].  
<https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1903>

Dirección Regional de Educación (2020). *Orientaciones generales para el desarrollo del servicio educativo no presencial en el marco de la emergencia sanitaria 2020 y ejecución de la estrategia "aprendo en casa" de las IIEE de educación básica y programas educativos públicos de la región Tacna*.  
[http://www.educaciontacna.edu.pe/web/files/pdfpopup/ORIENTA\\_APRENDO\\_EN\\_CASA.pdf](http://www.educaciontacna.edu.pe/web/files/pdfpopup/ORIENTA_APRENDO_EN_CASA.pdf)

Ganoza, B. (2019). *Aplicación de Juegos Motrices para la mejora de La Motricidad Gruesa en niños de cuatro años en la Institución Educativa PNP Santa Rosa de Lima, Distrito de Nuevo Chimbote, 2016* [Tesis de



licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/15233>

Gavilanes, T., Gavilanes, Y., Santander, C. y Gonzales, M. (2017). El juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Horizontes de Enfermería*, 1(7), 141-154.

<https://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/enfermeria/article/view/162>

Guadalupe, G. (2018). *Eficacia del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana la Unión].

[https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/1522/Guadalupe\\_Tesis\\_Licenciatura\\_2018%20%28con%20enlace%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/1522/Guadalupe_Tesis_Licenciatura_2018%20%28con%20enlace%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

González, W. (2018). *Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/MX-U de Huanupampa, Totos 2018* [Tesis de

pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11537>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2016). *Metodología de la*

*Investigación*. (6ta ed.). McGraw W-Hill.

[http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-](http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf)

[content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-](http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf)

[edicion.compressed.pdf](http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf)

Herrera, M. (2019). *Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la*

*psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución*

*Educativa N° 1143 Carrizal – Bajo Ayabaca, Piura, 2017* [Tesis de

licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16534>

Huamán, J. (2020). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en*

*niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 AH Túpac*

*Amaru II etapa–Piura, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad

Católica Los Ángeles de Chimbote].

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16539>

Ministerio de Educación (2020). *Orientaciones pedagógicas para el servicio*

*educativo de Educación Básica durante el año 2020 en el marco de la*

*emergencia sanitaria por el Coronavirus COVID-19.*

[https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/632256/RVM\\_N\\_093-2020-MINEDU.pdf](https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/632256/RVM_N_093-2020-MINEDU.pdf)

Morante, K. (2019). *El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Fátima de Fálconieri en el Distrito de Nuevo Chimbote, 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13175>

Peralta, J. (2020). *Psicomotricidad en el desarrollo cognitivo de niños de 5 años de la Institución Educativa 079, San Juan de Lurigancho, 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47578>

Reátegui, R. (2017). *La psicomotricidad en los estudiantes de cinco años de las instituciones educativas N° 7097 y N° 652-23, Villa El Salvador - Lima, 2016* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21608/Reátegui\\_PR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21608/Reátegui_PR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rebaza, D. (2021). *Estrategia aprendo en casa TV y su influencia en las actividades de aprendizaje de estudiantes de la IE “Ciro Alegría*

Bazán”, 2020 [tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58887>

Sarmiento, H. (2020). *Psicomotricidad y desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5 años. una revisión sistemática*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46548>

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2021). *Código de ética para la investigación (4ta versión)*. Repositorio ULADECH.

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

Villanueva, H., y Villavicencio, R. (2021). *El uso de la plataforma Aprendo en casa para el logro de los aprendizajes a través de las actividades propuestas por los docentes* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].

<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/18727>

## ANEXOS

## Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.

## LISTA DE COTEJO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA (PRE TEST - POST TEST)

N°	ESTUDIANTES	DIMENSIONES		EQUILIBRIO		LATERALIDAD		ESQUEMA CORPORAL			RITMO		MOTRICIDAD			L	N
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
01																	
02																	
03																	
04																	
05																	

NIVEL DE LOGRO



## Anexo 02: Oficio de permiso para la recolección de datos.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Alto de la Unificación de la Salud"

Chunbota, 29 de setiembre 2020

OFICIO N.º 091-2020-EPE-TELAOE-ULADECH CATÓLICA

Dirigido a:

Rodrigo Pilar Aulos Ganibari  
 Directora de la I.E.I. Capuñil de la Cruz  
 "Los Locos de la Cruz" Lt 4 - 02 de junio  
 Presmita

De la consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El día de la presente me presento por la presente para solicitar a la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, el permiso para la recolección de datos de la Carrera Profesional de Educación, en el marco del proyecto de investigación "Estrategias de mejora de la calidad de la educación en el distrito de Chimbote, 2020".

