



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA
PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
BILINGÜE N°701-A DEL DISTRITO DE RÍO
TAMBO, 2022**

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

AUTORA

RAMOS MONTES RAQUEL

ORCID: 0000-0003-3557-6221

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID: 0000-0003-2031-7809

CHIMBOTE-PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTORA

RAMOS MONTES RAQUEL

ORCID: 0000-0003-3557-6221

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

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID: 000- 0003-2031-7809

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

JURADO

ZAVALETA RODRÍGUEZ, ANDRÉS TEODORO

ORCID: 0000-0002-3272-8560

CARHUANINA CALAHUALA, SOFIA SUSANA

ORCID: 0000-0003-1597-3422

MUÑOZ PACHECO, LUIS ALBERTO

ORCID: 0000-0003-3897-0849

3. Hoja de firma del jurado

ZVALETA RODRÍGUEZ, ANDRÉS

TEODORO

PRESIDENTE

CARHUANINA CALAHUALA,

SOFIA SUSANA

MIEMBRO

MUÑOZ PACHECO, LUIS

ALBERTO

MIEMBRO

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY

MARGARITA

ASESORA

4. Hoja de agradecimiento

Mis mejores agradecimientos a los maestros de la Universidad ULADECH que me formó la digna carrera de ser maestra de educación inicial.

La autora

Dedicatoria

El presente trabajo dedico a mi mamá y a mis estudiantes de la Institución Educativa que me permitieron desarrollar la labor científica, del mismo modo, dedico al Director de la I. E. que permitió llevar a cabo el estudio

La autora

5. Resumen

El presente estudio de investigación surgió a partir de la deficiencia de la psicomotricidad; por tal motivo, se ha considerado el objetivo general: Determinar la influencia del juego motor en la psicomotricidad en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022. con metodología cuantitativa experimental. Con una población de 29 estudiantes y una muestra por muestreo no probabilístico de 16 estudiantes, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento pre-test y pos-test la misma que fueron validadas por 4 expertos obteniendo la fiabilidad por a través del alfa de Cronbach (0,891) Para analizar y tabular los datos obtenidos en el pre y pos-test se utilizó el programa SPSS versión 24 evidenciando los resultados estadísticos a través de la prueba de Wilcoxon se obtuvo el valor $P= 001$ el cual fue inferior al grado de significancia establecida (0.05) obteniendo el nivel de confianza 95% y de significancia 5% aceptando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, se ha logrado que el 93,75% del alumnado lograron mantener los movimientos del cuerpo, como son: , juegos con las manos, de pies, saltos de pies, de cuerda, movimientos de manos coordinados con los ojos, mejoraron su carácter.

Palabras claves: juego motor, psicomotricidad.

Abstract

The present research study arose from the deficiency of psychomotricity; For this reason, the general objective has been considered: To determine the influence of motor play on psychomotricity in students aged 4-5 years of the Bilingual Educational Institution No. 701-A of the district of Río Tambo, 2022. with experimental quantitative methodology. With a population of 29 students and a sample by non-probabilistic sampling of 16 students, the technique used was observation and the pre-test and post-test instrument was the same, which were validated by 4 experts, obtaining reliability through the alpha of Cronbach (0.891) To analyze and tabulate the data obtained in the pre and post-test, the SPSS version 24 program was used, evidencing the statistical results through the Wilcoxon test, the value $P = 001$ was obtained, which was lower than the degree of established significance (0.05) obtaining the 95% confidence level and 5% significance level accepting the alternate hypothesis and rejecting the null hypothesis, it has been achieved that 93.75% of the students managed to maintain body movements, such as: , games with his hands, feet, jumps of feet, rope, hand movements coordinated with the eyes, improved his character.

Keywords: motor game, psychomotricity.

6. Contenido

1. Título	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado.....	iii
4. Hoja de agradecimiento	iv
5. Resumen	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de figuras y tablas	x
I. Introducción	1
II. Revisión de la literatura	5
2.1. Antecedentes	5
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	9
2.2. Bases teóricas de la investigación	14
2.2.1. Base teórica variable de juego motor	14
2.2.2. Definición del juego motor	15
2.2.3. Teoría del juego motor.....	15
2.2.4. Funciones del juego motor	16
2.2.5. Dimensiones del juego motor	16
2.2.6. ¿Que son los juegos psicomotrices?	17
2.2.7. Desarrollo motor.....	18
2.2.8. Bases teóricas de variable dependiente psicomotricidad	18
2.2.9. Teoría de psicomotricidad	20
2.2.10. Actividades sociológicas, psicológicas, sociales, fisiológicas y cognitivas.....	20
2.2.11. Enfoque que sustenta el desarrollo de la competencia en la psicomotricidad.....	21
2.2.12. Dimensiones.....	22
2.2.13. Desarrollo motor de la psicomotricidad	23
2.2.13.1. La organización de los movimientos de la psicomotricidad	24
2.2.13.2. Postura erguida	24
2.2.14. Desarrollo psicomotriz del niño	25
III. Hipótesis	27
IV. Metodología	28

4.1.	Tipo de investigación	28
4.2.	Nivel de Investigación	28
4.3.	Diseño de Investigación	29
4.4.	Población y muestra	30
4.5.	Definición y operacionalización de variables juegos motor para desarrollar la psicomotricidad.	33
4.6.	Técnicas e instrumentos	37
a.	Técnicas	37
b.	Instrumentos	37
4.7.	Plan de análisis	41
4.7.1.	Procedimiento	42
4.8.	Matriz de consistencia de variables juego motor para desarrollar la psicomotricidad.	44
4.9.	Principios éticos	53
V.	Resultados	55
5.1.	Resultado	55
5.2.	Análisis de resultado	72
VI.	Conclusiones y recomendaciones	78
6.1.	Conclusiones	78
VII.	Referencias bibliográficas	82
	ANEXOS	86

7. Índice de figuras y tablas

Figuras

Figura 1 : Gráfico de barras respecto a la psicomotricidad según resultados de pre-test y post-test56

Figura 2: Gráficos barras respecto a la dimensión comprende su cuerpo61

Figura 3: Gráfico de barras respecto a la dimensión Se expresa corporalmente67

Índice de Tablas

Tablas

Tabla 1: Variable psicomotricidad	56
Tabla 2: Dimensión comprende su cuerpo	60
Tabla 3: Dimensión se expresa corporalmente	66

Índice de cuadros

Cuadros

Cuadro 1: Población de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.	30
Cuadro 2: Muestra Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.	32

I. Introducción

En la presente tesis titulada: juego motor para desarrollar la psicomotricidad en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°701-A del distrito de Río Tambo, 2022 nos hemos interesado en la mejora de la educación de los estudiantes del nivel de inicial he considerado que tiene mucha preponderancia el estudio del área psicomotriz, por su gran importancia para mantener su cuerpo con movimientos controlados y equilibrados, para llegar a la edad adulta de manera saludable. Sustentado por el Ministerio de Educación, (2012) explica, que son actividades psicológicas, sociales, fisiológicas y cognitivas; explícitamente, son formas particulares de cada ser humano de vivir en este medio. En consecuencia, la psicomotricidad forma la unidad entre los aspectos corporal motrices; es decir, como los humanos necesariamente tienen que practicar los movimientos tanto de manos, pies, cuerpo en general manteniendo la coordinación; explicando mejor, juegos con las manos, juegos con los pies, saltos con uno y dos pies, saltos de cuerda personal y grupal, movimientos de manos coordinados con los ojos, movimientos de pies coordinados con los ojos llamado óculo podal, precisiones en el agarre con las manos.

Describiendo la problemática de algunos estudiantes no tuvieron la coordinación óculo manual; es decir que no tuvieron la precisión ni el agarre correspondiente acorde a su edad, de otro lado tampoco tuvieron la coordinación óculo podal, dicha en otras palabras, no mantuvieron el juego

coordinado de pelotas con los pies; del mismo modo, algunos estudiantes no mantuvieron el equilibrio postural ni tampoco, en caminar sobre una línea trazada. Población general del estudiantado descubierto de la institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022. son 29 estudiantes de 3-4-5 años de edad, con una muestra de 16 estudiantes de 4-5 años de edad

El estudio actual estuvo pensado en logro del objetivo general: Determinar la influencia del juego motor en la psicomotricidad en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022. Consecutivamente teniendo los específicos.

Identificar la influencia del juego motor en el desarrollo de la dimensión comprender su cuerpo en estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

Describir la influencia del juego motor en el desarrollo de la dimensión se expresa corporalmente en estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

Considerando también la siguiente hipótesis general: El juego motor produce una influencia significativa en la psicomotricidad en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

Considerando que todo trabajo de investigación tiene que ser justificado se justificarán de tres maneras tal como se explica líneas adelante.

Se ha justificado de manera práctica: donde los estudiantes llevaron a cabo los movimientos de saltos, caminatas, encaramamientos, movimientos de sus manos, coordinación de sus ojos con las manos, coordinación de sus ojos con sus pies para mejorar su psicomotricidad, por ende, el área psicomotriz y finalmente le sirvió para mejorar sus habilidades cognitivas y su aprendizaje.

De otra manera, se ha justificado de modo metodológico: donde el estudiante logró mejorar su aprendizaje y sus habilidades motrices y como consecuencia de ello, elevó sus conocimientos y habilidades cognitivas utilizando la estrategia del juego motor.

De igual importancia, también se justificó de manera teórica: las teorías revisadas dieron un sustento valedero para que los estudiantes desarrollen sus actividades de movimiento tanto psicológico social y cognitivo buscando elevar sus conocimientos.

Consecuentemente, la metodología que se ha utilizado para responder a la problemática del estudio fue de tipo cuantitativo, nivel de estudio experimental y diseño pre-experimental donde se trabajó con la técnica de la observación y el instrumento pre-test y post-test consolidando el resultado con una prueba de las hipótesis y firmados el consentimiento informado por parte del director y progenitores de los estudiantes.

La actual investigación científica estuvo sustentada en las teorías de Ministerio de Educación, (2016) donde manifestó que para lograr la competencia se ampara en el movimiento del cuerpo, por razones de esos movimientos del cuerpo llevan saber sentir, pensar, saber comunicar y

querer; es decir que el cuerpo constantemente se encuentra en construir su ser; por tal razón, su carácter, con todos los valores, que se van formando en toda la vida con el objetivo de que la persona se convierta en personas autónomas. Analizada por medio de las siguientes dimensiones: Comprende su cuerpo y se expresa corporalmente.

Prosiguiendo con el estudio. El juego motor fue desarrollado cumpliendo las diez sesiones de clases que permitió a los estudiantes mejorar su coordinación motora desarrollar sus habilidades de movimiento y por ende elevar su coeficiente intelectual.

Llegado a concluir los estudios del siguiente modo, el valor $P= 001$ inferior al grado de significancia establecida (0.05) se ha logrado que el 93,75% del alumnado lograron mantener los movimientos del cuerpo, como son: juegos con las manos, de pies, saltos de pies, de cuerda, movimientos de manos coordinados con los ojos, mejoraron su carácter; asimismo, se recomienda utilizar los juegos motores para desarrollar el área psicomotriz de los estudiantes.

Considerando la estructura de la investigación estuvo desarrollado por 8 partes cada una con sus respectivos títulos y subtítulos y finalmente se ha considerado dentro de los anexos cronograma de actividades, presupuesto, instrumento para recoger los datos, y consentimiento informado.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

Revisado los estudios previos que anteceden a nivel internacional y nacional, tenemos los siguientes aportes que son de utilidad para nuestro propósito.

2.1.1. Antecedentes internacionales

García (2018) en su trabajo de investigación: El juego motor como estímulo en educación infantil para optar el título de Licenciatura en educación infantil. Consideró el siguiente objetivo general: Analizar la influencia del juego en los niños de educación infantil La metodología de la investigación fue de tipo cualitativo, la investigación, el nivel es exploratorio, la variable El juego motor la técnica utilizada fue la observación y el instrumento utilizado fue la entrevista, la población y la muestra fueron niños de 3 a 6 años de preescolar en este caso de toda la Institución Educativa. El autor concluyó su investigación: los juegos motores fueron beneficiosos para los niños del nivel inicial provocando un mejor desarrollo de su aspecto físico contribuyendo en desarrollar de sus habilidades psicomotrices llevando a madurar el esquema corporal del mismo modo, lleva a madurar en el aspecto de la motricidad fina y gruesa y algunos estudiantes que tuvieron ligeras discapacidades físicas con el juego motor elevaron su capacidad de movimientos físicos equilibrando mejor sus estado físico.

Mendoza (2019) en su trabajo de investigación: Estimulación del desarrollo psicomotriz y cognitivo a través de la lúdica en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa san Luis, sede luz y vida de San José de URE para optar el título de Licenciatura en educación preescolar. Consideró el siguiente objetivo general: Estimular el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de Preescolar de la Institución Educativa San Luís, Sede Luz y Vida de San José de Uré a través de experiencias lúdicas pedagógicas propiciando así la consolidación de ambientes de aprendizaje integrales que consoliden las bases en su proceso de formación inicial. La metodología de la investigación fue de tipo cualitativo, la investigación, el nivel es descriptivo analítico, la variable Estimulación del desarrollo psicomotriz y cognitivo a través de la lúdica la técnica utilizada fue la observación y el instrumento utilizado fue la entrevista y encuesta, la población y la muestra fueron niñas y niños de preescolar en este caso de toda la Institución Educativa. La autora concluyó su investigación: Los estudiantes demostraron que pudieron mejorar dibujos. Rasgados con el lápiz y trazos, del mismo modo desarrollaron sus movimientos aculares que son necesarios demostraron sus movimientos sus manos y pies, el desarrollo del lenguaje, mostraron también reconocer los colores las formas geométricas de muchos objetos como también, desarrollaron la parte afectiva.

Espinal (2017) en su trabajo de investigación: Validación de una estrategia teórico - práctica para el desarrollo psicomotor de los niños y

niñas del grado transición de la Institución Educativa Juan XXIII del municipio de Anserma Caldas de Bogotá para optar el título de Licenciatura en educación preescolar. Consideró el siguiente objetivo general: Determinar las estrategias teórico- prácticas que requiere el maestro Multigrado del área rural para el desarrollo de las habilidades psicomotoras de los niños y niñas del grado Transición de la Institución Educativa Juan XXIII del municipio de Anserma Caldas La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo, la investigación es bibliográfica, el nivel es experimental, las variables son Validación de una estrategia teórico - práctica, y la otra variable desarrollo psicomotor la técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario, la población y la muestra fueron estudiantes de 5-6 años de edad y 3 padres de familia. La autora concluyó su investigación: el desarrollo psicomotor aplicado a los estudiantes logró potenciar en su aprendizaje y desarrollo psicomotor de los estudiantes, habiendo utilizado la herramienta correspondiente lograron movimiento aprendizaje; asimismo los trabajos en equipo lograron interactuar con sus familias fortaleciendo los movimientos psicomotrices, como efecto los estudiantes mejoraron su desarrollo integral y conocimientos.

Masabanda y Tayo (2018) en su trabajo de investigación: La psicomotricidad en la educación inicial. Realizado en la Universidad Técnica de Cotopaxi de Ecuador para optar el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia. Consideró el

siguiente objetivo general: Identificar los factores que intervienen en el adecuado desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial subnivel II de la Unidad Educativa Pastocalle. La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo, la investigación es bibliográfica, el nivel es exploratorio, las variables son el estudio de la educación inicial, objetivos y fines y la otra variable es el desarrollo de la psicomotricidad, la técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario, la población y la muestra fueron 1 docente, 25 estudiantes y 25 padres de familia. Las autoras concluyeron en su investigación: El juego como un instrumento y técnica de aprendizaje no es utilizado eficientemente por las docentes que fueron parte de la muestra, por lo que no permite que los niños desarrollen de forma adecuada la motricidad tanto fina como gruesa, otro de los aspectos que no permite un adecuado desarrollo de la psicomotricidad se debe a que la institución educativa no tiene los materiales adecuados, finalmente los padres no pueden apoyar al desarrollo de la psicomotricidad por no tener conocimiento en la materia.

Ramos (2019) en su trabajo de investigación: Actividades lúdico – Pedagógicas para fortalecer el desarrollo de la motricidad en niños y niñas de transición. Realizado en la Universidad Santo Tomás – Bucaramanga Colombia para otra el título de Licenciada en educación Preescolar. Consideró el siguiente objetivo general: Fortalecer por medio de estrategias lúdico – pedagógicas el desarrollo de habilidades de motricidad

final en niños y niñas de la Institución Educativa Bicentenario de la Independencia de Colombia sede A. La metodología de la investigación fue de tipo cualitativo, considerando la variable independiente actividades lúdico pedagógicas y variable dependiente motricidad contando con una población fueron 25 niños de entre 4 y 5 años de edad y muestra de 10 niños del grado de transición sectores del Prado, Álvarez, Morrónico, Albania, Miraflores, y Buenos Aires del municipio de Bucaramanga, Santander, la técnica e instrumento utilizado fue la observación directa, diario de campo, talleres. El autor concluyó en su investigación: al término de la investigación se determinó que los talleres en los que participaron los niños motivan a los estudiantes, debido a que se utilizaron diferentes espacios a los tradicionales; los docentes adquirieron nuevas estrategias consideradas lúdicos pedagógicos para la enseñanza de los estudiantes, los niños mostraron mejoras en su aprendizaje.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Bautista y Ticona (2019) en su trabajo de investigación: Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Inicia Cuna Jardín UNAS del Distrito de Cercado – Arequipa 2019. Realizado en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa para otra el título de Licenciadas en Educación Inicial. Consideró el siguiente objetivo general: Demostrar la efectividad del programa de juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa

en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín UNAS. La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel aplicado, diseño pre experimental, considerando la variable independiente Programa de juegos motores y variable dependiente motricidad gruesa contando con una población y muestra de 27 estudiantes, 13 niños y 14 niñas de la Cuna Jardín UNAS, la técnica utilizada para el recojo de datos fue la observación, el instrumento utilizado fue la escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar (EPP). El autor concluyo en su investigación: Con la aplicación del programa de juegos motores se mejoró el desarrollo de la motricidad de los estudiantes de tres años. Posterior a la aplicación del test se mejoró el desarrollo de la motricidad gruesa. La efectividad de la aplicación de los juegos motores paso de tener 26.15% en el pre test y 68.70% en el post test.

