



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO DIDÁCTICO PARA DESARROLLAR LA  
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “SAN  
JUAN BOSCO”-PROVINCIA HUARMEY-ANCASH, 2021**

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

AUTOR

**BLAS GONZALES, JULIANA GERALDINE  
ORCID: 0000-0002-7618-8041**

ASESOR

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA  
ORCID: 0000-0002-4564-4681**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2023**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Blas Gonzales, Juliana Geraldine

ORCID: 0000-0002-7618-8041

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

### **ASESOR**

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

### **JURADO**

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID ID: 000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID ID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID ID: 0000-0002-0304-2244

## FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Taboada Marin Hilda Milagros

**Miembro**

---

Palomino Infante Jeaneth Magali

**Miembro**

---

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

**Presidente**

---

Tamayo Ly Carla Cristina

**Asesor**

## **HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA**

### **Dedicatoria**

A los niños, niñas y padres de familia de la I.E.P “San Juan Bosco” de la provincia de Huarmey, y hacer realidad esta investigación, por brindarme la oportunidad y permitirme conocer la realidad de cada uno de los niños ya que gracias a ello servirá como aporte para un futuro. Y superar las debilidades para bien de nuestros niños.

## **Agradecimiento**

Agradezco en primer lugar a dios por permitido llegar hacia esta etapa de vida profesional, darme fuerza y voluntad para seguir adelante.

A mis profesores de quienes guardo gratos recuerdos y quedarán por siempre en mi mente y me servirán como ejemplo para seguir por el buen camino en esta hermosa carrera que es educación Inicial la cual escogí por vocación y amor.

A mi padre Blas Dueñas, Manuel Jorge que me ayuda a continuar con mi carrera, a mi madre Gonzales Rojas, Norma quien me brinda su amor incondicional y todo su apoyo moral, afectivo, y sobre todo a mi hijo Alamo Blas, Alex Manuel Enzo que es mi motivo y mi fuerza para lograr mi objetivo ya que, si el apoyo de cada miembro de mi familia no hubiera sido posible llegar a la meta, porque su apoyo es un elemento fundamental para mi logro en mi vida profesional.

## RESUMEN Y ABSTRACT

### Resumen

En esta investigación determinó la influencia del juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarney-Ancash, 2020, respecto a su metodología este estudio fue del tipo cuantitativo, de nivel explicativo con un diseño de la investigación pre-experimental, se utilizó una sola muestra en donde se aplicó un estímulo que fue el juego didáctico, la población estuvo conformada por 15 niños de 4 años y se aplicó una muestra de 08 niños de 4 años, como técnica de muestreo se utilizó el no probabilístico, así mismo se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar (EPP), como resultados se identificó en un primer momento al aplicar el pretest que un 25% alcanzaron un nivel bajo en el desarrollo motriz, después de aplicar el estímulo de juego didáctico y tomar el post tes en la muestra se halló que un 87.5% de niños se ubicaron en un nivel bueno en la psicomotricidad gruesa, es así que se identificó una media de 28,13 en el pretest y un 32.88 para el postest observando una diferencia importante; también se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon en donde se hallaron valores entre el pre y postest ( $Z=-3,453$  y  $p=0.02$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna. Como conclusión se demostró que sí existe la influencia del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años.

**Palabras clave:** Coordinación, equilibrio, juego didáctico, psicomotricidad.

### Abstract

The objective of this research was to determine the influence of the didactic game to develop gross motor skills in 4-year-old children of the Private Educational Institution "San Juan Bosco" -Huarmey-Ancash Province, 2020, regarding its methodology this study was of the quantitative type, explanatory level with a pre-experimental research design, a single sample was used where a stimulus was applied that was the didactic game, the population consisted of 15 children of 4 years and was applied a sample of 8 children of 4 years, as a sampling technique the non-probabilistic one was used, likewise the observation technique was used and the Preschool Psychomotor Assessment Scale (EPP) was used as an instrument, as results were identified at first when applying the pretest that 25% reached a good level in motor development, after applying the didactic game stimulus and taking the pretest in the sample, it was found that a 87.5% of children were located at a good level in gross motor skills, thus, a mean of 28.13 was identified in the pretest and 32.88 for the posttest, observing an important difference; Wilcoxon's non-parametric test was also applied, where values were found between the pre and post-test ( $Z = -3.453$  and  $p = 0.02$ ), rejecting the null hypothesis and accepting the alternative hypothesis. As a conclusion, it was shown that there is an influence of didactic play on the development of gross motor skills in 4-year-old children.