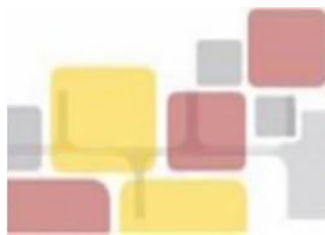
Por este motivo, me agradeceré brindar el apoyo necesario para la realización de la recolección de datos de la Carrera Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

En espera de su amable atención, quedo de usted,

Atentamente,

  
 Dr. Segundo Atencio Díaz Flores  
 Director







### Anexo 03: Evidencias del formato de consentimiento informado.



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

Título del estudio:

Aplicación de juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa N° 1542 Capullos de Amor.

Investigador(a): Alvedra Cadillo Espinoza Yuliana

Propósito del estudio:

Estimado a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: aplicación de juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa N° 1542 Capullos de Amor. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica de Los Angeles de Chile.

Explicar brevemente el fundamento del trabajo de investigación

En esta investigación se evaluará la incidencia que pueden tener los juegos didácticos en la mejora de la psicomotricidad gruesa de niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la Institución Educativa N-1542 Capullos de Amor. La psicomotricidad gruesa es el primer nivel de desarrollo motor que implica el uso de la fuerza y el equilibrio para realizar actividades que implican el movimiento favorecen el desarrollo físico, mental y comunicativo.

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

- Saludar con un saludo con un solo pie por la mañana.
- Mantener el equilibrio al caminar con los ojos, sobre la cabeza.
- Subir y bajar por la vereda. Saltar con los pies juntos.
- Identificar el lado derecho de su cuerpo, utilizando las uñas de los pies.
- Reconoce la dirección izquierda de su compañero.
- Lanzar el balón con una mano y recibirlo con la otra. Realizar movimientos al ritmo de la música.
- Mantener el equilibrio al realizar obstáculos.

Beneficios:

- a) Dominio y conocimiento del cuerpo en un tiempo y espacio determinados.
- b) Dominio y coordinación en movimientos básicos de caminar, saltar o correr.
- c) Precisión en los movimientos con dirección, ritmo y velocidad.



- d) Habilidades de coordinación viso-motriz.
- e) Equilibrio para el desplazamiento y realización de movimientos.
- f) Desarrollo de habilidades psicomotrices.
- g) Expresión corporal, gestual y oral

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 955199776

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

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

**Anexo 04: Sesiones de aprendizaje.****ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01****DATOS INFORMATIVOS:**

**I.E.** : I.E. "1588"  
**DIRECTOR(A)** : Roció Del Pilar Avalos García  
**PRACTICANTE** : Esperanza Alavedra Cadenillas  
**GRUPO DE EDAD** : 04 Años

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "JUEGO DE CIRCUITOS"****PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**

<b>ANTES DE LA ACTIVIDAD</b>	
<i>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</i>	<i>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proveer materiales</li> <li>• Establecer normas de convivencia para propiciar el respeto entre compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vasos de plásticos</li> <li>• ula ula,</li> <li>• tarros de leche vacíos</li> </ul>

**PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

<b>Área</b>	<b>Competencia/Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencias de Aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>Motricidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</li> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.</li> <li>• Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mueve y se desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, alfombra, colchoneta, entre otros).</li> <li>• Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.</li> </ul>	<b>Guía de observación</b>

**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

<b>INICIO</b>
<p>- Nos saludamos.</p> <p>- Entonamos la canción: "la batalla del calentamiento."</p> <p>En la batalla del calentamiento Hay que seguir la orden del sargento</p> <p>En la batalla del calentamiento Todo mi cuerpo está en movimiento Jinetes: A la carga, una mano, la otra, un pie, el otro</p> <p>En la batalla del calentamiento Hay que seguir la orden del sargento Jinetes: A la carga, una mano, la otra, un pie, el otro, la cabeza, la cadera, los hombros, el cuerpo.</p> <p>En la batalla del calentamiento Todo mi cuerpo está en movimiento.</p>
<b>DESARROLLO</b>
<p>- Emplearemos la estrategia "jugando a un circuito de guerreros".</p> <p>- Meta: Mejorar el control corporal.</p> <p>- Objetivo: Completar una secuencia de juegos con obstáculos de dificultad moderadas.</p> <p>- Procedimiento:</p> <p>Les demuestro cómo realizaran la secuencia de juegos.</p> <p>Digo "Guerreros listo "y comienzo el circuito de juegos, y les trasmito que la actividad es divertida.</p> <p>Formamos grupos de 5 guerreros cada miembro del grupo primero se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda como: si fueran unas serpientes, luego tendrán que arrastrarse de diferentes formas por debajo de una varilla o palo que tengan en casa con una altura de 35 centímetros, finalmente corre esquivando obstáculos: conos de plásticos, ula ula, torres de tarros, etc. Para llegar a la meta.</p> <p>Si un miembro del grupo no logra realizar el circuito será el perdedor y al terminar en señal de sanción cantara una canción por lo contrario los ganadores descansaran un rato.</p>
<b>CIERRE</b>
<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos despedimos.</p>

**VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:** Guía de Observación**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** "JUEGO DE CIRCUITOS"

<b>NOMBRES</b>	<b>ITEMS</b>	<b>DESEMPEÑO:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas.
		<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:</b> Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.
Chauca Ventura Anderson		
Blas Trejo Marvin		
Mendoza Rodríguez Flor		
López carraza maría		
Sisniegas Pastor Damaris		
Ramos Llamo Axel		
Ochoa Carrillo Frank		
Obeso Meléndez Karla		
rodríguez Días Thiago		
Huamán cruz Melisa		

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

#### DATOS INFORMATIVOS:

**I.E.** : I.E. "1588"

**DIRECTOR(A)** : Roció Del Pilar Avalos García

**DOCENTES** : Esperanza Alavedra Cadenillas

**GRUPO DE EDAD** : 04 Años



**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** " SUBAMOS LAS CALERAS JUGANDO"

#### PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<i>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</i>	<i>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Proveer materiales</li> <li>Establecer normas de convivencia para propiciar el respeto entre compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Taburetes de (ladrillo, piedra .etc.)</li> <li>Lápiz</li> <li>Lazo o cuerda</li> </ul>

#### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia/Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de evaluación
<b>Motricidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</li> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.</li> <li>Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se mueve desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).</li> <li>Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.</li> </ul>	<b>Guía de observación</b>

**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

<b>INICIO</b>
<p>- Nos saludamos.</p> <p>Juego simbólico</p> <p>- Entónanos la canción: "había una vez un avión".</p> <p>Había una vez un avión ooo que yo quería volar ooo y subía y bajaba y subía y bajaba y al cielo me quiso llevar, y subía y bajaba y subía y bajaba y al cielo me quiso llevar.</p> <p>Emplearemos la estrategia "subamos escaleras jugando".</p> <p>Meta: mejorar la habilidad de moverse autónomamente.</p> <p>Objetivo: subir escalones poniendo un solo pie en cada grada.</p>
<b>DESARROLLO</b>
<p>- Actividad:</p> <p>Empezamos con unos ejercicios de relajación escuchando una melodía.</p> <p>Acostados en el piso, cerraremos los ojos y pensaremos que estamos en un campo lleno de flores e imaginamos que jugamos con el animalito que más nos gusta, con acompañamiento de una melodía.</p> <p>Juego funcional o de ejercicio.</p> <p>- Procedimiento:</p> <p>Cuando el niño pueda subir en taburetes (ladrillo, piedra. etc.) con firmeza, comienza a trabajar con los escalones. Colócate junto a él, y sujeta sus manos firmemente. Dile: "sube" o "arriba", y pon tu pie derecho en el primer escalón.</p> <p>Señala su pie derecho y luego señala el primer escalón. Mueve su pie si es necesario. Entonces dile: "sube", otra vez, sube tu pie izquierdo al primer escalón. Repite "sube" dándole un pequeño empujón ascendente hasta que eleve su pie izquierdo. Alábalo y repite el procedimiento. Cuando pueda subir tres escalones sujetándose la mano y sin que tengas que moverle sus pies, repite la actividad, pero permitiéndole que sujete sólo uno de tus dedos.</p> <p>Cuando mejore su habilidad subiendo y aumente su confianza, dale para que sujete el extremo de un lápiz mientras tú sostienes el otro. Después, reemplaza el lápiz por un trozo de lazo o cuerda. Y finalmente, camina simplemente a su lado para hacerlo sentirse bien. Ya que habrá logrado subir y bajar las escaleras alternando ambos pies sin ayuda. Le pedimos al niño subir la escalera de 2 escalones.</p>
<b>CIERRE</b>
<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?; ¿Se divertieron?</p> <p>Concluida la actividad nos despedimos.</p>

**VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Guía de Observación**  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "SUBAMOS ESCALERAS**  
**JUGANDO"**

<b>ITEMS</b>  <b>NOMBRES</b>	<b>DESEMPEÑO:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas.
	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:</b> Coordina sus movimientos subir escalones.
Chauca Ventura Anderson	
Blas Trejo Marvin	
Mendoza Rodríguez Flor	
López carraza maría	
Sisniegas Pastor Damaris	
Ramos Llamo Axel	
Ochoa Carrillo Frank	
Obeso Meléndez Karla	
rodríguez Días Thiago	
Huamán cruz Melisa	



### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

**DATOS INFORMATIVOS:**

**I.E.** : I.E. "1588"  
**DIRECTOR(A)** : María Huamán Rassa  
**DOCENTES** : Esperanza Alavedra Cadenillas  
**GRUPO DE EDAD** : 04 Años

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "JUGANDO M E RELAJO Y LOG RO RES PIRA R CORRECTAM ÉNTE"**

**PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**

<b>ANTES DE LA ACTIVIDAD</b>	
<i>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</i>	<i>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proveer materiales</li> <li>• Establecer normas de convivencia para propiciar el respeto entre compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• globo</li> <li>• ula ula,</li> <li>• tarros de leche vacíos</li> </ul>

**PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

<b>Área</b>	<b>ompetencia/Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencias de Aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>Motricidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</li> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.</li> <li>• Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mueve desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).</li> <li>• Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.</li> </ul>	<b>Guía de observación</b>

		cierto control de su equilibrio.		
--	--	----------------------------------	--	--

### MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

#### INICIO

- Nos saludamos.