Arzola (2018) en su trabajo de investigación: Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Realizado en la Universidad César Vallejo para optar el título de Maestra en Educación. Consideró el siguiente objetivo general: Determinar el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051. La metodología de la investigación tuvo un enfoque cuantitativo y es de tipo aplicada, nivel experimental considerando la variable independiente Juegos motores y variable dependiente psicomotricidad gruesa contando con una población de 30 estudiantes del salón “Lucero del mañana” de cinco años y una muestra de 30 estudiantes del salón “Lucero del mañana” de cinco años de la

Institución Educativa N° 2051, siendo 14 niñas y 16 niños, la técnica utilizada fue la lista de cotejo, así como el instrumento. La autora concluyo: Los juegos motores cuando fueron aplicados a los niños participes se observó mejora en la psicomotricidad, así como en la coordinación global, otro de los aspectos que se desarrollo fue control del cuerpo de los infantes.

Velito (2019) en su trabajo de investigación: Área psicomotriz y el juego cooperativo en los niños y niñas del II Ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018. Realizado en la Universidad César Vallejo para optar el título de maestra. Consideró el siguiente objetivo general: Determinar la relación que existe entre el área de psicomotriz y el juego cooperativo en los niños del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018. La metodología de la investigación fue de tipo cualitativo, nivel aplicado, diseño no experimental transversal, considerando la variable independiente Área Psicomotriz y variable juego cooperativo contando con una población y muestra de 60 estudiantes del II ciclo de la I.E. N° 332 Domingo Sabio de San Ramón 2018, la técnica usada fue la observación, ficha de observación. El autor concluyo en su investigación: que el juego cooperativo tiene relación con el área psicomotriz, así también tiene otro aspecto que se demostró que existe relación con “comprende su cuerpo con socialización y organización”,

Caceres (2021) en su trabajo de investigación: Juego libre y desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años de la institución educativa inicial N° 269 Puyhualla centro, Andahuaylas, Apurímac 2020, realizado en la Universidad José Carlos Mariátegui – Moquegua – Perú, para optar el título de Licenciado en Educación Inicial. Consideró el siguiente objetivo general: Determinar el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051. La metodología de la investigación tuvo un enfoque cuantitativo y es de tipo aplicada, nivel experimental considerando la variable independiente Juegos motores y variable dependiente psicomotricidad gruesa contando con una población de 30 estudiantes del salón “Lucero del mañana” de cinco años y una muestra de 30 estudiantes del salón “Lucero del mañana” de cinco años de la Institución Educativa N° 2051, siendo 14 niñas y 16 niños, la técnica utilizada fue la lista de cotejo, así como el instrumento. La autora concluyo: Posterior a la investigación se estableció que existe una relación entre el juego libre y el desarrollo psicomotriz, asimismo, otra relación es entre el juego motor y desarrollo motor, siendo esta relación baja; los niños que fueron parte de la muestra dieron como resultado la existencia de una relación entre el juego de construcción y desarrollo cognitivo.

Mamani y García (2019) en su trabajo de investigación: Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la institución educativa inicial N° 192 Puno 2018, realizado en la Universidad Nacional del Altiplano – Puno Perú, para optar el título

profesional de Licenciado en Educación Inicial. Consideró el siguiente objetivo general: Determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno. La metodología de la investigación de tipo experimental, el diseño es pre experimental, se consideró la variable independiente Los juegos tradicionales y variable dependiente desarrollo psicomotor, la población se conformó por 93 niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 192, Puno – 2018, la muestra fueron 44 estudiantes, 21 niños de 4 años C del grupo experimental, 23 niños de 4 años D pertenecientes al grupo de control, la técnica de recolección de datos e instrumento fue la recolección de datos. La autora concluyo: La aplicación de juegos tradicionales mostro una eficacia en el desarrollo psicomotor, otro de los aspectos que ha mostrado mejora es en el dominio de su propio cuerpo de los niños que fueron parte de la investigación, los niños mostraron mejora en el desarrollo de la motricidad con la aplicación de los juegos demostrándose así su eficacia.

Castañeda (2018) en su trabajo de investigación: Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de la I.E. N° 374 Piobamba. Realizado en la Universidad San Pedro – Celendin Perú para optar el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión de la Calidad. Consideró el siguiente objetivo general: Determinar en qué medida el programa “juego libre” influye en el desarrollo psicomotor de los niños (as) de 3 años de educación inicial de la I.E. N° 374 Piobamba, Celendín – 2018. La metodología de la investigación fue

de tipo cuantitativo, nivel aplicado, diseño pre experimental, considerando la variable independiente Juego libre y variable dependiente desarrollo psicomotor contando con una población son todos los estudiantes del nivel inicial de la I.E. N° 374 Piobamba, la muestra fueron 13 estudiantes, 7 varones y 6 mujeres de 3 años de edad, la técnica utilizada para el recojo de datos fue la observación, el instrumento utilizado fue la ficha de observación. El autor concluyo en su investigación: Los niños estudiantes a quienes se les aplico el programa de juego libre al término de la investigación denotaron mejoras en el desarrollo psicomotor, determinándose que los logros obtenidos fue el anunciado, y obtuvieron un logro aún más de lo esperado. Otros de dimensiones que mostraron desarrollo a partir de la aplicación del programa juego libre fueron la coordinación, el lenguaje y la motricidad.

2.2.Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Base teórica variable de juego motor

Cañizares y Carbonero (2017) sustenta:

El juego motor provoca en los niños la estimulación en la función coordinativa, las experiencias de los juegos van a producir su desarrollo cognitivo, realizar los conocimientos permitirá también; la interrelación con todos los contenidos del área de educación física y con diferentes otras áreas permitiendo al estudiante ser mejor en cuanto a comunicarse entre ellos con mayor soltura, perdiendo la timidez, en sus diálogos entre los

menores de edad acuerdan tener reglas de juego motor. Considerados como los juegos motrices direccionados a lograr aspectos pedagógicos, juegos recreativos, juegos dinamizadores de los grupos culturales, del mismo modo son juegos deportivos. En tal sentido los pequeños estudiantes desarrollan sus juegos de manera libre, con sus propias reglas, teniendo los sentimientos y emoción de la alegría.

2.2.2. Definición del juego motor

Gil y Navarro (2004) sustenta:

Los juegos motores son conjuntos de situaciones motrices donde va involucrar a las personas conjuntamente con el contexto, donde los niños van a poder manipular muchos objetos con el único objetivo de descubrir las experiencias cognitivas y vivir la felicidad en ese momento; del mismo modo, llevan a mejorar lo sensible del aprendizaje motriz, asimismo el niño siente que el juego es un gran placer, surgen en mayoría de los casos de manera espontánea desarrollando la habilidad por ser una forma de adiestrarse adaptándose en su entorno y practicando el juego están ejercitando muchas acciones que se pueden adaptar en la vida real en lo posterior.

2.2.3. Teoría del juego motor

Gil y Navarro (2005) considera:

El juego motor es considerado como que es el solucionador de problemas o un camino eficiente para lograr el aprendizaje y conocimientos del medio ambiente y por lo tanto; integran su propio

cuerpo en una coordinada los juegos motores son la manera de simbolizar el pensamiento con integrar el impulso del placer como auténtico motor del juego.

Consecuentemente, la manera de interpretar el juego podría producir una confusión sobre la actividad de jugar con lo que no es. Sin embargo, se puede coger cultura de los juegos animales como es de los primates.

Loa juegos son clasificador en dos grandes grupos como es el juego simbólico y el juego de reglas, según el autor son propuestas en textos de literatura de universo del juego y según el autor Piaget (1932, 1959) sustenta que existen tres características inmensas del juego: que son el ejercicio, el símbolo y la regla, lo que estas características muestran en avance en las operaciones mentales y ciertos avances en el desarrollo del conocimiento.

2.2.4. Funciones del juego motor

Cañizares y Carbonero (2017)

La verdadera función del juego es realizar su disfrute del ser humano que está practicando y el desarrollo psíquico y desarrollo social.

2.2.5. Dimensiones del juego motor

Cañizares y Carbonero (2017)

Función del conocimiento: funciona como instrumentos para elevar los conocimientos tanto para que conozcan su persona y logran organizarse su mundo que les rodea.

Función de la organización de la percepción: funciona como instrumento de observación para observar su propio cuerpo y es consciente del espacio del tiempo que está jugando.

Función anatómica funcional: el juego motor va estimular en el funcionamiento de la capacidad motriz su condición física del estudiante si en juego es persistente y continuado se verá diferente al estudiante pasivo.

Función estética y expresiva: los juegos van a demostrar de manera expresiva la estética con la expresión y del cuerpo y los movimientos.

Función de compensación: en muchos casos de los estudiantes están inmovilizados y el juego motor es un estimulante reparador para esa vivencia pasiva permitiéndole al estudiante ser un estudiante con mucho dinamismo en sus actividades.

2.2.6. ¿Que son los juegos psicomotrices?

Alejandro (2021) afirma

El autor consolida que los juegos motores son los movimientos que tienen coordinación en las actividades motrices, cabe decir que correr, desarrollar saltos coordinados, saltos de cuerda con uno dos pies pudiendo ser de manera alternada, rodamientos que desarrollan, los estudiantes, juego de estaciones, juego de palmadas, seguidas de otro, juegos que van a consolidar y garantizar desarrollar las habilidades motoras y elevar el

aprendizaje y conocimiento de otra manera se está garantizando el desarrollo y equilibrio emocional en la edad adulta.

2.2.7. Desarrollo motor.

Jersild (1969) sustenta:

Todos los niños en general tienen bastante cuidado y están al tanto sobre su crecimiento dentro de su concepto el niño tiene presente que también es joven, y para él el ser adulto es poseer un conocimiento arto es la razón por que los niños manifiestan que su papá sabe todo. Manifiestan los niños que tienen una capacidad mental donde lo demuestran en su momento de preguntarle al niño.

2.2.8. Bases teóricas de variable dependiente psicomotricidad

Pérez (2005) sustenta:

El autor plantea que yendo al plano de la psicomotricidad tenemos que ver exactamente el grado de relación que existe entre mente y el movimiento del cuerpo, conocido también como desarrollar los aspectos motrices con la adquisición de la madurez psicofísica, considerando hoy en el día como el método multidisciplinar; es decir el desarrollo armónico del cuerpo del niño, en consecuencia, es el desarrollar al máximo nivel las capacidades de cada individuo teniendo como aliado a la experimentación

y al sometimiento a ejercicios de todo el cuerpo de manera consciente, conociendo mejor la relación del mismo individuo con el medio ambiente.

Dicha en otras palabras se trata de estudiar cómo se desarrolla el movimiento corporal, estudiar algunas posibles desviaciones que podrían afectar al normal desarrollo del cuerpo, diseñar técnicas para que el niño logre su desarrollo normal de su cuerpo, considerando momentos de intervenciones de prevención educativa y reeducativas terapéuticas.

Ministerio de Educación, (2012) sustenta:

Cualquier actividad humana pertenece al área psicomotriz para explicar mejor, son actividades psicológicas, sociales, fisiológicas y cognitivas; explícitamente, son formas particulares de cada ser humano de vivir en este medio. En consecuencia, la psicomotricidad forma la unidad entre los aspectos corporal motrices; es decir, que los seres vivientes como los humanos necesariamente tienen que practicar los movimientos tanto de manos, pies, cuerpo en general manteniendo la coordinación; explicando mejor, juegos con las manos, juegos con los pies, saltos con uno y dos pies, saltos de cuerda personal y grupal, movimientos de manos coordinados con los ojos, movimientos de pies coordinados con los ojos llamado óculo podal, precisiones en el agarre con las manos.

2.2.9. Teoría de psicomotricidad

Magallanes (2010) sustenta:

Sostiene el autor que la psicomotricidad es desarrollar la relación entre el desarrollo psíquico; es decir, el desarrollo de su personalidad los cambios psicológicos y cambios sociales de cada individuo, y por consiguiente el desarrollo motor; es decir, que los estudiantes deben de perfeccionar sus movimientos tanto de las manos y pies coordinación de los ojos entre las manos y los pies en cuanto a sus movimientos mantener el equilibrio postural y sus emociones; con ellos se espera que respondan la maduración de las neuronas que llevan a moverse los huesos, músculos y las articulaciones para realizar los trabajos de movimiento.

2.2.10. Actividades sociológicas, psicológicas, sociales, fisiológicas y cognitivas.

Ministerio de Educación, (2012) sustenta:

En cuanto a las actividades sociológicas el niño tiene que participar en talleres de dibujo, talleres de danzas o bailes, realizar juegos como las escondidas, participar de cumpleaños de sus pares acorde a la edad, en cuanto a las actividades fisiológicas el niño, tiene que alimentarse de manera saludable, dormir las horas completas, llevar a cabo su aseo personal incluso de los dientes, de vez en cuando realizar sus masajes finalmente mantener el cabello arreglado, en cuanto a las actividades cognitivas el niño tiene que ser estimulado por medio de ejercicios de

atención conocimiento de números, figuras geométricas, diferenciar los colores, comparaciones de tamaños, colorear espacios, conocimiento de las, lectura de vocales, formación sílabas.

Ministerio de Educación, (2016) sustenta:

Todo ser humano mantiene una comunicación y actuación desde el momento preciso de su venida al mundo, expresión que se realiza a través del movimiento del cuerpo; en este sentido, los estudiantes de 4-5- años de edad desde el punto de vista psicomotriz mantendrán ese movimiento su comunicación llevando a cabo sus experiencias: del mismo modo, los estudiantes lograrán su aprendizaje de una manera única con sus propios deseos, afectos, y muy importante su equilibrio emocional, muchas veces los niños estudiantes de este nivel no pueden manifestar sus deseos, sensaciones y emociones, sin embargo por efectos del desarrollo de la psicomotricidad los estudiantes van lograr sus deseos, emociones con la práctica de sus movimientos como son sus prácticas de posturas, sentarse, arrodillarse, y pararse lograr sus desplazamientos.

2.2.11. Enfoque que sustenta el desarrollo de la competencia en la psicomotricidad.

Ministerio de Educación, (2016) sustenta:

La teoría y la metodología del Ministerio de Educación sustenta que para lograr la competencia se ampara en el movimiento del cuerpo, por razones de esos movimientos del cuerpo llevan saber sentir, pensar,

saber comunicar y querer; es decir que el cuerpo constantemente se encuentra en construir su ser; es decir, su carácter, con todos los valores, que se van formando en toda la vida con el objetivo de que la persona se convierta en personas autónomas, precisamente se logra ser personas autónomas y formación de su identidad personal acompañados con otros elementos.

2.2.12. Dimensiones

Ministerio de Educación, (2016) sustenta:

Comprende su cuerpo: El menor de edad siendo escolar cumple una serie de movimientos dentro de su motricidad ahí logra comprender su cuerpo, accionando movimientos básicos coordinados, del mismo modo, logra desplazarse manteniendo la seguridad del caso, maneja objetos con exactitud manteniendo la orientación regulando las acciones con las diferentes personalidades dentro del espacio y el tiempo.

Comprende su cuerpo llevando a cabo acciones de juego de juego como diferentes tipos de saltos pudiendo ser en grupo o de manera personal consistiendo en saltos largos, cortos de derecha a izquierda viceversa, encaramarse a los árboles, o sogas entendiendo las posibilidades de su cuerpo pudiendo controlar el movimiento de su cuerpo.

Comprende o reconoce las partes de su cuerpo entendiendo las necesidades y los cambios que se producen como son: la respiración y el sudor, luego de realizar los movimientos trata de representar su cuerpo

manipulando las partes como son: cabeza, piernas u otras partes de su cuerpo que puede utilizar.

Se expresa corporalmente: Trata de expresar su cuerpo por medio de los movimientos coordinados óculo- manual y óculo-podal; es decir se expresa corporalmente con los movimientos coordinados de trabajar con las manos y la vista como, por ejemplo. Jugar la pelota con las manos de manera precisa, y en cuanto al óculo podal coordinar entre los ojos y los pies como lograr equilibrar la pelota, rebotes, dribleo de pelota con los pies, atrapar la pelota con el pie y lanzarlo.

Expresa corporalmente a su propia forma o manera expresando detalles de su figura humana resaltando las características como su cabello largo o corto, lacio o rizado o talvez manteniendo la postura elegante.

2.2.13. Desarrollo motor de la psicomotricidad

Gesell (1966) sostiene:

El desarrollo motor se produce por acciones de desarrollar habilidades motrices, desarrollando movimientos de complejidad adaptándose a las exigencias actuales, como ejemplo el hacer movimientos veloces va depender de la capacidad de su organismo para realizar los movimientos, estos movimientos preparan al ser humano para el desarrollo posterior como es la escritura, como con anterioridad realizaron movimientos de finos de presión de agarre.