**Key word:** Coordination, balance didactic game, psychomotor skills.

## CONTENIDO

<b>1. TITULO DE LA TESIS .....</b>	<b>i</b>
<b>2. EQUIPO DE TRABAJO .....</b>	<b>ii</b>
<b>3. FIRMA DEL DIRECTOR DE ESCUELA DE EDUCACIÓN Y ASESORA. ....</b>	<b>iii</b>
<b>4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA.....</b>	<b>iii</b>
<b>5. RESUMEN Y ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>6. CONTENIDO.....</b>	<b>viii</b>
<b>7. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS.....</b>	<b>xi</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>II. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....</b>	<b>5</b>
2.1. Antecedentes .....	5
2.1.1. Internacional.....	5
2.1.2. Nacional .....	8
2.2. Bases teóricas .....	13
2.2.1. Definiciones básicas del juego didáctico.....	13
2.2.1.1 Importancia del juego .....	14
2.2.1.2. Clasificación de los juegos .....	15
2.2.1.3. El juego didáctico como estrategia didáctica en la educación inicial....	16
2.2.1.4. Rasgos de juegos didácticos .....	17
2.2.1.5. La dinámica del juego.....	18
2.2.1.6. La lúdica y el juego en la escuela .....	19
2.2.1.7. Tipos de juegos según fases de desarrollo.....	20
2.2.1.8. Dimensiones de la variable juegos didácticos. ....	21
2.2.1.9. Teoría de J. Piaget para la variable juego. ....	23

2.2.2. Variable psicomotricidad gruesa .....	26
2.2.2.1. Definición de la variable psicomotricidad gruesa .....	26
2.2.2.2. Desarrollo de la motricidad gruesa .....	27
2.2.2.3. Beneficios de trabajar la motricidad gruesa.....	29
2.2.2.4. Características de la motricidad gruesa .....	30
2.2.2.5. Clasificación .....	31
2.2.2.5. Dimensiones de la variable psicomotricidad gruesa.....	31
2.2.2.6. Teorías relacionadas a la variable desarrollo psicomotriz .....	32
2.2.2.7. Psicomotricidad educativa .....	34
<b>III. HIPÓTESIS.....</b>	<b>36</b>
<b>IV. METODOLOGÍA.....</b>	<b>37</b>
4.1 Diseño de la investigación .....	37
4.2 Población y muestra .....	38
4.2.1. Población .....	38
4.2.2. Muestra .....	38
4.2.3. Técnica de muestreo .....	39
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	40
4.5. Plan de análisis .....	44
4.5.1. Procedimiento .....	44
4.6. Matriz de consistencia.....	45
4.7. Principios éticos .....	46
<b>V. RESULTADOS.....</b>	<b>47</b>
5.1 Resultados .....	47
5.2 Análisis de resultados.....	52

<b>VI. CONCLUSIONES .....</b>	<b>57</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>59</b>
<b>ANEXOS: .....</b>	<b>69</b>
<b>Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.....</b>	<b>69</b>
<b>Anexo 2: Evidencias de la validación del instrumento. ....</b>	<b>71</b>
<b>Anexo 3: carta de autorización para ejecutar la investigación.....</b>	<b>72</b>
<b>Anexo 4: Formatos de consentimiento informado .....</b>	<b>73</b>
<b>Anexo 5. Base de datos pre y postest.....</b>	<b>76</b>

**ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS****ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1	Distribución de la muestral de los estudiantes de 4 años de Educación Inicial	38
Tabla 2	Distribución de la población muestral de los estudiantes de 4 años de educación inicial	39
Tabla 3	Confiabilidad de la variable: psicomotricidad	43
Tabla 4	Nivel de motricidad gruesa en el pretest.	47
Tabla 5	Nivel de participaciones en las sesiones del juego didáctico aplicado a niños de 4 años.	49
Tabla 6	Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 años aplicando el postest.	50
Tabla 7	Nivel de significancia entre el pretest y postest en la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años.	51
Tabla 8	Prueba de no paramétrica de Wilcoxon.	52
Tabla 9	Estadístico de la prueba.	53

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1	Distribución porcentual del consolidado estadístico de las frecuencias en el pre y postest.	47
Figura 2	Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en el pretest.	49
Figura 3	Distribución porcentual del nivel de participaciones en las sesiones del juego didáctico.	50
Figura 4	Distribución porcentual del nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 años aplicando el postest.	51
Figura 5	Distribución porcentual entre el pretest y postest en la psicomotricidad gruesa.	56

## I. INTRODUCCIÓN

El juego como estrategia metodológica para el progreso de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Juan Bosco, Huarmey permitirá la aplicación y ejecución de estos, por ello la investigación se centró en la adquisición de habilidades motoras diversas en los infantes, porque para los niños los juegos les proporciona el momento de ser extremadamente activos (Gallardo-López y Gallardo Vázquez, 2018).