- Realizamos la dinámica del globo:

Yo tengo un globo flaco y desinflado mi mamita me lo ha regalado a hora mismo yo lo voy a inflar con cuidado no se vaya a reventar.

Tomo aire aaaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuu Tomo aire aaaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuu.

Ahora sí que está bien inflado y muy gordo mi globo ha quedado.

Va para arriba va para abajo y de vuelta queriendo se alocado, para un lado para el otro lado, ahora sí que mi globo se alocado uyu yui uyu yui el nudo se le desato. Ahora si mi globo otra vez se desinflado.

Va para arriba va para abajo y de vuelta queriéndome, tomo aire aaaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuu Tomo aire luego soplo, Ahora sí que está bien inflado y muy gordo mi globo ha quedado.

Va para arriba va para abajo y de vuelta queriéndome alocado, para un lado para el otro lado, ahora sí que mi globo se alocado uyu yui uyu yui el nudo se le desato. Ahora si mi globo otra vez se desinflado.

#### DESARROLLO

Luego de haber cantado e inflado el globo les pedimos a los chicos realizar ejercicios de inhalación y espirar para así poder relajarnos varias veces. Una vez que ya estemos más relajados vamos a acostarnos en el suelo y cerramos nuestros ojos y escuchamos la canción la gata carlota, mientras la mamita nos hace masajes por todo el cuerpo para lograr relajarnos.

#### CIERRE

Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?

¿Qué hicieron primero?

¿Cómo se tenía que terminar?

Concluida la actividad nos despedimos.

**VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:** Guía de Observación  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** "JUGANDO ME RELAJO Y LOGRO RESPIRAR CORRECTAMENTE"

<b>NOMBRES</b> / <b>ITEMS</b>	<b>DESEMPEÑO:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas.
	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:</b> Coordina sus movimientos subir escalones.
Chauca Ventura Anderson	
Blas Trejo Marvin	
Mendoza Rodríguez Flor	
López carraza maría	
Sisniegas Pastor Damaris	
Ramos Llamo Axel	
Ochoa Carrillo Frank	
Obeso Meléndez Karla	
rodríguez Días Thiago	
Huamán cruz Melisa	

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

**DATOS INFORMATIVOS:**

**I.E.** : I.E. "1588"

**DIRECTOR(A)** : María Huamán Rassa

**DOCENTES** : Esperanza Alavedra Cadenillas

**GRUPO DE EDAD** : 04 Años

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** "JUGANDO A DESPLAZARNOS CON LA BOLITA LOCA."

**PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**

<b>ANTES DE LA ACTIVIDAD</b>	
<i>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</i>	<i>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proveer materiales</li> <li>• Establecer normas de convivencia para propiciar el respeto entre compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bolsa de arena</li> <li>• pandereta</li> </ul>

**PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

<b>Área</b>	<b>Competencia/Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencias de Aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>Motricidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</li> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.</li> <li>• Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mueve y se desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, alfombra, colchoneta, entre otros).</li> <li>• Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.</li> </ul>	<b>Guía de observación</b>

**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

<b>INICIO</b>
<p>- Nos saludamos.</p> <p>Juego simbólico</p> <p>- Escuchamos y entónanos la canción: “La batalla del movimiento” Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover los pies sin parar un momento. A mover los pies sin parar un momento. Los pies, los pies, los pies, los pies.</p> <p>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover las piernas sin parar un momento. A mover las piernas sin parar un momento. Los pies, los pies y ahora las piernas. Izquierda, derecha, izquierda, derecha.</p> <p>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover la cola sin parar un momento. A mover la cola sin parar un momento. Los pies, las piernas, y ahora la cola.</p> <p>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover los brazos sin parar un momento. A mover los brazos sin parar un momento. Los pies, las piernas, la cola y hora los brazos.</p> <p>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. Muevo la cabeza sin parar un momento. Muevo la cabeza sin parar un momento. Los pies, las piernas, la cola, los brazos y hora la cabeza.</p> <p>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover el cuerpo sin parar un momento. A mover el cuerpo sin parar un momento. Los pies, las piernas, la cola, los brazos, la cabeza y hora todo el cuerpo.</p> <p>Emplearemos la estrategia de la bolsita loca, es un juguete que favorece al niño en su desarrollo motor, ayudándolo a ejercitar de diversas formas la coordinación.</p>
<b>DESARROLLO</b>
<p>- Nos desplazamos al patio, la mamita le entregara a cada niño una bolsa llena de arena y a su vez sellada.</p> <p>- Explicamos en que consiste la dinámica del juego: Formamos grupos de 3 y cada miembro del grupo llevará la bolsa llena de arena sobre la cabeza, Camina utilizando diferentes direcciones atrás</p>

-adelante, derecha-izquierda., luego correrá al ritmo de la pandereta (rápido-lento) en el espacio determinado finalmente Caminará libremente.