2.2.13.1. La organización de los movimientos de la psicomotricidad

Gesell (1966) sostiene:

El organismo se adecua a las condiciones del medio ambiente donde vive cada estudiante entendiéndose como todos los movimientos son actividades que llevan a mejora la postura; en consecuencia, todos los hechos de locomoción o sea los hechos de movimientos de traslados de un lugar a otro o pueden ser movimientos de lograr presión sobre algún artículo, las posturas pueden ser estática o dinámica; siendo las posturas estáticas movimientos corporales estables, por lo cual el niño logra la estación seguridad; es decir mantiene el equilibrio del cuerpo y sus partes y lo concerniente a la postura dinámica es que el estudiante realiza los movimientos efectivos.

2.2.13.2. Postura erguida

Gesell (1966) sostiene:

Control de cabeza: Significa que el niño trata de mantener el control de la cabeza, manteniendo el control de los músculos del cuello y la cabeza lo cual ayuda a mantener la postura corporal.

Postura sedente: significa que hay un control neuro-motriz es decir que el tener controlado de la cabeza avanza desde la espalda, direccionado a la cabeza hacia los pies donde el niño a los 28 semanas o 7 meses ya tiene el control de todo el cuerpo o sea erguido.

Marcha y carrera: el niño tranquilamente ya puede realizar los arrastres en 28 semanas a las 36 semanas tiene la facilidad de lograr a la

posición de gateo y a 44 semanas logra gatear con facilidad utilizando las manos y rodillas; a los 5 años el niño puede mejorar lo que hacía a los 4 años logrando hacer movimientos coordinados a la perfección debidamente equilibrado.

2.2.14. Desarrollo psicomotriz del niño

Mendieta et al., (2017) sostiene:

Dentro del desarrollo físico del niño hay muchos cambios de manera principal en su peso hablamos de la grasa y la masa y desarrollo de la estructura esquelética su altura, observado el desarrollo de la altura en los primeros años mantienen un desarrollo continuo hasta llegar a la infancia.

Desarrollo físico del niño.

Mendieta et al., (2017) sostiene:

El desarrollo del niño dentro de lo físico se inicia desde el momento mismo de la concepción, para garantizar su desarrollo físico es importante que los padres deben tener bastante cuidado del consumo de sustancias prohibidas; cuando el niño llega a cuatro y cinco años tiene ya equilibrado todos sus movimientos, puede escribir, dibujar su manera de hablar es casi correcto, logra hacer juegos de imitación, desarrolla el barrido de la casa eficientemente puede lavar platos, su medias suele también tener amigos.

Desarrollo psicomotor

Mendieta et al., (2017) sostiene:

El desarrollo psicomotor manifiesta que va estimular el desarrollo de sus neuronas por esta razón, es muy importante estimular en su desarrollo motriz, en consecuencia, las habilidades adquiridas van dar muchas ventajas en el manejo de su cuerpo dentro del medio ambiente en que vivimos, son marcados por influencia de tener buenas relaciones sociales.

Maduración psicomotriz

Mendieta et al., (2017) sostiene:

La maduración psicomotriz se entiende cuando ha madurado la motricidad gruesa; es decir, cuando gatea de manera perfecta, camina correctamente y dentro de la motricidad fina manipula los objetos de manera correcta, puede realizar sus garabateos su escritura, y que tenga eficiente la capacidad de escucha que se conduce al baño de manera autónoma, manifiesta sus emociones de manera equilibrada.

III. Hipótesis

Hipótesis general

El juego motor produce una influencia significativa en la psicomotricidad en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022

Hipótesis específico

El juego motor desarrollará significativamente la dimensión comprende su cuerpo en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022

El juego motor desarrollará significativamente la dimensión se expresa corporalmente en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022

IV. Metodología

4.1. Tipo de investigación

El tipo del estudio que fue aplicada por resolver el problema de inmediato según el autor Sánchez y Reyes (2017) llamada también constructiva o utilitaria, fue caracterizado por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y a las consecuencias prácticas que de ella se deriven. La investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal. La investigación aplicada, por ser una puesta en práctica del saber científico, constituye el primer esfuerzo para transformar los conocimientos científicos.

4.2. Nivel de Investigación

En el caso presente de investigación ha sido desarrollado con el nivel de investigación experimental y según el autor Cortés e Iglesias (2004) Los estudios exploratorios van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, están dirigidos a responder a las causas de los eventos, sucesos y fenómenos físicos o sociales. Las investigaciones experimentales son más estructuradas que las demás clases de estudios e implican los propósitos de ellas. En las investigaciones cuantitativas se pueden aplicar

cualesquiera de los estudios antes explicados, una investigación puede iniciarse inclusive como exploratoria y acabar siendo explicativa.

4.3. Diseño de Investigación

En el caso actual, se ha utilizado el diseño pre-experimental trabajo realizado con un solo grupo de estudio y según el autor Cortés e Iglesias (2004) Los investigadores realizan experimentos virtualmente en todos los campos del saber humano, por lo general para describir algo acerca de un proceso o un sistema. En los experimentos se diseñan pruebas en las cuales se inducen cambios es decir se manipulan las variables que intervienen en un proceso o sistema deliberadamente (supuestas causas), de manera que sea posible observar, identificar y analizar las causas en la respuesta obtenida.

$G \quad O_1 \quad X \quad O_1$

DONDE

G = Grupo de estudio

O₁ = Medición del Pre test

O₂ = Medición del Post test

X = Introducción o tratamiento manipulación de la variable independiente.

4.4. Población y muestra

a. Población

El estudio se ha desarrollado con una población total de 29 estudiantes de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022. Y según el autor Briones (2002) Es el conjunto de unidades que componen el colectivo en el cual se estudiará el fenómeno expuesto en el proyecto de investigación. Así, según el problema, la población podrá estar formada por todos los hombres y mujeres estudiantes de la Institución Educativa. La delimitación exacta de la población es una condición necesaria para el cumplimiento de los objetivos de la investigación. Población tal como se muestra en la siguiente tabla.

Cuadro 1: Población de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

Estudiantes de la institución N° 701-A	SEXO		TOTAL DE ESTUDIANTES
	H	M	
3 Años	3	3	6
3 Años	7	5	12
4 Años	7	4	11
Total de población			29

Fuente: Nómima de matrícula Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

b. Muestreo

En el caso actual del estudio el muestreo con que se ha desarrollado es el muestreo no probabilístico y según el autor Sánchez y Reyes (2017) en

aquel en el cual no se conoce la probabilidad de cada uno de los elementos de una población de poder ser seleccionado en una muestra, es un tipo de muestreo que es usado muy frecuentemente por facilidad con que puede obtenerse una muestra; aun cuando se desconozcan las bases para su ejecución.

c. Muestra

El presente trabajo de investigación se ha desarrollado con una muestra total de 16 estudiantes de 4-5 años de edad de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022. Y según el autor Briones (2002) Es el conjunto de unidades de muestreo incluidas en la muestra mediante algún procedimiento de selección, en este caso especial seleccionado por muestreo no probabilístico a criterio del investigador. Es el grado en el cual la muestra reproduce las características de la población de la cual proviene. La mayor representatividad se logra, en términos generales, cuando las unidades de muestreo tienen igual posibilidad de formar parte de la muestra. A continuación, se muestra por edad de los estudiantes.

Cuadro 2: Muestra Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

Estudiantes de la institución N° 701	SEXO		TOTAL DE ESTUDIANTES
	H	M	
4 Años	7	5	12
5 Años	7	4	4
Total de muestra			16

Fuente: Nómina de matrícula Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

		<p>direccionados a lograr aspectos pedagógicos, juegos recreativos, juegos dinamizadores de los grupos culturales, del mismo modo son juegos deportivos. En tal sentido los pequeños estudiantes desarrollan sus juegos de manera libre, con sus propias reglas, teniendo los sentimientos y emoción de la alegría.</p>	<p>trabajo de coordinación óculo manual.</p> <p>Los estudiantes organizaran movimientos de control de pelotas con las manos y pies en coordinación con sus ojos</p>	<p>de la percepción.</p>		<p>Desarrolla movimientos que el estudiante comprende las partes de su cuerpo.</p> <p>Desarrolla movimientos de juego de saltos de cuerdas individuales.</p>
				<p>Función de la estética expresiva.</p>	<p>Organiza</p>	<p>Organiza movimientos de estaciones.</p> <p>Organiza movimientos de coordinación entre ojos y pies.</p> <p>Organiza movimientos de control de pelota con los pies.</p> <p>Organiza movimientos de control manual de pelotas.</p> <p>Organiza movimientos de expresión facial como actuación actora.</p> <p>Organiza movimientos de equilibrio grupal a lo hora de caminar en línea con sus compañeros.</p>
	<p>PSICOMOTRIDAD</p> <p>V.D.</p>	<p>Pérez (2005) sustenta:</p> <p>La psicomotricidad tenemos que ver exactamente el grado de relación que existe entre mente y el movimiento del</p>	<p>Los estudiantes identificarán las partes de su cuerpo por medio de los movimientos de sus brazos vista, cabeza y demostrarán la contorción de las partes</p>		<p>Identifica</p> <p>Nombra</p>	<p>Identifica las partes de su cuerpo a través de movimiento de sus brazos.</p> <p>Identifica las dirección derecha izquierda .</p>

		<p>cuerpo, conocido también como desarrollar los aspectos motrices con la adquisición de la madurez psicofísica, considerando hoy en el día como el método multidisciplinar; es decir el desarrollo armónico del cuerpo del niño, en consecuencia, es el desarrollar al máximo nivel las capacidades de cada individuo teniendo como aliado a la experimentación y al sometimiento a ejercicios de todo el cuerpo de manera consciente, conociendo mejor la relación del mismo individuo con el medio ambiente.</p> <p>Dicha en otras palabras se trata de estudiar cómo se desarrolla el movimiento corporal, estudiar algunas posibles desviaciones que podrían afectar al normal desarrollo del cuerpo, diseñar técnicas para que el niño logre su desarrollo normal de su cuerpo, considerando momentos de intervenciones de prevención educativa y reeducativas terapéuticas.</p>	<p>de su cuerpo según lo indica la maestra.</p> <p>Los estudiantes expresarán por medio de los movimientos sus sentimientos, deseos, emociones, expresar la comunicación de las autoridades con sus imitaciones, expresarán la emoción de la alegría por medio del movimiento del cuerpo como por ejemplo con los saltos de felicidad.</p>	Comprende su cuerpo.		Nombra las partes de su cuerpo por medio del movimiento de sus manos.
						Nombra cuál de sus lados es derecha y cual es izquierda con movimiento de su cabeza.
					Identifica el pie izquierdo y derecho con el movimiento de sus manos.	
					Realiza	Realiza movimientos de hombros para conocer la parte del cuerpo.
						Realiza movimientos de brazos y pies para demostrar que reconoce las extremidades superiores e inferiores.
				Realiza movimientos para expresar agradecimientos de felicitaciones.		
					Realiza movimientos de agarres con la mano con precisión .	
					Realiza movimiento dentro de un espacio remarcado.	
				Se expresa corporalmente	Realiza	Realiza movimiento de óculo manual en coordinación manos y pies pasando la agujetas a los zapatos.

						Realiza movimientos de expresión de imitaciones al señor Alcalde
						Realiza movimientos de coordinación con su para lanzar las pelotas a los arcos de básquet.
					Organiza	Organiza movimientos de control manual de pelotas.
						Organiza movimientos de expresión facial como actuación actora.
					Organiza	Organiza movimientos de equilibrio grupal a lo hora de caminar en línea con sus compañeros.

4.6.Técnicas e instrumentos

a. Técnicas

El estudio científico se ha desarrollado con la técnica de la observación debido a que son estudiantes del nivel inicial. Y según la consideración del autor Sánchez y Reyes (2017) La observación pueden ser de manera natural o espontanea sistemática o estructurada participante, no participante y de laboratorio. La observación participante es la observación en la que el sujeto investigador es miembro del grupo de estudio. El investigador participa las técnicas son como el elemento del grupo de estudio. También los medios por los cuales se procede a recoger información requerida de una realidad o fenómeno en función a los objetivos de la investigación. Las técnicas varían y se seleccionan considerando el método de investigación que se emplee. Las técnicas pueden ser Directas e indirectas.

b. Instrumentos

Se recogieron los datos de la investigación con el instrumento ficha de observación estructurada donde se propuso los 16 reactivos y según el autor Sánchez y Reyes (2017) son las herramientas específicas que se emplean en el proceso de recogida de datos. Los instrumentos se seleccionan a partir de la técnica previamente elegida, las pruebas

pedagógicas pueden expresarse en pruebas de rendimiento de carácter objetivas. Estas mantienen las propiedades básicas de todo instrumento técnicamente elaborado. Todos los instrumentos deben de cumplir con dos propiedades tener la validez y confiabilidad.

Descripción del instrumento

Se ha trabajado con una ficha de observación estructurada Instrumento está desarrollado con 16 items ocho preguntas por cada dimensión, poniendo en conocimiento que las dimensiones son: comprende su cuerpo, se expresa corporalmente y cada ítem tuvo cuatro escalas de calificación como son: Inicio, proceso, logro previsto y logro destacado.

Teniendo un baremo planteado para lograr ubicar los intervalos de los puntajes en la base de datos.

Baremo

Escala	Variable	Dimensión
Inicio	16 a 28	8 a 14
Proceso	29 a 40	15 a 20
Logro esperado	41 a 52	21 a 26
Logro destacado	53 a 64	27 a 32

Validez a juicio de expertos

Descripción de validez de contenido

Dentro del desarrollo de clases de tesis II se logra realizar la prueba piloto, donde consiste en desarrollar el instrumento para llevar a cabo el recojo de datos, una vez planteado el instrumento se pone los ítems bajo

ensayo error, luego que uno cree que está listo los ítems adecuado para el recojo de datos se hace revisar con el docente tutor de investigación, aprobado el docente se elabora la ficha de validación a juicio de expertos; en el presente caso, de la investigación fueron 4 expertos que dieron fe de lo adecuado que estuvo el instrumento.

Al respecto el autor Sánchez y Reyes (2017) sustentó que un instrumento tiene validez de contenido cuando los ítems que lo integran constituyen una muestra representativa de los indicadores de la propiedad que mide. Es decir, se espera, que el instrumento sea un adecuado muestreo del contenido que se examina.

Validación a juicio de expertos con 3 jueces

ITEMS	J1	J2	J3	TOTAL
1	0.95	0.9	1	
2	1	0.9	1	
3	1	1	1	
4	1	0.95	1	
5	0.95	1	1	
6	1	1	1	
7	1	1	0.95	
8	1	1	1	
9	0.95	0.9	1	
10	1	0.95	1	
11	0.95	1	1	
12	0.95	1	0.8	
13	0.95	1	0.9	
14	0.95	1	1	
15	0.95	0.9	1	
16	0.95	1	0.95	
	15.55	15.5	15.6	
	0.971875	0.971875	0.971875	0.97

Confiabilidad del instrumento

Mucha y Hospinal (2011) la confiabilidad de un instrumento se expresa mediante un coeficiente de correlación que teóricamente significa correlación del test consigo mismo

La autenticidad se evalúa en un tamaño y el valor del coeficiente de confiabilidad de 0 a 1.

La prueba realizada con el modelo construye la autenticidad del instrumento de evaluación al contrastarlo y alguna regla externa. Siendo la directriz estándar que se basa en una elección sobre la autenticidad del instrumento, cuanto más se relacionan los resultados del instrumento de evaluación con el estándar, más conspicua es la autenticidad del modelo.

Intente el desarrollo. Alude a cuánto se relaciona de manera confiable un indicador con diversas evaluaciones, a la luz de hipótesis decididas especulativamente y de los pensamientos o desarrollos que se evalúan. Un avance es una variable esperada que ocurre dentro de una teoría o un arreglo especulativo.

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,891	2

Interpretación

La evaluación de la fiabilidad de los instrumentos de medición de la variable se dio por medio del alfa de Cronbach, el valor obtenido fue de

0.891 el cual representó un valor aceptable que validó la fiabilidad de los instrumentos.

Interpretación de coeficiente de confiabilidad

RANGOS	INTERPRETACIÓN
0.81 a 1.00	Muy alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy baja

4.7. Plan de análisis

Considerando en mejorar la psicomotricidad para un desarrollo integral del estudiante se ha desarrollado, el trabajo de investigación en la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022 se llevó a cabo primero la fase exploratoria donde se recogió los problemas que aquejan a los estudiantes dentro de su aprendizaje, descubierta la problemática se ha hecho la primera aplicación de los instrumentos; en este caso la aplicación del pre-test y luego, después de las sesiones de clases se aplicó el post-test seguidamente se organizó una base de datos en el programa excel y luego se ha procesado en el SPSS versión 24 luego, de los resultados estadísticos se logró los resultados inferenciales donde se ha considerado para la confiabilidad de instrumentos el wilcoxon y validación de contenido a juicio de expertos.

4.7.1. Procedimiento

Pre-experimental

Descripción de la gestión para la ejecución de la investigación:

En primer orden para llevar a cabo la investigación se buscó el problema de aprendizaje que aqueja a los estudiantes; en este caso, se descubrió que en el área de ciencias sociales especialmente en la competencia convive y participa democráticamente, los estudiantes tuvieron deficiencia en el dominio de la libertad de expresión, seguidamente se solicitó la autorización a la dirección de la Institución Educativa para solicitar el consentimiento informado a los a los padres de familia.