En el distrito de Chulucanas se hizo una investigación con niños de 3 años utilizando el juego didáctico como estrategia para mejorar la motricidad gruesa, en este estudio se da como resultado que un 92% de la muestra logró un nivel alto al aplicar el juego didáctico como una estrategia para desarrollar la motricidad en niños (Agramonte, 2018).

En Huacho se realizó un estudio sobre la aplicación de juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa, esta investigación trató con niños de 2 años en donde se encontró que afectó de manera positiva el aplicar juegos para mejorar el desarrollo motor (Berdiales, 2019).

Otra investigación con niños de 5 años se quiso demostrar que el juego podría mejorar la motricidad gruesa, a esto se observó que la variable de coordinación motora mejoró, logrando que el 21% se ubique en un nivel logro y un 57% en un nivel proceso (Estela, 2018).

Con respecto a la realidad problemática los niños de 4 años de la institución presentaron diversas dificultades en su desarrollo psicomotriz, problemas en el desarrollo de su locomoción, coordinación de piernas, coordinación de brazo, es

decir conflictos para realizar acciones de juego de manera autónoma o no pueda utilizar herramientas según las necesidades o intereses, así como realizar acciones y movimientos de manera adecuada para el desarrollo de su motricidad; en esta institución fue frecuente observar un bajo nivel de desarrollo de la psicomotricidad en el nivel inicial, fue así como surgió la idea de investigar la problemática.

Debemos considerar el desarrollo de esta área como un constante avance de habilidades que harán trabajar grupos musculares diversos de la pierna, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo a las niñas y niños lograr labores importantes para su desarrollo. En el contexto educativo, un educador juega un papel importante en la enseñanza aprendizaje y esta debe ser una forma dinámica y de gran flexibilidad debe generar la estimulación adecuada en los infantes; de tal manera que cada acción implique el movimiento de músculos grandes del cuerpo humano, permitiendo que los niños puedan moverse y trasladar en diferentes direcciones y también explorar el mundo que los rodea.

Por consiguiente se plantea la siguiente pregunta ¿de qué manera el juego didáctico desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-provincia Huarmey-Ancash, 2020?, la siguiente investigación tiene como finalidad de determinar la influencia del juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años; en donde mis objetivos específicos serán: Evaluar con un pretest el nivel de psicomotricidad gruesa en niño de 4 años; aplicar el juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años; medir con un postest el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 años; y por último, comparar el nivel de psicomotricidad gruesa entre el pretest y postest en niños de 4 años.

Es por eso, por lo que esta investigación se justificó en el sentido metodológico porque permitirá contar con un instrumento válido y efectivo con el objetivo de observar la efectividad del instrumento, también se darán delimitaciones a futuras investigaciones que pretendan realizar una investigación relacionada; también se justifica desde la manera social pues que hay una realidad latente de demostrar programas y taller que manifiesten un desarrollo de la psicomotricidad gruesa, y esta investigación a nivel práctico, pretende esto, dar herramientas para una mejora que pueda ser utilizado por docentes, auxiliares y padres de familia; por último, desde un sentido teórico este trabajo pretende aportar teoría y definiciones a investigaciones futuras, así como la utilidad de resultados como antecedentes previos, es por eso que esta investigación se desarrollará con el objetivo de observar sí el juego didáctico desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años.