- El tiempo que se le dará a cada grupo para que concluya con todas las acciones será de 5 minutos.

- Si a un miembro del grupo se le cae la bolsa o no hace la acción que se le pide todo el grupo pierde y recibirá una sanción que será bailar, cantar, contar un cuento.

### **CIERRE**

Concluimos realizando las siguientes preguntas:

En una la hoja de aplicación pintaremos a los niños que están corriendo.

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:** Guía de Observación

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** "JUEGO DE CIRCUITOS"

<b>NOMBRES</b>	<b>ITEMS</b>	<b>DESEMPEÑO:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas.
		<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:</b> Coordina sus movimientos subir escalones.
Chauca Ventura Anderson		
Blas Trejo Marvin		
Mendoza Rodríguez Flor		
López carraza maría		
Sisniegas Pastor Damaris		
Ramos Llamo Axel		
Ochoa Carrillo Frank		
Obeso Meléndez Karla		
rodríguez Días Thiago		
Huamán cruz Melisa		

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

**DATOS INFORMATIVOS:**

**I.E.** : I.E. "1588"

**DIRECTOR(A)** : María Huamán Rassa

**DOCENTES** : Esperanza Alavedra Cadenillas

**GRUPO DE EDAD** : 04 Años

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : **"JUGANDO CON MI COORDINACIÓN"**

**PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<i>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</i>	<i>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</i>
Proveer materiales Establecer normas de convivencia para propiciar el respeto entre compañeros	

**PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

Área	Competencia/Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de evaluación
<b>Motricidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</li> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.</li> <li>• Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mueve desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).</li> <li>• Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.</li> </ul>	<b>Guía de observación</b>

**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

<b>INICIO</b>
<p>- Nos saludamos.</p> <p>- Entonamos la canción “caminando por el bosque”</p> <p>Caminando por el bosque una vaca me encontré como no tenía nombre Camila la llame, ohhhhh Camila que bonita eres tú, si te jalo de la cola seguro haces muuuuu.</p> <p>Estrategia jugando con mi coordinación. Meta: Incrementa la coordinación, aprender diferentes maneras de caminar y aprende a reconocer cual es la derecha y cual la izquierda.</p> <p>Objetivo: Camina sobre líneas (rectas - curvas), y desplazarse arrastrándose de derecha a izquierda.</p>
<b>DESARROLLO</b>
<p>- Caminan sobre líneas (rectas hasta llegar a la meta).</p> <p>- Luego camina siguiendo un ritmo determinado (rápido - lento), finalmente les diremos que salte en un solo pie.</p> <p>- Primero nosotros lo hacemos para demostrarles a los niños lo que realizarán. Nos aseguramos que observen la demostración. Finalmente lo harán solos. Formamos grupos de tres y empiezan a caminar al sonar el silbato.</p> <p>- El grupo que lo haga mejor será el ganador y se le premiará y el grupo que no lo haga obtendrá una sanción.-curvas), en seguida camina en puntas con ambos pies,</p>
<b>CIERRE</b>
<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos despedimos.</p>





### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

**DATOS INFORMATIVOS:**

**I.E.** : I.E. "1588"

**DIRECTOR(A)** : María Huamán Rassa

**DOCENTES** : Esperanza Alavedra Cadenillas

**GRUPO DE EDAD** : 04 Años

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : "S ALTANDO M E DIVIERTO"

**PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**

<b>ANTES DE LA ACTIVIDAD</b>	
<i>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</i>	<i>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proveer materiales</li> <li>• Establecer normas de convivencia para propiciar el respeto entre compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• esponjas</li> <li>• lanas</li> </ul>

**PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

<b>Área</b>	<b>Competencia/Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencias de Aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>Motricidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</li> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.</li> <li>• Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mueve desplace con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).</li> <li>• Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.</li> </ul>	<b>Guía de observación</b>