Descripción del procedimiento pre-test: una vez elaborado el instrumento y obtenido el consentimiento informado, validado los instrumentos a juicio de expertos se llevó a cabo la aplicación del pre-test con los resultados de este proceso se ha armado una base de datos en el programa excel.

Descripción del procedimiento de ejecución de sesiones de clases: una vez aplicado el pre-test se ha llevado a cabo la ejecución de los talleres de enseñanza; es decir se ha desarrollado 12 sesiones de clases en donde los estudiantes de la muestra lograron entender con claridad la competencia en estudio, logrando que el estudiante tenga claramente la idea de vivir en libertad, ser elegidos libremente las autoridades por voto popular, libertad de expresión.

Descripción del post-test: Una vez aplicado las sesiones de clases en los talleres planificados se ha desarrollado la aplicación del post-test y con los resultados se ha completado a elaborar la base de datos a fin de procesar para obtener los resultados del procesamiento de la estadística.

4.8. Matriz de consistencia de variables juego motor para desarrollar la psicomotricidad.

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p align="center">JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°701-A DEL DISTRITO DE RÍO TAMBO, 2022</p>	<p>GENERAL ¿Cuál es la influencia del juego motor en la psicomotricidad en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022?</p> <p>ESPECÍFICOS ¿Cuál es la influencia del juego motor en el cuerpo en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022? ¿Cuál es la influencia del juego motor en se expresa corporalmente en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022?</p>	<p>GENERAL Determinar la influencia del juego motor en la psicomotricidad en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022</p> <p>ESPECÍFICOS Identificar la influencia del juego motor en el desarrollo de la dimensión comprender su cuerpo en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022. Describir la influencia del juego motor en el desarrollo de la dimensión se expresa corporalmente en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.</p>	<p>GENERAL El juego motor desarrollará significativamente la psicomotricidad en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022</p> <p>ESPECÍFICOS El juego motor desarrollará significativamente la dimensión comprende su cuerpo en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022. El juego motor desarrollará significativamente la dimensión se expresa corporalmente en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.</p>	<p>TIPO: cuantitativo Nivel de investigación: Experimental Diseño Pre-experimental Por su carácter temporal: Aplicada Según su alcance temporal: Transversal Según su orientación que asume: Orientada a la comprobación</p> <div style="background-color: #008000; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>G O₁ X O₂</p> </div> <p>O₁ = Medición del pre-test O₂ = Medición del pos-test X = Manipulación de la variable dependiente.</p> <p>POBLACIÓN 29 Niños estudiantes de 3 años, 4 años y 5 años de edad de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022</p> <p>MUESTRA 16 estudiantes de 4-5 años de edad de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022</p> <p>Técnica: encuesta Instrumento: ficha de observación estructurada.</p> <p>Principios éticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protección de la persona • Libre participación y derecho a estar informado

				<ul style="list-style-type: none">• Beneficencia y no-maleficencia• Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad• Justicia.• Integridad científica
--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4.9. Principios éticos

Uladech (2021) como investigador de reciente aprendizaje manifiesto que es muy importante considerar los principios éticos dentro de cualquier investigación y por lo tanto, manifiesto tener plena conciencia en estar de acuerdo con los principios éticos a fin de garantizar la formalidad de la investigación y el respeto a los protagonistas del trabajo.

Protección a las personas. – El individuo en todo examen es el fin y no los métodos, posteriormente necesita un nivel específico de seguro, que será resuelto por el peligro que ocasiona y la probabilidad de que adquiera una ventaja. En el campo de la exploración es en el que trabajan los individuos, se debe considerar el orgullo humano, el carácter, la variedad decente, el secreto y la seguridad. Este estándar no solo sugiere que las personas que son objeto de exploración se interesen intencionalmente en el examen y tengan datos suficientes, sino que también incluirá el pleno respeto de sus derechos esenciales, especialmente en el caso de que se encuentren en circunstancias excepcionales. debilidad.

Se debe garantizar la prosperidad de las personas que participan en los exámenes. En este sentido, el directo del científico debe reaccionar a los principios generales que lo acompañan: no causar daño, disminuir los impactos antagónicos concebibles y expandir los beneficios.

El examinador debe ejercitar un juicio sensato, profundo y evitar riesgos potenciales para garantizar que sus predisposiciones, y los impedimentos de sus capacidades e información, no ofrezcan ascenso o sobrelleven ensayos indebidos. Se percibe que el valor y la equidad otorgan a todas las personas que participan en la investigación la opción de llegar a sus resultados. Asimismo, el científico está obligado a tratar decentemente a las personas que intervengan en los procedimientos, técnicas y administraciones relacionadas con el examen.

Integridad científica. - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

V. Resultados

5.1. Resultado

Pérez et al., (2009) los resultados fueron desarrollados bajo los principios del autor Pérez.

Se presentan a continuación los resultados del análisis descriptivo e inferencial realizado a los datos recolectados de 16 niños de 4 a 5 años de edad de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

Resultados descriptivos.

La descripción de los resultados se fundamentó en la identificación de la escala en la que se encontraron los estudiantes antes y posterior al uso del juego motor. Para una correcta categorización e identificación del desempeño de los estudiantes se elaboró el siguiente baremo que fue utilizado en los resultados encontrados:

Escala	Baremo	
	Variable	Dimensión
Inicio	16 a 28	8 a 14
Proceso	29 a 40	15 a 20
Logro esperado	41 a 52	21 a 26
Logro destacado	53 a 64	27 a 32

Objetivo general

Determinar la influencia del juego motor en el desarrollo la psicomotricidad en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022

Tabla 1:

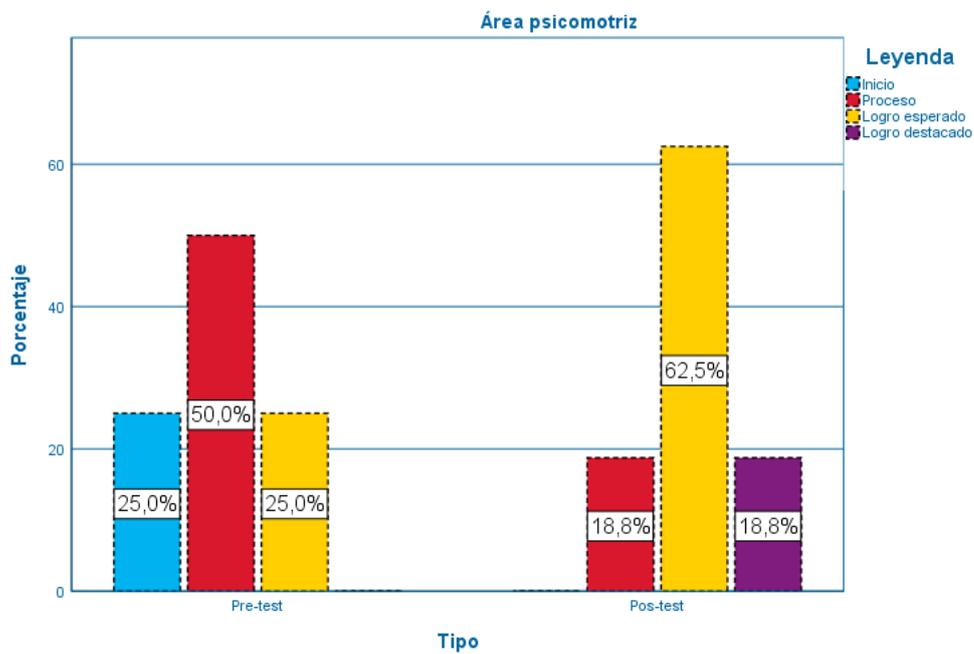
Variable psicomotricidad

		Pre-test		Pos-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
psicomotricidad	Inicio	4	25,0%	0	0,0%
	Proceso	8	50,0%	3	18,8%
	Logro esperado	4	25,0%	10	62,5%
	Logro destacado	0	0,0%	3	18,8%
	Total	16	100,0%	16	100,0%

Fuente: Base de datos.

Figura 1 :

Gráfico de barras respecto a la psicomotricidad según resultados de pre-test y post-test



Fuente: Tabla 1.

Interpretación:

Las expresiones plasmadas en la tabla 1: referencia al desarrollo de los estudiantes en la psicomotricidad se pudo apreciar que en inicio estuvieron 4 estudiantes consolidando un (25%) que mostraron una débil

comprensión de su cuerpo y en post-test no hubieron estudiantes en inicio, en la escala proceso manifestaron sus conocimientos de su cuerpo 8 estudiantes consolidando un 50% y en el post-test manifestaron mejorar sus conocimientos de su cuerpo 3 estudiantes consolidando un 18,8% y en la escala logro esperado en el pre-test manifestaron 4 estudiantes conocer sus cuerpo consolidando un 25,0% y en el post-test se incrementó su conocimiento de conocer su cuerpo incrementando a 10 estudiantes consolidando un 62,5% y en la escala logra destacado se muestran en el pre-test 0 estudiantes y en el post-test estuvieron 3 estudiantes consolidando un 18,8% de estudiantes que lograron conocer mucho mejor las partes de su cuerpo; del mismo modo, en el gráfico de barras se muestran los mismos porcentajes en el avance de sus conocimiento de su cuerpo. Por lo que se concluye que los estudiantes están ubicados mayormente en la escala logro esperado conociendo su cuerpo con un 62,5%.

Resultados inferenciales objetivo general

Tras el análisis inferencial realizado se obtuvieron los siguientes resultados que muestran el grado de influencia de la variable Juego motor en la psicomotricidad y sus dimensiones de los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo.

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,891	2

Interpretación

Al evaluar el grado de fiabilidad de los instrumentos utilizados para la recolección de información se pudo obtener un valor de alfa de Cronbach de 0.891 el cual represento un producto que constata la aceptabilidad y viabilidad del instrumento.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis general:

Existen ciertos criterios a considerarse para una adecuada toma de decisión de la hipótesis planteada, la primera consiste en la determinación de la significancia de la investigación la cual fue definido con un valor de 0.05 ($\alpha=0.05$), este valor representó el porcentaje de error aceptado dentro de la investigación. En similar condición también es importante poder hallar la significancia calculada la cual será determinada por medio de la prueba estadística (prueba de Wilcoxon). Tras obtener ambos resultados se procedió a contrastarlos considerando los siguientes escenarios:

Situación considerada 1: $\alpha_{calculada} \geq \alpha_{establecida}$

Al contrastar que la significancia calculada es mayor o igual a la significancia establecida se procedió a aceptar lo establecido y designado en la hipótesis nula .

Situación considerada 2: $\alpha_{calculada} < \alpha_{establecida}$

Al contrastar que la significancia calculada es menor a la significancia establecida se procedió a rechazar lo establecido y designado en la hipótesis nula.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis genera

Estadísticos de prueba^a

Área psicomotriz	
Z	-3,690 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Los datos recolectados fueron analizados por medio de la prueba de Wilcoxon para ver el grado de influencia presente por la variable juego motor, lográndose apreciar una significancia calculada (significancia asintótica) de 0,001 la cual claramente es inferior a la significancia establecida en la investigación dando como resultado un rechazo contundente de lo manifestado en la hipótesis nula, certificando que existe una influencia significativa del juego motor en la psicomotricidad.

Prueba de rango de la hipótesis genera:

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Psicomotricidad	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00
	Empates	1 ^c		
	Total	16		

a. Psicomotricidad (Pos-test) < Psicomotricidad (Pre-test)

b. Psicomotricidad (Pos-test) > Psicomotricidad (Pre-test)

c. Psicomotricidad (Pos-test) = Psicomotricidad (Pre-test)

Interpretación:

Al evaluar los datos obtenidos por medio de la prueba de rangos se pudo apreciar que la influencia generada por el juego motor no fue de

índole negativo, por otro lado, se apreció una influencia positiva en 15 estudiantes y no se apreció ninguna influencia significativa en 3 estudiantes.

Al conocer los resultados de la prueba de Wilcoxon y la prueba de rangos se logró determinar que la influencia del juego motor en la psicomotricidad en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo es significativa y afecto en un 93.75% de la muestra analizada.

Objetivo específico uno

Identificar la influencia del juego motor en el desarrollo de la dimensión comprende su cuerpo en estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

Tabla 2:

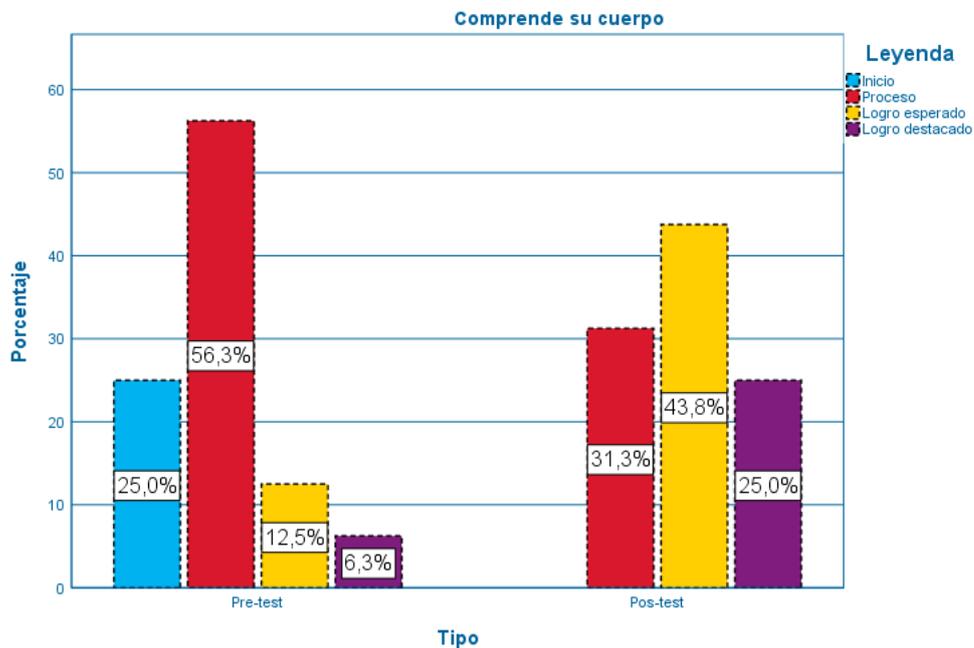
Dimensión comprende su cuerpo

		Pre-test		Pos-test	
		Estudiantes	% de N columnas	Estudiantes	% de N columnas
Comprende su cuerpo	Inicio	4	25,0%	0	0,0%
	Proceso	9	56,3%	5	31,3%
	Logro esperado	2	12,5%	7	43,8%
	Logro destacado	1	6,3%	4	25,0%
	Total	16	100,0%	16	100,0%

Fuente: Base de datos.

Figura 2:

Gráficos barras respecto a la dimensión comprende su cuerpo



Fuente: Tabla 2

Interpretación:

Las expresiones plasmadas en la tabla 2: referencia al desarrollo de los estudiantes en la dimensión comprende su cuerpo se pudo apreciar que en inicio estuvieron 4 estudiantes consolidando un (25%) que mostraron una débil comprensión de su cuerpo y en post-test no hubieron estudiantes en inicio, en la escala proceso manifestaron sus conocimientos de la comprensión de su cuerpo 9 estudiantes consolidando un 56,3% y en el post-test manifestaron mejorar sus conocimientos de su cuerpo 5 estudiantes consolidando un 31,3% y en la escala logro esperado en el pre-test manifestaron 2 estudiantes comprender sus cuerpo consolidando un 12,5% y en el post-test se incrementó su conocimiento de comprender su cuerpo incrementando a 7 estudiantes consolidando un 43,8% y en la

escala logra destacado se muestran en el pre-test 1 estudiante y en el post-test estuvieron 4 estudiantes consolidando un 25,0% de estudiantes que lograron comprender mucho mejor las partes de su cuerpo; del mismo modo, en el gráfico de barras se muestran los mismos porcentajes en el avance de sus conocimiento de su cuerpo. Por lo que se concluye que los estudiantes están ubicados mayormente en la escala logro esperado comprende su cuerpo con un 43,8%

Resultados inferenciales objetivo específico uno

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica

Nº 01:

Existen ciertos criterios a considerarse para una adecuada toma de decisión de la hipótesis planteada, la primera consiste en la determinación de la significancia de la investigación la cual fue definido con un valor de 0.05 ($\alpha=0.05$), este valor representó el porcentaje de error aceptado dentro de la investigación. En similar condición también es importante poder hallar la significancia calculada la cual será determinada por medio de la prueba estadística (prueba de Wilcoxon). Tras obtener ambos resultados se procedió a contrastarlos considerando los siguientes escenarios:

Situación considerada 1: $\alpha_{\text{calculada}} \geq \alpha_{\text{establecida}}$

Al contrastar que la significancia calculada es mayor o igual a la significancia establecida se procedió a aceptar lo establecido y designado en la hipótesis nula.

Situación considerada 2: $\alpha_{\text{calculada}} < \alpha_{\text{establecida}}$

Al contrastar que la significancia calculada es menor a la significancia establecida se procedió a rechazar lo establecido y designado en la hipótesis nula.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica N° 01:

Estadísticos de prueba^a

	Comprende su cuerpo
Z	-3,419 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Los datos recolectados fueron analizados por medio de la prueba de Wilcoxon para ver el grado de influencia presente por la variable juego motor, lográndose apreciar una significancia calculada (significancia asintótica) de 0,001 la cual claramente es inferior a la significancia establecida en la investigación dando como resultado un rechazo contundente de lo manifestado en la hipótesis nula, certificando que existe una influencia significativa del juego motor en la comprensión de su cuerpo.