El tipo de investigación fue cuantitativo, su nivel de investigación explicativo, también para el presente estudio se consideró el diseño Pre-experimental; así mismo se aplicó la técnica de la observación y como instrumento para recolectar datos será una “ficha de observación inicial. Como resultado se halló que para la media fue 28,13 en el pretest y 32.88 para el posttest indicando una diferencia de la psicomotricidad gruesa aplicando el juego didáctico; así mismo el 25% de niños alcanzaron un nivel bajo en su desarrollo motriz al aplicar el pretest y el 87.5% de niños de 4 años obtuvieron el nivel de psicomotricidad gruesa bueno después de aplicarse las sesiones de juegos didácticos, finalmente al aplicar la prueba no paramétrica de Wilcoxon se obtuvieron valores relevantes ( $p=0.002$ ;  $Z=-3,453$ ), rechazando así la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Como conclusión se demuestra que si existe influencia del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarney-Ancash, 2020.

El trabajo que se desarrolló fue una investigación que sustenta la importancia del juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años, a través de actividades que se desarrollaron para construir y organizar capacidades con el despliegue de todo su potencial cognitivo. De esta manera el infante aprenderá no solo a extender estrategias, si no a adecuarse a los recursos y las situaciones con que cuenta y conoce de antemano.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Internacional

Cruz, Martínez y Urgilez, (2017) Realizaron un estudio titulado el juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. El objetivo fue determinar el juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa analizando las deficiencias y las técnicas y estrategias utilizadas con los niños de 4 a 5 años. La investigación fue de tipo cuali-cuantitativo se basa en la modalidad socio-educativa; descriptiva, para lo cual se usó de base el método inductivo deductivo; y de campo empleando instrumentos como la encuesta a las docentes de la inicial 2 y fichas de observación. Los docentes afirman y reconocen la importancia de las actividades lúdicas es decir del juego como estrategia metodológica para el proceso enseñanza- aprendizaje PEA que contribuyen de carácter favorable en el desarrollo y fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa pero a su vez dan a conocer la necesidad de una guía que incluya diversidad de juegos según las edades y las áreas del desarrollo que serían un elemento clave para el efecto mismo de las actividades con los elementos y materiales necesarios en el espacio idóneamente adecuado. Concluyó que los docentes tienen conocimientos amplios y aplicación de juegos varios como metodología de enseñanza; cabe destacar que es necesario la capacitación continua y actualizada y el mejorar sus conocimientos.

Carpio, Morante y Vargas (2019), en Ecuador realizaron un estudio titulado Actividades lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. Cuyo objetivo fue desarrollar la motricidad gruesa con actividades lúdicas. La metodología de investigación es de tipo documental y descriptiva ya que permite detallar claramente las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas corresponde a un trabajo cualitativo su técnica de recolección de información es el análisis de contenido para lo cual se ha buscado información en fuentes primarias y secundarias poniendo especial atención a aquellas que demuestran categorías relacionadas con el escaso desarrollo psicomotriz a fin de plantear actividades que permitan potenciar esas habilidades motoras. De acuerdo con los resultados de las encuestas se puede llegar a la conclusión que los docentes afirman y reconocen la importancia de las actividades lúdicas es decir del juego como estrategia metodológica para el proceso enseñanza-aprendizaje PEA que contribuyen de carácter favorable en el desarrollo y fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa pero a su vez dan a conocer la necesidad de una guía que incluya diversidad de juegos según las edades y las áreas del desarrollo que serían un elemento clave para el efecto mismo de las actividades con los elementos y materiales necesarios en el espacio idóneamente adecuado.

Morante y Vargas (2019), en la ciudad del Milagro en Ecuador realizaron una investigación titulada Actividades lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años con el objetivo de determinar cómo las actividades lúdicas aportan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños y

niñas. La metodología de investigación es de tipo documental y descriptiva ya que permite detallar claramente las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas corresponde a un trabajo cualitativo, su técnica de recolección de información es el análisis de contenido, para lo cual se ha buscado información en fuentes primarias y secundarias, poniendo especial atención a aquellas que demuestran categorías relacionadas con el escaso desarrollo psicomotriz, a fin de plantear actividades que permitan potenciar esas habilidades motoras. También se utilizó el método deductivo, aplicado para deducir la realidad de la afectación que se produce en el problema, el método. En conclusión, para lograr un desarrollo integral de los niños es necesario identificar cuáles son las actividades lúdicas que aportan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, para mejorar la coordinación motora de los educandos, teniendo en cuenta edades y diferencias individuales.