**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

<b>INICIO</b>
<p>- Nos saludamos.</p> <p>- Escuchamos y cantamos la canción: Crocki, crocki, crocki, crocki, crocki, crocki, crocki, crocki.</p> <p>El sapo salta, salta se metió dentro de casa, entró por la cocina se fue tras la muchachada.</p> <p>Abuela dio de gritos porque estaba ya acostada, el sapo dio un salto y cayó sobre la almohada</p> <p>Salta, salta, salta, salta y sobre salta, el sapito de la casa salta, salta, salta, salta...</p> <p>...Crocki, crocki, crocki, crocki y qué sapito feo guiña el ojo sin parar Crocki, crocki, crocki, crocki, menuda confusión que vino a armar.</p> <p>El sapo salta, salta en la almohada de la abuela,</p> <p>Cuando él entró en el cuarto puso más leña en la hoguera.</p> <p>Mama perdió la calma y corrió tras de sus huellas, el sapo salta, salta, sobre la peluca de ella...</p> <p>Mira lo que pasó, qué confusión.</p> <p>¡Mi perro Xuxo se fue (au au au), mi abuela está gritando... Ay! Pero me gusta el sapito, guiña el ojo, es muy bonito...</p>
<b>DESARROLLO</b>
<p>- Meta: Mejorar la fuerza de las piernas, la coordinación y la condición física.</p> <p>- Objetivo: Saltar y tocar un objeto suspendido unas diez veces. Juego funcional o de ejercicio</p> <p>- Procedimiento: Salta con ambos pies juntos en su sitio tratando de tocar la esponja que está colgando, luego mostramos como saltar desde una altura de 30 cm. Le indico al niño como imitarme mientras continúas saltando varias veces, saltamos desde una grada pequeña de una altura de 30 cm, una serie de veces. En seguida corre libremente.</p>
<b>CIERRE</b>
<p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?; ¿Se divirtieron?; ¿De dónde saltaron?</p>

**VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:** Guía de Observación  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** "SALTANDO ME DIVIERTO"

<p style="text-align: center;"><b>ITEMS</b></p> <p style="text-align: center;"><b>NOMBRES</b></p>	<p><b>DESEMPEÑO:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas.</p>
	<p><b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:</b> Coordina sus movimientos subir escalones.</p>
Chauca Ventura Anderson	
Blas Trejo Marvin	
Mendoza Rodríguez Flor	
López carraza maría	
Sisniegas Pastor Damaris	
Ramos Llamo Axel	
Ochoa Carrillo Frank	
Obeso Meléndez Karla	
rodríguez Días Thiago	
Huamán cruz Melisa	

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

**DATOS INFORMATIVOS:**
**I.E.** : I.E. "1588"

**DIRECTOR(A)** : María Huamán Rassa

**DOCENTES** : Esperanza Alavedra Cadenillas

**GRUPO DE EDAD** : 04 Años

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** "DES PL A ZÁ NDONOS PODEMOS JUGAR"
**PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**

<b>ANTES DE LA ACTIVIDAD</b>	
<i>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</i>	<i>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proveer materiales</li> <li>• Establecer normas de convivencia para propiciar el respeto entre compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• canción</li> </ul>

**PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

<b>Área</b>	<b>Competencia/Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencias de Aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>Motricidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</li> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.</li> <li>• Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mueve desplace con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).</li> <li>• Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar,</li> </ul>	<b>Guía de observación</b>

		los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	lanzar.	
--	--	--	---------	--

### MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO</b>
<p>- Nos saludamos.</p> <p>- Cantamos: Mambrú se fue a la guerra, ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena! Mambrú se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, no sé cuándo vendrá.</p> <p>Si vendrá para las Pascuas, ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena! si vendrá para las Pascuas o por la Navidad o por la Navidad.</p> <p>Las Pascuas ya se pasan, ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena! las Pascuas ya se pasan también la Navidad; do re mí, do re fa; también la. Navidad</p>
<b>DESARROLLO</b>
<p>- Meta: Mejorarla habilidad de moverse autónomamente.</p> <p>- Objetivo: Arrastrarse de diferentes formas.</p> <p>- Juego funcional o de ejercicio</p> <p>Nos desplazamos al patio, al llegar formamos grupos de 3 de los cuales se separan por colores: el primer grupo será rojo, el segundo amarillo, el tercer grupo verde, el cuarto anaranjado y el quinto grupo azul. Explicamos en que consiste la dinámica del juego: Estamos en guerra y tenemos que pasar por debajo de una varilla siendo el único camino para estar a salvo de las bombas, cada grupo tiene un líder el cual se encargará de llevar al grupo completo hacia el otro lado pasando todos juntos por debajo de la varilla sin que ningún miembro de su grupo se quede, luego se desplazan arrastrándose de derecha a izquierda para que su enemigo no los vea. El tiempo que se le dará a cada grupo para que logre pasar por debajo de la varilla será de 3 segundos, Si un miembro del grupo se queda y no logra pasar junto a sus demás compañeros será descalificado. Al final los niños descalificados recibirán</p>

una sanción que consistirá en bailar una canción, y luego regresaran al salón. Mientras que al equipo ganador se le dará media hora en los juegos.

### **CIERRE**

Concluimos realizando las siguientes preguntas

¿Se divertieron? ¿Por qué teníamos que ponernos a salvo? ¿De qué forma llegamos a pasar?

Nos acostaremos para escuchar una melodía y relajarnos.

**VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:** Guía de Observación  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** "DESPLAZANDONOS PODEMOS JUGAR"

<b>NOMBRES</b>	<b>ITEMS</b>	<b>DESEMPEÑO:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas.
		<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:</b> Coordina sus movimientos subir escalones.
Chauca Ventura Anderson		
Blas Trejo Marvin		
Mendoza Rodríguez Flor		
López carraza maría		
Sisniegas Pastor Damaris		
Ramos Llamo Axel		
Ochoa Carrillo Frank		
Obeso Meléndez Karla		
rodríguez Días Thiago		
Huamán cruz Melisa		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08****DATOS INFORMATIVOS:****I.E.** : I.E. "1588"**DIRECTOR(A)** : María Huamán Rassa**DOCENTES** : Esperanza Alavedra Cadenillas**GRUPO DE EDAD** : 04 Años**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** **"DES P LA ZÁ NDOM E M E DIVIERTO"****PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**

<b>ANTES DE LA ACTIVIDAD</b>	
<i>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</i>	<i>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proveer materiales</li> <li>• Establecer normas de convivencia para propiciar el respeto entre compañeros</li> </ul>	

**PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

<b>Área</b>	<b>Competencia/Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencias de Aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>Motricidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</li> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.</li> <li>• Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mueve desplace con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).</li> <li>• Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.</li> </ul>	<b>Guía de observación</b>



**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

<b>INICIO</b>
<p>- Nos saludamos.</p> <p>- Juego simbólico Entónanos la canción: Caminando por el bosque.</p> <p>Caminando por el bosque una vaca me encontré como no tenía nombre Camila la llame, ohhhhh Camila que bonita eres tú, si te jalo de la cola seguro haces muuuuu.</p> <p>Caminando por el bosque una vaca me encontré como no tenía nombre María la llame, ohhhhh María qué bonita eres tú, si te jalo de la mano seguro haces muuuuu</p>
<b>DESARROLLO</b>
<p>- Meta: Mejora el control corporal. Juego funcional o de ejercicio.</p> <p>- Procedimiento:</p> <p>Formamos grupos de 2 y les damos las pautas:</p> <p>Cada miembro del equipo tendrá que pasar con dos bolsitas de arena llevando primero:</p> <p>Una bolsita de arena hacía el otro extremo teniendo que Caminar sobre líneas (rectas - curvas) pintadas en el suelo, luego Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido - lento). Inmediatamente trepar por un taburete de 2 niveles, salta desde una pequeña altura de 30 cm, sube y baja escaleras alternando ambos pies y sin ayuda y luego camina libremente tratando de no chocar a sus compañeros u objeto, luego corre esquivando obstáculos: ula, ula, tarros, etc. finalmente dejará la bolsa en el extremo, así regresará por la siguiente bolsita de arena hasta completar las dos bolsas de arena.</p> <p>Si un niño no lo hace como se le indica perderá y recibirá una sanción en este caso será bailar una canción y si lo hace como se le dice será Premiado inmediatamente con un caramelo.</p>
<b>CIERRE</b>
<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?; ¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos despedimos.</p>

**VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:** Guía de Observación**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** "DESPLAZÁNDOME ME DIVIERTO"

<b>NOMBRES</b>	<b>ITEMS</b>
Chauca Ventura Anderson	
Blas Trejo Marvin	
Mendoza Rodríguez Flor	
López carraza maría	
Sisniegas Pastor Damaris	
Ramos Llamo Axel	
Ochoa Carrillo Frank	
Obeso Meléndez Karla	
rodríguez Días Thiago	
Huamán cruz Melisa	

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

**DATOS INFORMATIVOS:**
**I.E.** : I.E. "1588"

**DIRECTOR(A)** : María Huamán Rassa

**DOCENTES** : Esperanza Alavedra Cadenillas

**GRUPO DE EDAD** : 04 Años

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : "COORDINANDO MIS MOVIMIENTOS"
**PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**

<b>ANTES DE LA ACTIVIDAD</b>	
<i>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</i>	<i>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proveer materiales</li> <li>• Establecer normas de convivencia para propiciar el respeto entre compañeros</li> </ul>	

**PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

<b>Área</b>	<b>Competencia/Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Evidencias de Aprendizaje</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
<b>Motricidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</li> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.</li> <li>• Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mueve desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).</li> <li>• Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.</li> </ul>	<b>Guía de observación</b>