Prueba de rango de la hipótesis específica N° 01:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Comprende su cuerpo	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
	Empates	3 ^c		
	Total	16		

a. Comprende su cuerpo (Pos-test) < Comprende su cuerpo (Pre-test)

b. Comprende su cuerpo (Pos-test) > Comprende su cuerpo (Pre-test)

c. Comprende su cuerpo (Pos-test) = Comprende su cuerpo (Pre-test)

Interpretación:

Al evaluar los datos obtenidos por medio de la prueba de rangos se pudo apreciar que la influencia generada por el juego motor no fue de índole negativo, por otro lado, se apreció una influencia positiva en 13 estudiantes y no se apreció ninguna influencia significativa en 3 estudiantes.

Al conocer los resultados de la prueba de Wilcoxon y la prueba de rangos se logró determinar que la influencia del juego motor en comprende su cuerpo en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo es significativa y afecto en un 81.25% de la muestra analizada.

Objetivo específico dos

Describir la influencia del juego motor en el desarrollo de la dimensión se expresa corporalmente en estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica

Nº 02:

Existen ciertos criterios a considerarse para una adecuada toma de decisión de la hipótesis planteada, la primera consiste en la determinación de la significancia de la investigación la cual fue definido con un valor de 0.05 ($\alpha=0.05$), este valor representó el porcentaje de error aceptado dentro de la investigación. En similar condición también es importante poder hallar la significancia calculada la cual será determinada por medio de la prueba estadística (prueba de Wilcoxon). Tras obtener ambos resultados se procedió a contrastarlos considerando los siguientes escenarios:

Situación considerada 1: $\alpha_{\text{calculada}} \geq \alpha_{\text{establecida}}$

Al contrastar que la significancia calculada es mayor o igual a la significancia establecida se procedió a aceptar lo establecido y designado en la hipótesis nula

Situación considerada 2: $\alpha_{\text{calculada}} < \alpha_{\text{establecida}}$

Al contrastar que la significancia calculada es menor a la significancia establecida se procedió a rechazar lo establecido y designado en la hipótesis nula.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica Nº 02:

Estadísticos de prueba^a

	Se expresa corporalmente
Z	-3,494 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Los datos recolectados fueron analizados por medio de la prueba de Wilcoxon para ver el grado de influencia presente por la variable juego motor, lográndose apreciar una significancia calculada (significancia asintótica) de 0,001 la cual claramente es inferior a la significancia establecida en la investigación dando como resultado un rechazo contundente de lo manifestado en la hipótesis nula, certificando que existe una influencia significativa del juego motor en se expresa corporalmente.

Tabla 3:

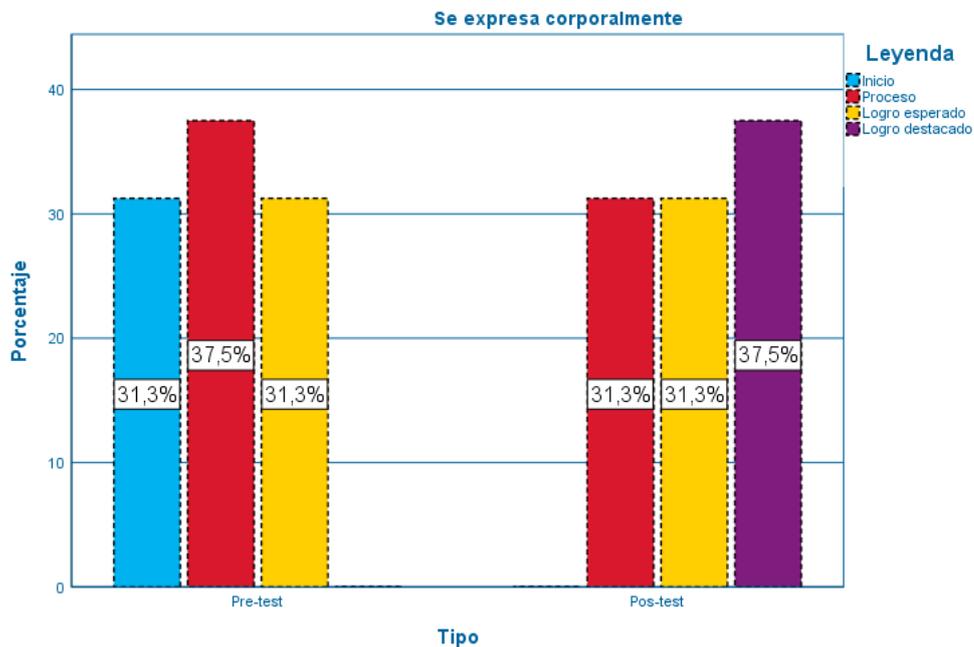
Dimensión se expresa corporalmente

		Pre-test		Pos-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Se expresa corporalmente	Inicio	5	31,3%	0	0,0%
	Proceso	6	37,5%	5	31,3%
	Logro esperado	5	31,3%	5	31,3%
	Logro destacado	0	0,0%	6	37,5%
	Total	16	100,0%	16	100,0%

Fuente: Base de datos.

Figura 3:

Gráfico de barras respecto a la dimensión Se expresa corporalmente



Fuente: Tabla 3

Interpretación:

Las expresiones plasmadas en la tabla 3: referencia al desarrollo de los estudiantes en la dimensión se expresa corporalmente en el pre-test se pudo apreciar que en la escala de inicio estuvieron 5 estudiantes consolidando un (31,3%) que mostraron su expresión corporal y en post-test no hubieron estudiantes en inicio, en la escala proceso manifestaron sus conocimientos de la expresión corporal 6 estudiantes consolidando un 37,5% y en el post-test manifestaron mejorar sus conocimientos de su expresión corporal 5 estudiantes consolidando un 31,3% y en la escala logro esperado en el pre-test manifestaron 5 estudiantes manifestaron la expresión corporal de su cuerpo consolidando un 31,3% y en el post-test manifestaron 5 estudiantes comprendieron su cuerpo consolidando un 31,3% y en la escala logro destacado se muestran en el pre-test 0

estudiantes y en el post-test estuvieron 6 estudiantes consolidando un 37,5% de estudiantes que lograron la expresión de su cuerpo mucho mejor; del mismo modo, en el gráfico de barras se muestran los mismos porcentajes en el avance de sus conocimientos de su cuerpo. Por lo que se concluye que los estudiantes están ubicados mayormente en la escala logro destacado se expresa corporalmente con un 37,5%.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica

Nº 02:

Existen ciertos criterios a considerarse para una adecuada toma de decisión de la hipótesis planteada, la primera consiste en la determinación de la significancia de la investigación la cual fue definido con un valor de 0.05 ($\alpha=0.05$), este valor representó el porcentaje de error aceptado dentro de la investigación. En similar condición también es importante poder hallar la significancia calculada la cual será determinada por medio de la prueba estadística (prueba de Wilcoxon). Tras obtener ambos resultados se procedió a contrastarlos considerando los siguientes escenarios:

Situación considerada 1: $\alpha_{\text{calculada}} \geq \alpha_{\text{establecida}}$

Al contrastar que la significancia calculada es mayor o igual a la significancia establecida se procedió a aceptar lo establecido y designado en la hipótesis nula.

Situación considerada 2: $\alpha_{\text{calculada}} < \alpha_{\text{establecida}}$

Al contrastar que la significancia calculada es menor a la significancia establecida se procedió a rechazar lo establecido y designado en la hipótesis nula.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica N° 02:

Estadísticos de prueba^a

	Se expresa corporalmente
Z	-3,494 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Los datos recolectados fueron analizados por medio de la prueba de Wilcoxon para ver el grado de influencia presente por la variable juego motor, lográndose apreciar una significancia calculada (significancia asintótica) de 0,001 la cual claramente es inferior a la significancia establecida en la investigación dando como resultado un rechazo contundente de lo manifestado en la hipótesis nula, certificando que existe una influencia significativa del juego motor en se expresa corporalmente.

Prueba de rango de la hipótesis específica N° 02:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Se expresa corporalmente	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	14 ^b	7,50	105,00
	Empates	2 ^c		
	Total	16		

a. Se expresa corporalmente (Pos-test) < Se expresa corporalmente (Pre-test)

b. Se expresa corporalmente (Pos-test) > Se expresa corporalmente (Pre-test)

c. Se expresa corporalmente (Pos-test) = Se expresa corporalmente (Pre-test)

Interpretación:

Al evaluar los datos obtenidos por medio de la prueba de rangos se pudo apreciar que la influencia generada por el juego motor no fue de

índole negativo, por otro lado, se apreció una influencia positiva en 14 estudiantes y no se apreció ninguna influencia significativa en 3 estudiantes.

Al conocer los resultados de la prueba de Wilcoxon y la prueba de rangos se logró determinar que la influencia del juego motor en se expresa corporalmente en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo es significativa y afecto en un 87.5% de la muestra analizada.

Formulación de la hipótesis estadística general:

Con la finalidad de evaluar el grado de influencia presente que tuvo en la psicomotricidad en la primera dimensión se procedió a plantear la siguiente hipótesis.

Hipótesis	Terminología	Definición
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	Definió que los resultados obtenidos en la prueba pre-test son similares o idénticas a los resultados obtenidos en la prueba pos-test.
Alternativa	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	Definió que los resultados obtenidos en la prueba pre-test son diferentes a los resultados obtenidos en la prueba pos-test

Formulación de la hipótesis estadística específica N° 01:

Con la finalidad de evaluar el grado de influencia presente que tuvo en la psicomotricidad en la primera dimensión se procedió a plantear la siguiente hipótesis.

Hipótesis	Terminología	Definición
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	Definió que los resultados obtenidos en la prueba pre-test son similares o idénticas a los resultados obtenidos en la prueba pos-test.
Alterna	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	Definió que los resultados obtenidos en la prueba pre-test son diferentes a los resultados obtenidos en la prueba pos-test

Formulación de la hipótesis estadística específica N° 02:

Con la finalidad de evaluar el grado de influencia presente que tuvo en la psicomotricidad en la primera dimensión se procedió a plantear la siguiente hipótesis.

Hipótesis	Terminología	Definición
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	Definió que los resultados obtenidos en la prueba pre-test son similares o idénticas a los resultados obtenidos en la prueba pos-test.

Alternativa	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	Definió que los resultados obtenidos en la prueba pre-test son diferentes a los resultados obtenidos en la prueba pos-test
-------------	-------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5.2. Análisis de resultado

Objetivo general: Determinar la influencia del juego motor en la psicomotricidad en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022

Donde el 93,75% del alumnado lograron mantener los movimientos del cuerpo, como son: Juegos con las manos, juegos con los pies, saltos con uno y dos pies, saltos de cuerda, personal y grupal, movimientos de manos coordinados con los ojos, expresaron su carácter, mejoraron los valores, convirtiéndolos en personas autónomas, y formaron su identidad personal acompañados por sus progenitores. Los hallados en el estudio son coincidentes con los resultados de descubiertos por: Bautista y Ticona (2019) en su trabajo de investigación: Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Inicia Cuna Jardín UNAS del Distrito de Cercado – Arequipa 2019. concluyendo del modo parecido a los nuestros Con la aplicación del programa de juegos motores se mejoró el desarrollo de la motricidad de los estudiantes de tres años. Posterior a la aplicación del test se mejoró el desarrollo de la motricidad gruesa. La efectividad de

la aplicación de los juegos motores paso de tener 26.15% en el pre test y 68.70% en el post test. Confirmado el resultado y manteniendo las coincidencias con los resultados de los antecedentes fueron sustentadas con las teorías de Cañizares y Carbonero (2017) sustenta: El juego motor provoca en los niños la estimulación en la función coordinativa, las experiencias de los juegos van a producir su desarrollo cognitivo, realizar los conocimientos permitirá también; la interrelación con todos los contenidos del área de educación física y con diferentes otras áreas permitiendo al estudiante ser mejor en cuanto a comunicarse entre ellos con mayor soltura, perdiendo la timidez, en sus diálogos entre los menores de edad acuerdan tener reglas de juego motor. Considerados como los juegos motrices direccionados a lograr aspectos pedagógicos, juegos recreativos, juegos dinamizadores de los grupos culturales, del mismo modo son juegos deportivos. En tal sentido los pequeños estudiantes desarrollan sus juegos de manera libre, con sus propias reglas, teniendo los sentimientos y emoción de la alegría.

Objetivo específico uno: Identificar la influencia del juego motor en el desarrollo de la dimensión comprende su cuerpo en estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

Donde el 81.25% del alumnado lograron comprender su cuerpo, las partes de su cuerpo, entendiendo los cambios que se producen como son:

la respiración y el sudor, trataron de representar su cuerpo manipulando las partes como son: cabeza, piernas u otras partes de su cuerpo que puede utilizar accionando movimientos básicos coordinados, del mismo modo, logra desplazarse manteniendo la seguridad del caso. Los hallados en el estudio son coincidentes con los resultados de descubiertos por: Mendoza (2019) en su trabajo de investigación: Estimulación del desarrollo psicomotriz y cognitivo a través de la lúdica en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa san Luis, sede luz y vida de San José de URE concluyendo del modo parecido a los nuestros Los estudiantes demostraron que pudieron mejorar dibujos. Rasgados con el lápiz y trazos, del mismo modo desarrollaron sus movimientos aculares que son necesarios demostraron sus movimientos sus manos y pies, el desarrollo del lenguaje, mostraron también reconocer los colores las formas geométricas de muchos objetos como también, desarrollaron la parte afectiva. Confirmado el resultado y manteniendo las coincidencias con los resultados de los antecedentes fueron sustentadas con las teorías de Gil y Navarro (2005) considera: El juego motor es considerado como que es el solucionador de problemas o un camino eficiente para lograr el aprendizaje y conocimientos del medio ambiente y por lo tanto; integran su propio cuerpo en una coordinada los juegos motores son la manera de simbolizar el pensamiento con integrar el impulso del placer como auténtico motor del juego. Consecuentemente, la manera de interpretar el juego podría producir una confusión sobre la actividad de jugar con lo que no es. Sin

embargo, se puede coger cultura de los juegos animales como es de los primates.

Objetivo específico dos: Describir la influencia del juego motor en el desarrollo de la dimensión se expresa corporalmente en estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

Donde el 87,5% del alumnado lograron expresar su cuerpo por medio de los movimientos coordinados óculo- manual y óculo-podal; es decir se expresa corporalmente con los movimientos coordinados con las manos y la vista, por ejemplo; Jugar la pelota con las manos de manera precisa, y en cuanto al óculo podal coordinaron sus ojos y los pies lograron equilibrar la pelota, rebotes, dribleo con los pies, atrapar la pelota con el pie y lanzarlo. Los hallados en el estudio son coincidentes con los resultados de descubiertos por: Arzola (2018) en su trabajo de investigación: Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. concluyendo del modo parecido a los nuestros Los juegos motores cuando fueron aplicados a los niños participes se observó mejora en la psicomotricidad, así como en la coordinación global, otro de los aspectos que se desarrollo fue control del cuerpo de los infantes. Confirmado el resultado y manteniendo las coincidencias con los resultados de los antecedentes fueron sustentadas con las teorías de Magallanes (2010) sustenta: Sostiene el autor que la psicomotricidad es desarrollar la relación entre el desarrollo psíquico; es decir, el desarrollo de su personalidad los cambios psicológicos y cambios sociales de cada

individuo, y por consiguiente el desarrollo motor; es decir, que los estudiantes deben de perfeccionar sus movimientos tanto de las manos y pies coordinación de los ojos entre las manos y los pies en cuanto a sus movimientos mantener el equilibrio postural y sus emociones; con ellos se espera que respondan la maduración de las neuronas que llevan a moverse los huesos, músculos y las articulaciones para realizar los trabajos de movimiento.

Aportes de la investigación

Los aportes que se brinda por parte del investigador es que para lograr desarrollar la psicomotricidad de los estudiantes del nivel de inicial; es decir, que el estudiante domine sus movimientos a través de la expresión corporal y comprenda su propio cuerpo con el uso de nuevo método planteado en la investigación presente que es el juego de roles que surtirá un efecto significativo en el aprendizaje y dominio del área psicomotriz.

En cuanto a la metodología de los antecedentes que utilizó Bautista y Ticona que fue el Programa de juegos motores y Mendoza que utilizo la metodología de la Estimulación del desarrollo psicomotriz y cognitivo, ambos tienen una gran similitud con la investigación que estamos realizando; en tal sentido el aporte es que se debe trabajar con las herramientas adecuadas para lograr los objetivos como este caso que utilizaron los otros investigadores.

Aporte teórico

Los aportes teóricos es que para toda investigación se debe de utilizar las teorías confiables como son textos de primera mano, artículos científicos, de tal manera, que sustente contundentemente la investigación que se está desarrollando y que la estrategia surte efectos en el logro del aprendizaje propuesto

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

Objetivo general: Determinar la influencia del juego motor en la psicomotricidad en los estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022

En este trabajo de investigación se ha determinado la realización de los talleres del juego motor para mejorar la psicomotricidad en los estudiantes de 4 y 5 años. Los más impactantes fueron la realización de los talleres del área psicomotriz utilizando el juego motor donde mejoraron el área psicomotriz. Se probado que la prueba de Wilcoxon ha demostrado que el grado de significancia asintótica es de 0,001 donde el 93,75% del alumnado lograron mantener los movimientos del cuerpo, como son: , juegos con las manos, juegos con los pies, saltos con uno y dos pies, saltos de cuerda, personal y grupal, movimientos de manos coordinados con los ojos, expresaron su carácter, mejoraron los valores, convirtiéndolos en personas autónomas, y formaron su identidad personal acompañados por sus progenitores.