Ortiz, Velasco y Jara (2019), en Ecuador, realizó una investigación titulada Incidencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad en los estudiantes de 5 años, en la cual tuvieron por objetivo determinar el tipo de incidencia que tiene el juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años con el fin de mejorar las estrategias de aprendizaje por eso se realizó una investigación documental y una de campo bajo el enfoque cualitativo empleando métodos como el inductivo deductivo hermenéutico bibliográfico y analítico sintético apoyados en fichas nemotécnicas y de observación. Se concluyó que el juego es un instrumento eficaz para el aprendizaje de los niños de esta forma los párvulos pueden usarlo para desarrollar la motricidad fina empleando la plastilina la papiroflexia el tangram

manillas con gomas elásticas jugar a las canicas entre otros, la observación realizada en el centro educativo inicial Disney ubicado en Daule determinó que algunos infantes están inicializando la técnica del embolillado y rasgado por otro lado las actividades propicias para desarrollar la motricidad gruesa son derribar pirámides de objeto, juego del quemado, la rayuela y carrera de los ensacados carrera de la carretilla entre otras.

### **2.1.2. Nacional**

Agramonte (2018) Realizo una investigación titulada. El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, en el año 2015. Tuvo como objetivo determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicia. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa. En cuanto al diseño corresponde a una investigación pre experimental, se aplicó un pretest y postest a un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas de 3 años de educación inicial. Se empleó la técnica de observación para la recolección de los datos y como instrumento una la lista de cotejo. En conclusión, el pretest (62 %) de los niños y niñas se encuentran en un nivel de inicio, es decir aun no logran desarrollar su motricidad gruesa. Se aplicó el juego didáctico como estrategia, mediante la ejecución de 10 sesiones de aprendizajes, con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años. Luego de la aplicación del juego didáctico los resultados obtenidos en el postest fueron (92 %) en promedio se encuentra en el nivel de

logro esto evidencia que el juego didáctico como estrategia, sí mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

Berdiales (2019) en su investigación titulada Los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría Huacho. Tuvo como objetivo Determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años. La investigación fue descriptiva, correlacional, No experimental, las técnicas fue la encuesta, la observación y los instrumentos el cuestionario y la guía de observación, se le aplico a una muestra de 15 estudiantes de dos años de edad. En conclusión, se evidencia que existe relación entre los juegos Didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.889, representando una muy buena asociación. Se concluye que existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.814, representando una muy buena asociación. Como conclusión existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.805, representando muy buena asociación.

Estela (2018) Realizo un estudio titulado El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca. Tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa

en los niños y niñas de 5 años. La investigación corresponde a un enfoque de carácter cuantitativo, a través de un diseño descriptivo. Como técnica la observación y como instrumento la guía de observación, Conclusiones: Los estudiantes presentan una calificación media de 10 puntos, lo que nos da entender que se encuentran de forma general en inicio de la variable. El programa del juego como estrategia cumple con las cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertinencia. Se sustenta en la teoría sociocultural de Vygotsky y tiene como finalidad potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los aspectos de coordinación, equilibrio y movimiento. Se afirma que los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 401 Frutillo Bajo lograran desarrollar su motricidad gruesa en las siguientes dimensiones: de coordinación, dimensión equilibrio y dimensión movimiento con la Propuesta de un programa de juegos lúdicos como estrategia

### **2.1.3. Local**

Morante (2019) En su tesis titulada El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Fátima de Fálconieri en el Distrito de Nuevo Chimbote, 2017. Tuvo como objetivo determinar si la ejecución del juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años. La metodología de investigación tuvo un diseño pre – experimental con una muestra de 18 alumnos, la técnica utilizada fue la observación. En conclusión, la mayoría de estudiantes tienen un nivel bajo en lo que se refiere a la psicomotricidad gruesa, también se observa que al determinar el nivel de psicomotricidad a través de un pres-test, el 83% de los estudiantes

presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir que se encuentra en nivel C, demostrando cada uno de ellos que no desarrollaron las capacidades de a través de variedad de técnicas y material requerido. En conclusión se observa que el nivel de significancia es 0,000; siendo menor que 0,05 ( $p < 0,05$ ), se pudo lograr en el post test el 100%, cuándo se aplicó el juego como estrategia de aprendizaje se puede mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años, afirmando así la hipótesis sobre la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje ayudo a mejorar significativamente la psicomotricidad gruesa en los alumnos de 3 años de la institución educativa particular “Fátima de Falconieri”.