**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

<b>INICIO</b>
<p>- Nos saludamos.</p> <p>Realizamos la dinámica el rey manda: El rey manda que saltemos, el rey manda que corras de un lado a otro, el rey manda que te sientes y escuches.</p> <p>Emplearemos la estrategia "esquivando obstáculos".</p>
<b>DESARROLLO</b>
<p>- Meta: Mejora el control corporal.</p> <p>- Objetivo: Completar un recorrido de seis obstáculos de dificultad moderada</p> <p>- Procedimiento, Juego funcional o de ejercicio:</p> <p>Cuando un niño pueda completar una carrera de obstáculos simples sin ayuda, va a empezar a construir un recorrido de mayor dificultad con seis obstáculos, enfocados principalmente en el control corporal.</p> <p>Formamos grupos de tres y colocamos obstáculos, explicamos lo que tenemos que hacer:</p> <p>Correr esquivando unos palos que están sobre el piso.</p> <p>Salta cinco veces con ambos pies juntos en su sitio,</p> <p>Cogerán una pelota y se irán corriendo esquivando unas torres de tarros que hay en el suelo,</p> <p>Al llegar al túnel tendrán que pasar el túnel arrastras,</p> <p>Luego corre al ritmo de la pandereta (rápido- lento).</p> <p>Caminara utilizando diferentes direcciones atrás- adelante, derecha - izquierda.</p> <p>Luego caminara en puntas con ambos pies</p> <p>Para finalmente saltar con un solo pie.</p> <p>El niño que trabajo todo el recorrido será el ganador. Si un niño no salta, no corre o no realiza el recorrido se le descalificará a todo el grupo. Tienen que hacerlo con energía, al ganador se le dará media hora en los juegos y los que no lograron hacer el recorrido se irán al salón a descansar hasta continuar con la sesión, pero primero tomaran agua.</p>
<b>CIERRE</b>
<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?; ¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos despedimos.</p>

**VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:** Guía de Observación  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** "COORDINANDO MIS MOVIMIENTOS"

<p style="text-align: center;"><b>ITEMS</b></p> <p style="text-align: center;"><b>NOMBRES</b></p>	<p><b>DESEMPEÑO:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas.</p>
	<p><b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:</b> Coordina sus movimientos subir escalones.</p>
Chauca Ventura Anderson	
Blas Trejo Marvin	
Mendoza Rodríguez Flor	
López carraza maría	
Sisniegas Pastor Damaris	
Ramos Llamo Axel	
Ochoa Carrillo Frank	
Obeso Meléndez Karla	
rodríguez Días Thiago	
Huamán cruz Melisa	

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

**DATOS INFORMATIVOS:**

**I.E.** : I.E. "1588"

**DIRECTOR(A)** : María Huamán Rassa

**DOCENTES** : Esperanza Alavedra Cadenillas

**GRUPO DE EDAD** : 04 Años

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** "JUGANDO M E RELAJO Y LOG ROS PIRA R CORRECTAM ENTE"

**PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD:**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<i>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</i>	<i>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proveer materiales</li> <li>• Establecer normas de convivencia para propiciar el respeto entre compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• globos de colores</li> </ul>

**PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**

Área	competencia/Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de evaluación
<b>Motricidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</li> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.</li> <li>• Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mueve desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).</li> <li>• Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.</li> </ul>	<b>Guía de observación</b>

**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

<b>INICIO</b>
<p>- Nos saludamos.</p> <p>- Realizamos la dinámica del globo: Yo tengo un globo flaco y desinflado mi mamita me lo ha regalado a hora mismo yo lo voy a inflar con cuidado no se vaya a reventar. Tomo aire aaaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuuu Tomo aire aaaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuuu. Ahora sí que está bien inflado y muy gordo mi globo ha quedado. Va para arriba va para abajo y de vuelta queriendo se alocado, para un lado para el otro lado, ahora sí que mi globo se alocado uyu yui uyu yui el nudo se le desato. Ahora si mi globo otra vez se desinflado. Tomo aire aaaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuuu, Tomo aire luego soplo, Ahora sí que está bien inflado y muy gordo mi globo ha quedado. Va para arriba va para abajo y de vuelta queriéndome alocado, para un lado para el otro lado, ahora sí que mi globo se alocado uyu yui uyu yui el nudo se le desato. Ahora si mi globo otra vez se desinflado.</p>
<b>DESARROLLO</b>
<p>Luego de haber cantado e inflado el globo les pedimos a los chicos realizar ejercicios de inhalación y espirar para así poder relajarnos varias veces. Una vez que ya estemos más relajados vamos a acostarnos en el suelo y cerramos nuestros ojos y escuchamos la canción la gata carlota mientras la maestra nos hace masajes por todo el cuerpo para lograr relajarnos.</p>
<b>CIERRE</b>
<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?; ¿Se divertieron? Concluida la actividad nos despedimos.</p>

**VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:** Guía de Observación  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** "JUEGO DE CIRCUITOS"

<b>NOMBRES</b> / <b>ITEMS</b>	<b>DESEMPEÑO:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas.
	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:</b> Coordina sus movimientos subir escalones.
Chauca Ventura Anderson	
Blas Trejo Marvin	
Mendoza Rodríguez Flor	
López carraza maría	
Sisniegas Pastor Damaris	
Ramos Llamo Axel	
Ochoa Carrillo Frank	
Obeso Meléndez Karla	
rodríguez Días Thiago	
Huamán cruz Melisa	