Objetivo específico uno: Identificar la influencia del juego motor en el desarrollo de la dimensión comprender su cuerpo en estudiantes de

4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

En este trabajo de investigación se ha determinado la realización de los talleres del juego motor para mejorar la dimensión comprende su cuerpo en los estudiantes de 4 y 5 años. Los más impactantes fueron la realización de los talleres del área psicomotriz utilizando el juego motor donde mejoraron dimensión comprende su cuerpo. Se probado que la prueba de Wilcoxon ha demostrado que el grado de significancia asintótica es de 0,001 donde el 81.25% del alumnado lograron comprender su cuerpo, las partes de su cuerpo, entendiendo los cambios que se producen como son: la respiración y el sudor, trataron de representar su cuerpo manipulando las partes como son: cabeza, piernas u otras partes de su cuerpo que puede utilizar accionando movimientos básicos coordinados, del mismo modo, logra desplazarse manteniendo la seguridad del caso.

Objetivo específico dos: Describir la influencia del juego motor en el desarrollo de la dimensión se expresa corporalmente en estudiantes de 4-5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A del distrito de Río Tambo, 2022.

En este trabajo de investigación se ha determinado la realización de los talleres del juego motor para mejorar dimensión se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 y 5 años. Los más impactantes fueron la realización de los talleres del área psicomotriz utilizando el juego

motor donde mejoraron dimensión se expresa corporalmente. Se probado que la prueba de Wilcoxon ha demostrado que el grado de significancia asintótica es de 0,001 donde el 87,5% del alumnado lograron expresar su cuerpo por medio de los movimientos coordinados óculo- manual y óculo-podal; es decir se expresa corporalmente con los movimientos coordinados con las manos y la vista, por ejemplo; Jugar la pelota con las manos de manera precisa, y en cuanto al óculo podal coordinaron sus ojos y los pies lograron equilibrar la pelota, rebotes, dribleo con los pies, atrapar la pelota con el pie y lanzarlo.

6.2. Recomendaciones

a. Recomendamos desde el punto de vista metodológico: a todos los maestros del nivel inicial para lograr la psicomotricidad es importante practicar los movimientos tanto de manos, pies, cuerpo en general, juegos con las manos, juegos con los pies, saltos con uno y dos pies, saltos de cuerda personal, con la estrategia de los juegos motores.

b. Recomendamos desde el punto de vista práctico: a los docentes del área de inicial tener en cuenta los efectos del juego motor para trabajar en la psicomotricidad y tener un pleno aprendizaje de sus movimientos corporales.

c. Recomendamos desde el punto de vista académico: a los padres de familia tener en cuenta la importancia del área psicomotriz porque, el correcto desarrollo de sus movimientos hará de que su cerebro regule activando las neuronas de manera eficiente lo cual no tendrán problemas

en su vida posterior; del mismo modo recomendamos a las autoridades educativas como la UGEL Dirección regional de educación llevar a cabo talleres de mejora en el área de psicomotriz a fin de que todos los maestros del nivel inicial tengan el conocimiento completo del manejo de su cuerpo de los pequeños estudiantes.

VII. Referencias bibliográficas

- Alejandro Zarraga, R. (2021). *¿Qué son los juegos motrices y ejemplos?*
<https://aleph.org.mx/que-son-los-juegos-motrices-y-ejemplos>
- Arzola Uchuya, S. S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. [Universidad César Vallejo del Perú].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_US_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bautista Chambi, Z. A., & Ticona Medina, K. C. (2019). *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Inicia Cuna Jardín UNAS del Distrito de Cercado – Arequipa 2019*.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10164>
- Briones, G. (2002). *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales* (ARFO Edito). HEMEROTECA NACIONAL UNIVERSITARIA CARLOS LLERAS RESTREPO SUBDIRECCIÓN DE FOMENTO Y DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR.
- Cañizares Márquez, J. M., & Carbonero Celis, C. (2017). *El juego motor en tu hijo*.
https://books.google.com.pe/books?id=fKeeDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+motor&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=juego+motor&f=false
- Castañeda Torrejón, L. (2018). *Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba*.
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6245/Tesis_60457.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cortés Cortés, M. E., & Iglesias Leon, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*.
https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- Espinal Vallejo, M. S. (2017). *Validación de una estrategia teórico - práctica para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas del grado transición de la Institución*

- Educativa Juan XXIII del municipio de Anserma Caldas de Bogotá.*
[https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38071/TESIS
 DESARROLLO PSICOMOTOR.pdf?sequence=1](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38071/TESIS_DESARROLLO_PSICOMOTOR.pdf?sequence=1)
- García Zufía, S. (2018). *El juego motor como estímulo en educación infantil.*
[https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31530/TFG-O-
 1305.pdf;jsessionid=195B665A79B121FE658A38C87A3B18F2?sequence=1](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31530/TFG-O-1305.pdf;jsessionid=195B665A79B121FE658A38C87A3B18F2?sequence=1)
- Gesell, A. (1966). *El niño de 1 a 5 años* (5ta Edició).
- Gil Madona, P., & Navarro Adelantado, V. (2005). *El juego motor en educación inicial.*
[https://books.google.com.pe/books?id=4yjoCgAAQBAJ&printsec=frontcover&
 dq=juego+motor&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=juego
 motor&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=4yjoCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+motor&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=juego+motor&f=false)
- Gil Madrona, P., & Navarro Adelantado, V. (2004). *El juego motor en educación infantil.* [https://www.researchgate.net/profile/Pedro-
 Madrona/publication/39212384_El_juego_motor_en_educacion_infantil/links/0
 0b7d51e7b5c0db9e1000000/El-juego-motor-en-educacion-infantil.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Pedro-Madrona/publication/39212384_El_juego_motor_en_educacion_infantil/links/00b7d51e7b5c0db9e1000000/El-juego-motor-en-educacion-infantil.pdf)
- Gómez Cuadros, V. L. (2021). *Taller de títeres en motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 432-7 Valle Sol, Ayacucho-2019.*
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22226/MOTRICI
 DAD_FINA_TALLER_DE_TITERES_GOMEZ_CUADROS_VANESSA_LU
 ISIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22226/MOTRICIDAD_FINA_TALLER_DE_TITERES_GOMEZ_CUADROS_VANESSA_LUISIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Jersild, A. T. (1969). *Psicología del niño* (Cuarta Edi).
- Magallanes Castilla, M. G. (2010). *Psicomtricidad y la educación inicial.* (Priemera).
- Mamani Flores, Y., & García Chagua, Y. S. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la institución educativa inicial N° 192* *Puno* 2018.
[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11356/Mamani_Yurica_
 Garcia_Yesenia.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11356/Mamani_Yurica_Garcia_Yesenia.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Masabanda Ugsha, W. C., & Tayo Comina, G. G. (2018). *La psicomotricidad en la*

- educación inicial.* <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4546/1/PI-000675.pdf>
- Mendieta Toledo, L., Mendieta Toledo, R., & Vargas Cevallos, T. (2017). *Psicomotricidad infantil.* [http://repositorio.cidecuador.org/jspui/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad Infantil.pdf](http://repositorio.cidecuador.org/jspui/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf)
- Mendoza Cordero, A. E. (2019). *Stimulación del desarrollo psicomotriz y cognitivo a través de la lúdica en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa san Luis, sede luz y vida de San José de URE.* <https://repository.usta.edu.co/jspui/bitstream/11634/20343/5/2019anamendoza.pdf>
- Ministerio de Educación, P. (2012). *Guía de Orientación del Uso del Módulo de Materiales de Psicomotricidad para Niños y Niñas de 3 a 5 Años.* <http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacion-inicial/guia-Psicomotricidad-Ciclo-II-2012.pdf>
- Ministerio de Educación, P. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial.* <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Mucha Hospinal, L. F., & Hospinal Moori, M. (2011). *Metodología validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación.* (Primera Ed).
- Pérez Cameselle, R. (2005). *Psicomotricidad: Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia.* <https://books.google.com.pe/books?id=KIcCuGoHxMIC&pg=PA2&dq=PSICOMOTRICIDAD&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj1uaK5fX4AhUFLLkGHb6-BEgQuwV6BAgGEAc#v=onepage&q=PSICOMOTRICIDAD&f=false>
- Pérez Juste, R., García Llamas, J. L., Gil Pascual, J. A., & Galán González, A. (2009). *Estadística aplicada a la educación.* 1. http://portal.uned.es/EadmonGuiasWeb/htdocs/abrir_fichero/abrir_fichero.jsp?idGuia=73614

- Ramos Vargas, A. margarita. (2019). *Actividades lúdico – Pedagógicas para fortalecer el desarrollo de la motricidad en niños y niñas de transición*.
[https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/22094/2020andreamos proyecto.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/22094/2020andreamos%20proyecto.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Sánchez Carlessi, H., & Reyes Meza, C. (2017). *Metodología y diseños en la investigación científica*. (Business Support Aneth S.R.L (ed.)).
- Uladech. (2021). *Código de ética para la investigación*.
<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

ANEXOS

BASE DE DATOS EXCEL 2022

Muestra	Variable Pre-test															Variable post-test																
	Dimensión 1 Pre-test								Dimensión 2 Pre-test							Dimensión 1 Pos-test						Dimensión 2 Pos-test										
	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	2	3	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	3	3	3
2	2	3	3	2	3	3	2	1	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	3	1	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	2	3	2	2
4	3	3	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	4	4	3	3	3	2	3	1	4	4	4	4	3	4
5	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
6	2	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2
7	1	3	2	3	3	3	3	1	1	2	1	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	1
8	3	3	2	1	1	1	2	1	1	2	3	1	2	2	2	1	3	3	3	4	1	3	2	2	1	3	1	3	2	4	4	4
9	1	1	1	4	4	4	4	3	3	3	4	1	4	1	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
10	1	3	1	2	3	1	2	3	1	1	3	1	1	2	1	3	1	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3	2	3	3
11	1	2	2	2	3	1	2	3	1	1	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	2	3	2	3
12	3	1	1	1	1	1	3	1	3	1	3	2	1	3	1	1	1	2	3	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3
13	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3
14	1	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	1
15	3	2	3	3	3	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2	2	3	4	4	4	4	4	2
16	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	3	3	2	2	1	2	1	3	2	3	3	2	3	2	3	1

V1	D1	D2		V2	D1	D2
25	11	14		31	15	16
40	19	21		51	28	23
41	21	20		53	30	23
38	19	19		53	26	27
39	19	20		45	22	23
52	27	25		61	32	29
33	19	14		43	23	20
28	14	14		43	21	22
46	22	24		59	29	30
29	16	13		41	21	20
33	16	17		42	21	21
27	12	15		38	18	20
43	20	23		52	24	28
37	16	21		48	20	28
36	17	19		47	20	27
23	12	11		36	17	19

**JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°701-A DEL DISTRITO DE RÍO TAMBO, 2022**

Ficha de observación

Código de estudiante.....

N°	DIMENSIONES	PSICOMOTRIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado
			1	2	3	4
1	Comprende su cuerpo.	Identifica las partes de su cuerpo a través de movimiento de sus brazos				
2		Identifica las dirección derecha izquierda .				
3		Nombra las partes de su cuerpo por medio del movimiento de sus manos.				
4		Nombra cuál de sus lados es derecha y cual es izquierda con movimiento de su cabeza.				
5		Identifica el pie izquierdo y derecho con el movimiento de sus manos.				
6		Realiza movimientos de hombros para conocer la parte del cuerpo.				
7		Realiza movimientos de brazos y pies para demostrar que				

		reconoce las extremidades superiores e inferiores.				
8		Realiza movimientos para expresar agradecimientos de felicitaciones				
9	Se expresa corporalmente	Realiza movimientos de agarres con la mano con precisión				
10		Realiza movimiento dentro de un espacio remarcado				
11		Realiza movimiento de óculo manual en coordinación manos y pies pasando la agujetas a los zapatos				
12		Realiza movimientos de expresión de imitaciones al señor Alcalde				
13		Realiza movimientos de coordinación con su para lanzar las pelotas a los aros de básquet.				
14		Organiza movimientos de control manual de pelotas.				
15		Organiza movimientos de expresión facial como actuación actora.				
16		Organiza movimientos de equilibrio grupal a lo hora de caminar en línea con sus compañeros.				



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR EL ÁREA PSICOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°701-A DEL DISTRITO DE RÍO TAMBO, 2022

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Ficha de observación PRE y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	18	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				95
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				100
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				100
4. Organización	Existe una organización lógica																				75
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				100
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				100
7. Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos																				75
8. Coherencia	Entre los ítems, indicadores																				100
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				100
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				100

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 0,98

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	Angel Zapata Fuentes	DNI N°	4474 2290
Dirección domiciliaria:	Av. Micaela Bastidas N° 532	Teléfono/Celular:	921431776
Título Profesional	Ingeniero de Sistemas		
Grado Académico:	Maestro		
Mención:	Docencia curricula e investigación		



AUTORIZACION

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA BILINGUE N° 703-A DEL DISTRITO DE RIO TAMBO, PROVINCIA DE SATIPO, DEPARTAMENTO JUNIN, CENTRO POBLADO DE CUTIVIRENI.

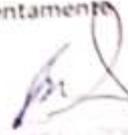
AUTORIZA: La directora: **MERCEDES SHIRLY CARDENAS RUFINO**.

A la estudiante de la Universidad de los Angeles de Chumbate: **RACQUEL RAMOS MONTES**, identificada con DNI 42676610, con código de estudiante 3107141003, a llevar a cabo la investigación científica, en este caso la aplicación de sesiones de clase y recoger los datos de **post-test y prest -test** con las estudiantes señaladas.

Si le otorga la presentación autorización, para los fines de su investigación científica.

Cutivireni 16 de mayo del 2022

Atentamente



MERCEDES SHIRLY CARDENAS RUFINO
DNI 42676610
CUTIVIRENI





Anexo 4: Consentimiento Informado.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Educación Inicial)

Título del estudio:

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR EL AREA DE PSICOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA BILINGÜE N°701-A DEL DISTRITO DE RIO TAMBO.

Investigadora: Raquel Ramos Montes

Propósito del estudio:

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

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR EL AREA DE PSICOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA BILINGÜE N° 701-A DEL DISTRITO DE RIO TAMBO. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad.

Este trabajo de investigación busca responder ¿Cuál es la relación entre juego motor y psicomotriz con los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A Misión Cutivireni de Río Tambo 2022? Y entre el juego y la psicomotriz es fundamental y de importancia en el desarrollo del conocimiento de los niños y niñas.

Objetivo general:

Determinar la influencia del juego motor en el área de psicomotriz en los estudiantes de 4 y 5 años de la institución educativa bilingüe N° 701 -A, de Río Tambo, 2022.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Es investigar que los niños y niñas tienen un movimiento adecuado establecidas para mejorar movimientos laterales.

Procedimientos:

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

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.



Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de psicomotriz, y realizara el juego motor.

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

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

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.

Carmelita Herino Nicolas

Nombres y Apellidos

Participante

25-4-2022-8.am

Fecha y Hora

Raquel Ramos Montes

Nombres y Apellidos

Investigador

25-4-2022-8.am

Fecha y Hora



Anexo 4: Consentimiento Informado.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Educación Inicial)

Título del estudio:

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR EL AREA DE PSICOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA BILINGÜE N°701-A DEL DISTRITO DE RIO TAMBO.

Investigadora: Raquel Ramos Montes

Propósito del estudio:

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

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR EL AREA DE PSICOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA BILINGÜE N° 701-A DEL DISTRITO DE RIO TAMBO. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad.

Este trabajo de investigación busca responder ¿Cuál es la relación entre juego motor y psicomotriz con los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N° 701-A Misión Cutivireni de Río Tambo 2022? Y entre el juego y la psicomotriz es fundamental y de importancia en el desarrollo del conocimiento de los niños y niñas.

Objetivo general:

Determinar la influencia del juego motor en el área de psicomotriz en los estudiantes de 4 y 5 años de la institución educativa bilingüe N° 701 -A, de Río Tambo, 2022.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Es investigar que los niños y niñas tienen un movimiento adecuado establecidas para mejorar movimientos laterales.

Procedimientos:

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

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.



Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de psicomotriz, y realizara el juego motor.

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

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

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.