Giraldo (2020), en su investigación titulada Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la institución educativa inicial N° 112 de Vistoso del distrito San Pedro de Chaná – Huari, 2018. Tuvo como objetivo determinar que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años. La metodología fue: de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 20 niños y niñas de 04 años y la muestra fue censal. Para el recojo de información se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue una escala de estimación. Con respecto a su validación, se hizo a través de juicio de expertos y su confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach = 0,872. Para la sistematización de datos y comprobación de hipótesis se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. En conclusión, se aplicó la T de Student, la cual confirmó la hipótesis, demostrando que los juegos recreativos como estrategia

didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018.

Pineda (2018) En su estudio titulado Programa de psicomotricidad para desarrollar habilidades motoras gruesas en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa n° 88400 Jesús de Nazareth del Distrito de Nuevo Chimbote, Provincia de Santa – 2016. Tuvo como objetivo determinar si la aplicación de un programa de psicomotricidad desarrolla las habilidades motoras gruesas en niños y niñas de años de la I.E. N° 88400 “Jesús de Nazareth”. El estudio fue de tipo explicativa con un diseño pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. La investigación se centró en el nivel cuantitativa. La técnica utilizada está referida a la aplicación de la observación directa, siendo la ficha de observación y la lista de cotejo. Conclusiones: La aplicación adecuada de un programa de psicomotricidad permitió mejorar la coordinación motora gruesa en los niños de 5 años de Educación inicial de I. E 88400 Jesús de Nazareth La aplicación del programa de psicomotricidad el cual estuvo conformado por los juegos y dinámicas permitió mejorar las habilidades motoras gruesas en los niños y niñas de Educación inicial de I. E 88400 Jesús de Nazaret en cuanto a su Coordinación motora gruesa pudiendo obtener un resultado favorable pudiendo llegar en un 100% en el nivel “A”. La aplicación de este programa permitió su eficacia en el desarrollo de habilidades motrices, lo cual se pudo evidenciar en los resultados del post test. Con los resultados obtenidos se

determinó una diferencia significativa en la aplicación de un programa de psicomotricidad en el desarrollo de habilidades y destrezas motrices.

## **2.2. Bases teóricas**

### ***2.2.1. Definiciones básicas del juego didáctico***

Los juegos son la motivación innata del ser humano. No existen restricciones sociales ni de edad para iniciar los juegos. Los niños juegan y socializan para demostrar sus habilidades motoras. Al respecto, varios autores consideran que:

Según, Cotrina (2008) Piensa que los juegos son "actividades básicas que contribuyen al desarrollo y la educación generales de los niños.

Chacón (2008) lo define como una estrategia que se utiliza en cualquier modalidad, sin embargo, es poco utilizada por el docente, pues mayormente no conoce sus ventajas y aplicaciones en diversos eventos; otros autores como Cozar y Sáez (2017) mencionan que: "El juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos" (p.26).

Galvañ y Martín (2011) también mencionan al juego como una estrategia para ganar, y aprender, en donde se encuentra una reflexión sobre el poder que se puede tener sobre ciertas actividades en donde son creadas para desarrollar sociales en los estudiantes, así como su desarrollo motriz, pues promueven un trabajo en conjunto y desarrolla habilidades básicas.

Por su parte Flores (2009), establece el concepto del juego como una técnica que todo estudiante bien encaminado puede desarrollar métodos y una dirección fija para estimular sus habilidades ganando así toma de decisiones y

determinación.

Como manifiesta Soto (2011) el juego puede usarse como un proyecto de enseñanza para lograr el propósito de expandir el pensamiento y la capacidad. Para Piaget (1964), los niños del juego mostraron sus ideas, por lo que el juego es una propuesta para estimular todo el proceso de inteligencia de los niños, el juego brinda muchas oportunidades de mejora en diversas áreas del juego. Niño.

### ***2.2.1.1 Importancia del juego***

En el proceso de intervención de los niños en el progreso humano, el juego es trascendente. Para Arango (2000), Jean Piaget y María Montessori, el juego es el principal empeño de los niños para dar lo mejor de sí mismos. A través de actividades lúdicas, el bebé puede observar e investigar libre y directamente todo lo relacionado con su entorno. Los niños pequeños corresponden a conocimientos y experiencias previas, y corresponden a nuevos conocimientos y experiencias, y pueden realizar técnicas de aprendizaje específicas, que son principalmente para apoyar su progreso sin verse afectados por las áreas intermedias de su desarrollo.