Héctor Vasquez Campos

Nombres y Apellidos

Participante

25-4-2022 - 8.am

Fecha y Hora

Raquel Ramos Montes

Nombres y Apellidos

Investigador

25-4-2022 - 8.am

Fecha y Hora

PROYECTO DE APRENDIZAJE

TÍTULO

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRIDAD EN ESTUDIANTES DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°701-A DEL DISTRITO DE RÍO TAMBO, 2022

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| 1. UGEL | : Río Tambo |
| 2. Institución Educativa Inicial | : N° 701-A del distrito de Río Tambo |
| 3. Docente | : Ramos Montes, Raquel |
| 4. Tiempo | : Abril |
| 5. Estudiantes | : 4 y 5 años de edad |

II. FUNDAMENTACIÓN:

La comunicación es propia de una persona y es en los primeros años de vida donde empieza la interacción comunicativa en forma oral, gestual y a través d juegos orales, aprenden cuentos donde se busca el desarrollo de la oralidad, mejorar la verbalización y la interlocución para luego entrar al mundo de la escritura. La comunicación es el pilar del desarrollo y esta en el marco del enfoque comunicativo e inmerso en contexto sociocultural comunicativo mediante juegos orales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, buscando desarrollar las competencias obtiene información del texto oral, utiliza recursos no verbales de forma estratégica, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores y reflexiona la forma, el contenido del texto oral

III. PLANIFICACIÓN DEL DOCENTE:

¿QUÉ HARE?	¿CÓMO LO HARÉ?	¿QUÉ NECESITAMOS?
Planificación del proyecto	Conociendo sus necesidades de aprendizaje	Materiales de escritorio Materiales de los sectores Equipo de sonido Recursos naturales y otros
Determinación de actividades de juegos orales Previsión del tiempo	En grupos de trabajo, individualmente Visita de campo Preparando materiales	Papelotes. Papeles bond, plumones, goma, tijeras, textos y otros
Elaborar acuerdos para un urbano comportamiento de los niños y niñas en el aula y fuera de ella.	Asamblea con los estudiantes Actividades de juegos oral	Papelotes. Papeles bond, plumones, goma, tijeras y otros
Hacer uso de técnicas, estrategias adecuadas para el logro de los propósitos	Identificando su problemática y necesidades de aprendizaje	Materiales de escritorio Imágenes, siluetas Visita a la página web Recursos audiovisuales

		otros recursos
Evaluación formativa para verificar su aprendizaje.	Haciendo uso de instrumentos de evaluación	Materiales de escritorio

IV. PLANIFICACIÓN CON LOS ESTUDIANTES:

PREGUNTAS PARA LA PLANIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
¿QUÉ VAN APRENDER?	Realizar actividades de juego orales para el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna
¿CÓMO HACER PARA QUE APRENDAN?	<ul style="list-style-type: none"> • Generar situaciones de juegos orales • Promoviendo aprendizaje autónomo, en un ambiente adecuado con los materiales pertinentes para su manipulación • Ofreciendo estrategias acertados que posibiliten el desarrollo de las competencias. • Programando actividades que favorezcan el aprendizaje según su estilo, promoviendo una participación activa, dando soporte emocional y afectiva entre los niños.
¿CÓMO SABER QUE ESTÁN APRENDIENDO	Haciendo un seguimiento en los momentos de las actividades a través de la evaluación y la utilización de técnicas e instrumento pertinentes

V. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas, emociones, intereses con sus propias palabras utilizando gestos, movimientos corporales estratégicamente, juego de las caras raras provocando entregar la información • Participa en conversaciones con sus pares con buena oralidad como muestra de la práctica del juego de trabalenguas • Dice lo que siente, piensa con claridad con el juego busco sonidos cada palmada con una palabra • Expresa sus ideas a partir de la información escuchada en la radio y lo manifiesta en voz alta frente a sus compañeros de estudio con el juego de actor.

		<p>Infiere e interpreta información del texto oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. • Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
		<p>Adecua y organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gusto
		<p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en un dialogo con buena voz, favorecido con la práctica del juego de trabalenguas, haciendo uso de movimientos de manos • Dialoga con sus pares sobre un tema de su interés común haciendo uso de movimientos con el juego de manos y gestos • Practican las palabras dando golpes de ritmo por medio del juego de escuchar canciones escolares una y otras. • Responde a las preguntas formuladas de sus compañeras con el juego quiero quiero, Consumiendo la compra y comunicando el valor de la compra • Participa en conversatorio de interés común en el aula, y expresa sus ideas con claridad
		<p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dice algunas ideas sobre la forma de comportamiento en el aula a sus compañeros con claridad de voz • Controla las conversaciones de aula de sus pares en el salón clase con el juego de CHS, CHS para controlar los desórdenes • Ejerce su opinión sobre las frases escuchados y expresan sus ideas con buena voz a manera de jugar oralmente

			<ul style="list-style-type: none"> • Hace preguntas/ da respuestas sobre temas de su interés con buena voz con los juegos de palabras de locutores
		Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. • Reflexiona sobre los comentarios de las conversaciones si está bien o está mal mediante el juego de la paz. • Evalúan los procedimientos del diálogo entre sus compañeros y otras personas a manera de juegos orales. • Manifiesta con claridad y buena entonación sobre las conversaciones de sus compañeros sin embargo al final se produce una evaluación. • Práctica el papel de un juego de policía para evaluar sobres actos y conversaciones. • Practica la reflexión luego de escuchar los cuentos u otros relatos de su edad por medio del juego oral chs-chs
	Lee diversos tipos de textos en lengua materna	Obtiene información del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños)
		Infiere e interpreta información del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> • Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o

			escucha antes y durante la lectura.
		Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> • Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído • utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones
	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Adecua el texto a la situación comunicativa	• Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa.
		Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá;
		Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	• Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.
Lenguaje artístico	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	<ul style="list-style-type: none"> • Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo a sus necesidades • Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro
Área Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	• Realiza acciones de juego de manera autónoma como correr, saltar, trepar, correr, rodar, deslizarse, lanzar pelotas
Personal social	Construye su identidad	Se expresa corporalmente	• Realiza acciones de movimiento de coordinación aculo manual acorde a sus necesidades e interés
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	• Establece relaciones ente los objetos de su entorno, compara, agrupa
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	• Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y

			“mañana”–, en situaciones cotidianas.
		Usa estrategias y procedimientos de estimación	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. <ul style="list-style-type: none"> • Comunica su comprensión 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce
		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto
Ciencia y tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos	problematiza situaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Hace preguntas que expresen su curiosidad sobre los objetos
		Diseña estrategias para hacer indagación	<ul style="list-style-type: none"> • Propone acciones y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto
		Genera y registra datos o información	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos
		Analiza datos e información	<ul style="list-style-type: none"> • Compara sus explicaciones de los datos obtenidos y participa en la construcción de conclusiones
		Evalúa y comunica el proceso y resultado	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica de manera verbal, a través de dibujos, según su nivel de escritura

VI. ENFOQUE TRASVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SUPONEN	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
Inclusivo y atención a la diversidad	Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto evitando discriminación y perjuicios.
	Equidad en la enseñanza	Disposición a la enseñanza ofreciendo a los escolares las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas del estudiante
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta	Docentes y estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionando el calentamiento global, para la adaptación al cambio climático.
	Respeto a toda forma de vida	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado de la toda forma de vida sobre la tierra desde una mirada sistémica y global revalorando los saberes ancestrales	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.
Se desenvuelve en los entornos virtuales	Personaliza entornos virtuales.	se desenvuelven muchos niños y niñas, quienes observan, exploran y descubren su utilidad en situaciones de la vida cotidiana	Explora, con el acompañamiento del docente, entornos virtuales y dispositivos tecnológicos, como grabadora de sonido o de video, cámara fotográfica, radio, computadora o tableta

VII. UTILIDAD DEL TIEMPO:

VIII. BIBLIOGRAFÍA:

Recursos para docente	Recursos para estudiante
Programa curricular de educación inicial 2019 Rutas del aprendizaje de comunicación 2013 Minedu Guías de unidad Minedu	Textos con contenido de cuentos infantiles Páginas web. Equipo de sonido Materiales (telas, papeles, semillas, tempera)de escritorio Materiales de los sectores del aula

V° B° DIRECTORA

DOCENTE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Identifica las partes de su cuerpo a través de movimiento de sus brazos	Nombra cuál de sus lados es derecha y cual es izquierda con movimiento de su cabeza	Realiza movimientos de brazos y pies para demostrar que reconoce las extremidades superiores e inferiores	Realiza movimiento dentro de un espacio remarcado	Realiza movimientos de coordinación con su para lanzar las pelotas a los arcos de básquet
Identifica las dirección derecha izquierda	Identifica el pie izquierdo y derecho con el movimiento de sus manos	Realiza movimientos para expresar agradecimientos de felicitaciones	Realiza movimiento de óculo manual en coordinación manos y pies pasando la agujetas a los zapatos	Organiza movimientos de control manual de pelotas
Nombra las partes de su cuerpo por medio del movimiento de sus manos	Realiza movimientos de hombros para conocer la parte del cuerpo	Realiza movimientos de agarres con la mano con precisión	Realiza movimientos de expresión de imitaciones al señor Alcalde	Organiza movimientos de expresión facial como actuación actora. Organiza movimientos de equilibrio grupal a lo hora de caminar en línea con sus compañeros
Observación: se desarrolla actividades relacionadas al trabajo de investigación				

SESION DE APRENDIZAJE N° 01

TITULO: Identifica las partes de su cuerpo a través de movimiento de sus brazos.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa Bilingüe: N° 701-A del distrito de Río Tambo

2. Docente : Ramos Montes Raquel

3. Tiempo : 90 minutos

4. Estudiantes : 4-5 años de edad

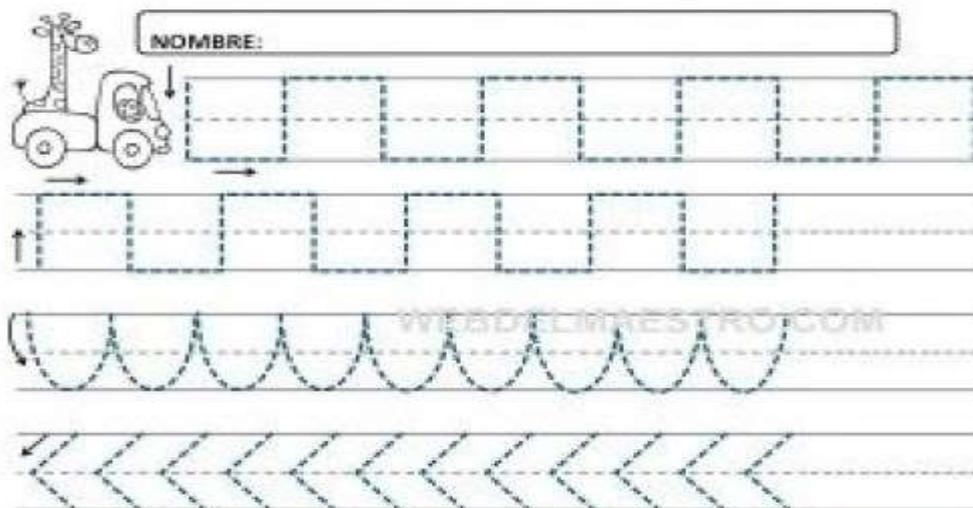
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	
CAPACIDAD	Comprende su cuerpo	
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> Realiza recortes con papel y crea siluetas de animales acciones con precisión y coordinación Realiza acciones motrices de saltos, giros, caminatas sobre tiras, círculos de colores 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> Equipo de sonido Materiales de escritorio (Papeles de colores, tijera, goma) Materiales de los sectores del aula 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p><u>Inclusivo y atención a la diversidad</u> Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.</p>	
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> Saludo con cordialidad a los niños y niñas, oración de la mañana pidiendo por la salud, los alimentos y la familia Presentación de la maestra y los niños Pedir que observen el salón para reconocer todos los objetos Preguntar esta ordenado ¿Qué es gustaría ordenar? Acordar la elaboración, el cumplimiento de 	<ul style="list-style-type: none"> Dejar jugar en los sectores se desenvuelvan de manera autónoma, danzar, rodar lanzar pelota Culminado el tiempo pedir que organicen los materiales <p style="text-align: center;">Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizar a los escolares en medianos grupos, sentados cómodamente dar a conocer las actividades a realizar Hacerles entrega de papeles de colores, tijeras y patrón para que realicen recortes Culminado las actividades 	Consolidación del tema Verbalizan lo que hicieron Preguntas de metacognición: ¿Lograste realizar los recortes del papel? ¿Lograste mantener e el equilibrio en la caminata? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te pareció fácil?

<p>normas de convivencia en el aula y fuera de ella.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar sus inquietudes y opiniones de cada uno de los estudiantes • Entonar la canción “Bienvenidos” con entonación de todos, acompañado de saltos, giros, • Mencionar el propósito de sesión: Realiza recortes con papel y crea tiras largas con precisión y coordinación • Realiza acciones motrices de saltos, giros, caminatas sobre tiras, círculos de colores 	<p>Salir al área libre organizar las tiras en líneas, círculos y en forma organizada en pares caminaran, saltaran sin perder el equilibrio, hasta logran sus propósitos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a la participación y felicitarlo por sus logros • Hacer entrega de prácticas para que realicen trazos lineales, curvas, círculos • Mediante las técnicas del museo presentan su producto a sus compañeros en el aula. 	
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza recortes con papel y crea tiras largas con precisión y coordinación • Realiza acciones motrices de saltos, giros, caminatas sobre tiras, círculos de colores 	<p>test</p>

ANEXO

prácticas para que realicen trazos lineales



SESION DE APRENDIZAJE N° 02

TITULO: Identifica las dirección derecha izquierda.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa Bilingüe: N° 701-A del distrito de Río Tambo
2. Docente : Ramos Montes Raquel
3. Tiempo : 90 minutos
4. Estudiantes : 4-5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad 	
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Comprende su cuerpo 	
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objeto 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Cintas de tela de colores diversos • Equipo de sonido • Materiales de escritorio (Papeles de colores, tijera, goma) • Materiales de los sectores del aula 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p><u>Inclusivo y atención a la diversidad</u> Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.</p>	
INICIO	DESARROLLO	CIERRE

<ul style="list-style-type: none"> • Saludo con cordialidad a los niños y niñas, oración de la mañana pidiendo por la salud, los alimentos y la familia • Recordar el cumplimiento de normas de convivencia, bioseguridad en el aula y fuera de ella. • Escuchar sus inquietudes y opiniones de cada uno de los estudiantes • Entonar la canción “la taza” con entonación de todos, acompañado de saltos, giros, movimientos corporales • Preguntar: ¿Cómo se sienten? ¿Qué les gustaría hacer? ¿Cómo lo harían? • Mencionar el propósito de sesión: Explorar diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. • Realiza acciones y movimientos como saltar caminar, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objeto 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar en los sectores se desenvuelvan de manera autónoma, danzar, rodar lanzar pelota, bloques lógicos • Culminado el tiempo pedir que organicen los materiales <p style="text-align: center;">Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • En forma individual hacer entrega a cada estudiante cintas largas de colores (rojo, verde, azul, morado, amarillo y otros) • Observan • Manipulan • Miden (más grande- corto, ancho- delgado) • Pregunta ¿Qué podemos hacer con las cintas? • Motivar a dar respuestas y dar un ejemplo (figura geométrica, línea) • Dejar que se desenvuelvan de acuerdo a su creatividad <p style="text-align: center;">ACTIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salir al área libre organizar las cintas en filas, círculos, ondas donde puedan caminar sobre ellas los estudiantes, mediante un concurso ¡vamos tú puedes! caminaran, saltaran sin perder el equilibrio, hasta logran sus propósitos • Motivamos a la participación y felicitarlo por sus logros 	<p>Consolidación del tema</p> <p>Verbalizan lo que hicieron</p> <p>Preguntas de metacognición:</p> <p>¿Lograste mantener el equilibrio en la caminata con las cintas?</p> <p>¿Te pareció fácil?</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como saltar caminar, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objeto 	<p>test</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 03

TITULO: Nombra las partes de su cuerpo por medio del movimiento de sus manos.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa Bilingüe: N° 701-A del distrito de Río Tambo
2. Docente : Ramos Montes Raquel
3. Tiempo : 90 minutos
4. Estudiantes : 4-5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad 	
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Comprende su cuerpo 	
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones motrices de modelado, recortes, formar figuras geométricas básicas en las que coordina movimientos 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Palitos del contexto • Equipo de sonido • Materiales de escritorio (Papeles de colores, tijera, goma) • Materiales de los sectores del aula 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p><u>Inclusivo y atención a la diversidad</u> Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.</p>	
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo con cordialidad a los niños y niñas, oración de la mañana pidiendo por la salud, los alimentos y la familia • Recordar el cumplimiento de normas de convivencia, bioseguridad en el aula y fuera de ella. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar en los sectores direccionando al sector de construcción y se desenvuelvan de manera autónoma, • Culminado el tiempo pedir que organicen los materiales <p style="text-align: center;">Actividad</p>	Consolidación del tema Verbalizan lo que hicieron Preguntas de metacognición: ¿Lograste participar en la formación de la casa? ¿Te pareció fácil construir

<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar sus inquietudes y opiniones de cada uno de los estudiantes • Entonar la canción “Hola, hola como estas” con entonación de todos, acompañado de saltos, giros, movimientos corporales Hola hola ¿Cómo estás? La canción infantil para saludar (Preescolar) Saludar las manos - YouTube • Preguntar: ¿saben hacer círculos grandes, pequeños, muchos-pocos? • Motivarlos a responder • Mencionar el propósito de sesión: Realiza acciones motrices de modelado, recortes, formar figuras geométricas básicas en las que coordina movimientos 	<ul style="list-style-type: none"> • En forma individual hacer entrega a cada estudiante palitos recogidos de la zona • Preguntar ¿Qué pueden hacer con estos palitos? • Motivar a dar respuestas, se da un ejemplo (agrupar, alinear, enfilar, formar figuras geométricas, cuantificar, ordenar) • Dejar que se desenvuelvan de acuerdo a su creatividad • Luego en un papelote mostrar la silueta de una casa, pegaran los palitos, papeles de colores dándole los bordes, techo, pared, ventana ¡Quien gana! • Motivamos a la participación y felicitarlo por sus logros y presentarlo en el salón en un sitio visible 	<p>figuras con los palitos? ¿Te gusto la actividad?</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones motrices de formar figuras geométricas básicas en las que coordina movimientos 	<p>test</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

TITULO: Nombra cuál de sus lados es derecha y cual es izquierda con movimiento de su cabeza. Identifica el pie izquierdo y derecho con el movimiento de sus manos.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa Bilingüe: N° 701-A del distrito de Río Tambo
2. Docente : Ramos Montes Raquel
3. Tiempo : 90 minutos
4. Estudiantes : 4-5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad 	
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Comprende su cuerpo 	
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones motrices de modelado, recortes, formar figuras básicas en las que coordina movimientos motrices 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido • Materiales de escritorio (Papeles de colores, tijera, goma, colores, lápices) • Materiales de los sectores del aula 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p><u>Inclusivo y atención a la diversidad</u> Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.</p>	
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo con cordialidad a los niños y niñas, oración de la mañana pidiendo por la salud, los alimentos y la familia • Recordar el cumplimiento de normas de convivencia, bioseguridad en el aula y fuera de ella. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar en los sectores direccionando al sector de construcción y se desenvuelvan de manera autónoma, • Culminado el tiempo pedir que organicen los materiales <p style="text-align: center;">Actividad</p>	Consolidación del tema Verbalizan lo que hicieron Preguntas de metacognición: ¿Lograste realizar recortes? ¿Te pareció

<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar sus inquietudes y opiniones de cada uno de los estudiantes • Entonar la canción “Pimpon” con entonación de todos, acompañado de saltos, giros, movimientos corporales • Preguntar: ¿Les gustaría recortar papeles y hacer figuras ...? • Motivarlos a responder • Mencionar el propósito de sesión: Realiza acciones motrices de modelado, recortes, formar figuras básicas en las que coordina movimientos motrices 	<ul style="list-style-type: none"> • En forma individual hacer entrega a cada estudiante hojas de papel de colores variados, tijeras, goma • Preguntar ¿Qué color de papel tienen cada uno? ¿Quieren hacer un intercambio? ¿Qué forma tiene? Si doblamos en dos partes ¿Qué forma tendría? Si juntamos de 5 estudiantes ¿Cuántos papeles tuviéramos? • Motivar a dar respuestas • Luego dejar que realicen recortes de la silueta de animales según su creatividad e interés • Presentar la práctica (grafo motricidad) para que trabajen mejorando su motricidad fina ¡vamos tú puedes! • Motivamos a la participación y felicitarlo por sus logros y presentarlo en el salón en un sitio visible 	<p>fácil? ¿Te gusto la actividad?</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones motrices de formar figuras básicas en las que coordina movimientos 	<p>test</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 05

TITULO: Realiza movimientos de hombros para conocer la parte del cuerpo. Realiza movimientos de brazos y pies para demostrar que reconoce las extremidades superiores e inferiores.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa Bilingüe: N° 701-A del distrito de Río Tambo
2. Docente : Ramos Montes Raquel
3. Tiempo : 90 minutos
4. Estudiantes : 4-5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad 	
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Comprende su cuerpo 	
DESEMPEÑO	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en modelados, recortes, creación de objetos <ul style="list-style-type: none"> • 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido • Materiales de escritorio (Papeles de colores, tijera, goma, colores, lápices) • Materiales de los sectores del aula • Materiales de dibujo • Ula ula 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p><u>Inclusivo y atención a la diversidad</u> Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.</p>	
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo con cordialidad a los niños y niñas, oración de la mañana pidiendo por la salud, los alimentos y la familia 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar en los sectores direccionando al sector de construcción y se desenvuelvan de manera autónoma, • Culminado el tiempo pedir que organicen los materiales 	Consolidación del tema Verbalizan lo que hicieron Preguntas de metacognición:

<ul style="list-style-type: none"> • Recordar el cumplimiento de normas de convivencia, bioseguridad en el aula y fuera de ella. • Escuchar sus inquietudes y opiniones de cada uno de los estudiantes • Entonar la canción “es la hora, es la hora” con entonación de todos, acompañado de saltos, giros, movimientos corporales • Preguntar: ¿Les gustaría jugar los avioncitos? • Actividad lúdica con tiros/ avioncito pasando por el centro del aula dando dos oportunidades a cada uno Buscando la participación de los niños/ niñas <p>Mencionar el propósito de sesión: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en modelados, recortes, creación de objetos</p>	<p style="text-align: center;">Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • En forma individual hacer entrega a cada hoja de papel de colores variados, tijeras, goma, imágenes • Pedir que dibujen lo que les gusta utilizando diversos lápices de color • Guiar en su desarrollo • Luego recortar diversos papeles de colores con diseños y formas geométricas, deben pegar en el borde de sus dibujos, haciéndole un marco para su mejor presentación • Motivamos a la participación y felicitarlo por sus logros y presentarlo en el salón en un sitio visible donde pueden apreciar 	<p>¿Lograste realizar recortes en los papeles? ¿Te pareció fácil? ¿Te gusto dibujar? ¿Qué tal lo hiciste?</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en modelados, recortes, creación de objetos</p>	<p>test</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 06

**TITULO: Realiza movimientos para expresar agradecimientos de felicitaciones.
Realiza movimientos de agarres con la mano con precisión**

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa Bilingüe: N° 701-A del distrito de Río Tambo
2. Docente : Ramos Montes Raquel
3. Tiempo : 90 minutos
4. Estudiantes : 4-5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad 	
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Comprende su cuerpo 	
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en modelados, recortes, creación de objetos • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales como plastilinas. 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido • Materiales de escritorio (Papeles de colores, tijera, goma, colores, lápices) • Materiales de los sectores del aula • Plastilina 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p><u>Inclusivo y atención a la diversidad</u> Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.</p>	
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo con cordialidad a los niños y niñas, oración de la mañana pidiendo por la salud, los alimentos y la familia • Recordar el cumplimiento de normas de convivencia, 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar libremente en los sectores y se desenvuelvan de manera autónoma. • Culminado el tiempo pedir que organicen los materiales <p style="text-align: center;">Actividad</p>	<p>Consolidación del tema</p> <p>Verbalizan lo que hicieron</p> <p>Preguntas de metacognición:</p>

<p>bioseguridad en el aula y fuera de ella.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entonar la canción “A mi burro” acompañado de saltos, giros, movimientos corporales A mi Burro y otras canciones infantiles ♪ Toobys Videos para niños - Bing video • Preguntar: ¿Cuántas orejas tiene el burro? ¿Qué le paso al burro? ¿cuándo se enferman los niños? • Sugerir que se cuiden, para no enfermar Mencionar el propósito de sesión: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en modelados, recortes, creación de objetos Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales como plastilinas 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar en grupo en una mesa redonda y entregar plastilina • Pedir que moldeen diversos animales (gato, perro, loro, caballo etc) según su interés y creatividad • Mostrar una maqueta con casa, patio, área verde de acuerdo a lo que moldean ubicarlos en la maqueta formando “la granja” • Guiar en su proceso • Motivamos a la participación y felicitarlo por sus logros y presentarlo en el salón en un sitio visible donde pueden apreciar 	<p>¿Lograste realizar animales con la plastilina? ¿Te pareció fácil? ¿Te gusto dibujar? ¿Qué tal lo hiciste?</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en modelados, recortes, creación de objetos Representa a su manera animales y utilizando diferentes materiales como plastilinas</p>	<p>test</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 07

TITULO: Realiza movimiento dentro de un espacio remarcado.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa Bilingüe: N° 701-A del distrito de Río Tambo
2. Docente : Ramos Montes Raquel
3. Tiempo : 90 minutos
4. Estudiantes : 4-5 años

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS PSICOMORICIDAD	
COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad 	
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Realiza acciones y juego de manera autónoma combinando habilidades 	
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en modelados, recortes, creación de objetos • Combina diferentes colores de plastilina y crea una figura geométrica bien definidas (cuadrado, círculo, rectángulo) 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido • Materiales de escritorio (Papeles de colores, tijera, goma, colores, lápices) • Materiales de los sectores del aula • Plastilina 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p><u>Inclusivo y atención a la diversidad</u> Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al diálogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.</p>	
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo con cordialidad a los niños y niñas, oración de la mañana pidiendo por la salud, los alimentos y la familia • Recordar el cumplimiento de normas 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar libremente en los sectores y se desenvuelvan de manera autónoma. • Culminado el tiempo pedir que organicen los materiales <p style="text-align: center;">Actividad</p>	<p>Consolidación del tema</p> <p>Verbalizan lo que hicieron</p> <p>Preguntas de metacognición:</p>

<p>de convivencia, bioseguridad en el aula y fuera de ella.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entonar la canción “ <i>La ronda de las figuras geométricas</i>” acompañado de saltos, giros, movimientos corporales La Canción de las Figuras Geométricas - Ronda Infantil - Videos para niños - Lunacreciente - Bing video <p>Preguntar: ¿Les gustó? ¿Aprendemos a reconocer Cuales son las figuras del video?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencionar el propósito de sesión: Combina diferente colores de plastilina y crea una figura geométrica bien definidas (cuadrado, círculo, rectángulo 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar en medianos grupos sentados cómodamente colocar figuras geométricas de diversos colores en la mesa de trabajo • Mediante un juego ¡Quien gana! Pedir que construyan con las piezas (figura de animal, agrupan, pirámide etc) de acuerdo a su creatividad acompañando de sonido musical • Preguntar que expresen sus ideas sobre lo que lograron construir • ¿Cuál es la figura que tiene cuatro lados? ¿Cuál es la que tiene dos lados grandes y dos cortos? ¿Cuál es la que tiene tres lados? <p style="text-align: center;">Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregar plastilinas de diferentes colores y pedir que realicen figuras geométricas con cuatro lados iguales, tres lados, dos lados grandes y dos cortos, un polígono • Luego hacer preguntas: ¿cuál es el nombre de las figuras que crearon? • Guiar en su proceso • Motivamos a la participación y felicitarlo por sus logros y presentarlo en el salón en un sitio visible donde pueden apreciar 	<p>¿Lograste realizar el cuadrado, rectángulo, círculo con la plastilina? ¿Te pareció fácil? ¿Te gusto la actividad</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Combina diferente colores de plastilina y crea una figura geométrica bien definidas (cuadrado, círculo, rectángulo</p>	<p>test</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 08

TITULO: Realiza movimiento de óculo manual en coordinación manos y pies pasando la agujeta a los zapatos. Realiza movimientos de expresión de imitaciones al señor Alcalde.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa Bilingüe: N° 701-A del distrito de Río Tambo
2. Docente : Ramos Montes Raquel
3. Tiempo : 90 minutos
4. Estudiantes : 4-5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad 	
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo- manual y óculo - podal 	
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> • Mueve las manos y los pies de forma coordinada al compás del ritmo musical 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido • Materiales de escritorio (Papeles de colores, tijera, goma, colores, lápices) • Materiales de los sectores del aula • Objetos de percusión 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p><u>Inclusivo y atención a la diversidad</u> Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.</p>	
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo con cordialidad a los niños y niñas, oración de la mañana pidiendo por la salud, los alimentos y la familia • Recordar el cumplimiento de normas de convivencia, 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar libremente en el sector de arte y música y se desenvuelvan de manera autónoma. • Culminado el tiempo pedir que organicen los materiales <p style="text-align: center;">Actividad</p>	Consolidación del tema Verbalizan lo que hicieron Preguntas de metacognición: ¿Lograste participar en los ritmos

<p>bioseguridad en el aula y fuera de ella.</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar ritmos corporales con los niños y niñas (golpear la mesa con ritmo, zapateo, palmadas) Preguntar: ¿Les gustó? <ul style="list-style-type: none"> Mencionar el propósito de sesión: Mueve las manos y los pies de forma coordinada al compás del ritmo musical 	<ul style="list-style-type: none"> Pedir que tomen un objeto (botella, palitos, ollas, cucharas, platos, etc) Organizar en grupo grande en media luna y a la indicación del maestro tocan con un ritmo hasta logran una coordinación Acompañar del ritmo musical Ejercicio rítmico (Coordinación corporal) Básico - Bing videO <p style="text-align: center;">Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> Mueve las manos y los pies de forma coordinada al compás del ritmo musical (palmadas/sonido musical) <i>en forma repetitiva</i> <p>Guiar en su proceso</p> <ul style="list-style-type: none"> Motivamos a la participación y felicitarlo por sus logros 	<p>musicales? ¿Te gustó?</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Mueve las manos y los pies de forma coordinada al compás del ritmo musical</p>	<p>test</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 09

TITULO: Realiza movimientos de coordinación con su para lanzar las pelotas a los aros de básquet

I. DATOS INFORMATIVOS:

- Institución Educativa Bilingüe: N° 701-A del distrito de Río Tambo
- Docente : Ramos Montes Raquel
- Tiempo : 90 minutos
- Estudiantes : 4-5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

<p>ÁREA</p>	<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS PSICOMOTRIZ</p>
<p>COMPETENCIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
<p>CAPACIDAD</p>	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo- manual y óculo - podal

DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> • Dibuja círculos en el suelo y deja caer objetos dentro • Realiza marchas sobre los círculos marcados 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido • Materiales de escritorio (Papeles de colores, tijera, goma, colores, lápices) • Materiales de los sectores del aula 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p><u>Inclusivo y atención a la diversidad</u> Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.</p>	
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo con cordialidad a los niños y niñas, oración de la mañana pidiendo por la salud, los alimentos y la familia • Recordar el cumplimiento de normas de convivencia, bioseguridad en el aula y fuera de ella. • Realizar ritmos corporales con los niños y niñas (golpear la mesa con ritmo, zapateo, palmadas) • Acompañado del sonido musical Ejercicio rítmico (Coordinación corporal) Básico - Bing videO • Preguntar: ¿Les gustó? • Mencionar el propósito de sesión: Dibuja círculos en el suelo y deja caer objetos dentro • Realiza marchas sobre los círculos marcados 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar libremente en el sector de arte y música y se desenvuelvan de manera autónoma. • Culminado el tiempo pedir que organicen los materiales <p style="text-align: center;">Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir que tomen un marcador hacer pintas de círculos en el piso (grandes, pequeños) • En forma ordenada y de acuerdo a la indicación del sonido musical suelta un objeto (moneda, tapa de gaseosa, piedrita) esperando su turno hasta lograrlo <p style="text-align: center;">Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan marchas (manos bajas- manos alzadas) sobre los círculos marcados buscando la coordinación de movimientos Guiar en su proceso • Motivamos a la participación y felicitarlo por sus logros 	<p>Consolidación del tema</p> <p>Verbalizan lo que hicieron</p> <p>Preguntas de metacognición: ¿Lograste participar en las marcas rítmicas? ¿Qué te pareció?</p>
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Dibuja círculos en el suelo y deja caer objetos dentro • Realiza marchas sobre los círculos marcados 	test

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

TITULO: Organiza movimientos de expresión facial como actuación actora. Organiza movimientos de equilibrio grupal a lo hora de caminar en línea con sus compañeros.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa Bilingüe: N° 701-A del distrito de Río Tambo
2. Docente : Ramos Montes Raquel
3. Tiempo : 90 minutos
4. Estudiantes : 4-5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte • Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad 	
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte 	
DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las partes de su cuerpo con exactitud • En el dibujo de persona, animal incorpora (ojos, orejas, patas, cola) 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido • Materiales de escritorio (Papeles de colores, tijera, goma, colores, lápices) • Materiales de los sectores del aula 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p><u>Inclusivo y atención a la diversidad</u> Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.</p>	
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo con cordialidad a los niños y niñas, oración de la mañana pidiendo por la salud, los alimentos y la familia • Recordar el cumplimiento de normas de convivencia, bioseguridad en el aula y fuera de ella. • Entona la canción cuidemos “la taza” acompañado de 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar libremente en los sectores y se desenvuelvan de manera autónoma. • Culminado el tiempo pedir que organicen los materiales <p style="text-align: center;">Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentados cómodamente en su silla hacerles entrega de algunas partes del cuerpo de personas, animales, flores, plantas a cada uno de los escolares 	Consolidación del tema Verbalizan lo que hicieron Preguntas de metacognición: ¿Lograste colocar la oreja que faltaba en su posición exacta? ¿Qué te pareció fácil o difícil?

<p>(movimientos corporales, zapateo, palmadas a su ritmo musical)</p> <p>CantaJuego - Soy Una Taza (Version Mexico) - YouTube</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntar: ¿Les gustó? • Mencionar el propósito de sesión: Reconoce las partes de su cuerpo con exactitud • En el dibujo de persona, animal incorpora (ojos, orejas, patas, cola) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir que dialoguen sobre que tienen • Ubiquen en la pizarra y peguen según corresponda, dándole forma a la flor, persona el animal • Motivamos a la participación y felicitarlo por sus logros <p style="text-align: center;">Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer entrega de papeles de color, tijera, goma. • Entregar practica con dibujos de persona, animal, flor con órganos que le faltan • Realizan recortes de los órganos que le faltan y pegan en el lugar correcto • Guiar en su proceso • Motivamos a la participación y felicitarlo por sus logros 	
EVALUACIÓN	En el dibujo de persona, animal, flor ubica (ojos, orejas, patas, cola, pétalo, hojas)	test