Es de importancia pues los alumnos adquieren nuevas capacidades, actitudes, habilidades valores y normas que les ayudarán a afrontar problemáticas de manera subsecuente; estas experiencias que aprenderán a lo largo del camino, harán que la percepción de un trabajo colectivo y el análisis de las actividades de los niños puedan contribuir a diferentes conocimiento en sus asignaturas diversas, así mismo un nivel de

satisfacción en un nivel de aprendizaje creativo que prueba capacidades para que pueda mejorar áreas como la intelectual y social (Márquez, 2018).

Moreno (2002) "jugar no se trata de estudiar o trabajar, sino a través del juego, este niño pequeño aprende a comprender y comprender el mundo social en el que vive" (p.11). Sarlé (2006), expresa que la educación es:

Una tarea afectada, que radica en el argumento bidireccional de interacción e interacción. En la herencia traviesa y la contradicción mutua, los educadores y los niños acumulan conocimientos a través de la unidad y la cooperación en el juego. En el juego continuo, el nuevo conocimiento constituye obviamente el conocimiento que los niños ya poseen y también abre otros nuevos. Conocimiento potencial. (p.90)

Asimismo, también expresa que, los juegos proporcionan a los niños un entorno en el que pueden entrenar las funciones cognitivas que ya tienen, y también pueden concebir nuevas funciones cognitivas. Promover la educación de los niños relajando la zona de desarrollo de los niños. La enseñanza del lugar de juego, para proporcionar a los niños los conceptos necesarios para aprender y jugar.

#### ***2.2.1.2. Clasificación de los juegos***

UNESCO (1980), clasifica en cuatro grandes categorías:

-Juego competitivo donde los oponentes enfrentan desafíos, todos tienen las mismas posibilidades de éxito.

-Juegos aleatorios, asignados principalmente a la primera categoría

de juegos.

-Juegos de simulación, drama o juegos de cuentos en los que los participantes interpretan roles que parecen no estar disponibles en la realidad.

-Juego de vértigo. Está intentando desestabilizar temporalmente la percepción, lo que provocará un fuerte pánico.

### ***2.2.1.3. El juego didáctico como estrategia didáctica en la educación inicial***

La evaluación psicoeducativa determina la secuencia de desarrollo de las habilidades físicas, intelectuales, emocionales, creativas y sociales. El aspecto de su vida es vital para la prosperidad de la personalidad del infante. Es un medio para lograr el aprendizaje, que puede darse de manera espontánea y arbitraria, y también puede organizarse respetando la motivación (Moreno, 2002)

Al jugar, liberan tensiones, mejoran sus habilidades, creatividad y espontaneidad, lo que se hace con libertad y alegría. En base a todo esto, el juego desarrollará estrategias de enseñanza” (Cáceres et al., 2008).

Otros autores mencionan que el juego didáctico puede ser de naturaleza flexible pues algunos factores como la edad, el lugar o materiales pueden ser importantes para educar a niños de manera física, afectiva y cognitiva.

El niño hace uso del juego convirtiendo todo lo que encuentra en elementos de juego: primero pone en práctica su propia voz y cuerpo,

luego los elementos del juego. Proporcionar una amplia gama de elementos para investigar, revelar, verificar y crear (Pellicciotta et al., 1971).

Es así que el juego es necesario para una acción que causa diversión y no solo es para ganar de manera personal, si no que es mucho más importantes ganar sin que los demás puedan notar.

Manifiesta Bañeres et al. (2008) A través del juego, se promueve la estimulación positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que estimula el interés de los niños por temas relacionados con las actividades formativas. De esta forma, las obras tienen una doble fuente: -Inspirar a los alumnos, estimular su interés y darles a conocer los conceptos que afrontarán en el proceso de enseñanza. -Ampliar y acelerar los métodos de aprendizaje y enseñanza de diversas materias escolares, y realizar un trabajo personalizado y significativo.

#### **2.2.1.4. Rasgos de juegos didácticos**

Dentro de los rasgos que encontramos en los juegos didácticos encontramos a los siguientes:

**Ambientación;** este rasgo es difícil de desarrollar, pues el moderador deberá entender el juego de manera correcta ya que explicará en qué consiste, reglas, dominios, grupo, así como la manera de dirigirlo; esta seguridad deberá mostrarse pues es necesario mostrar una participación dinámica y activa en todos los estudiantes.

**Las edades;** respecto a los niños, es recomendable juegos alegres, que contengan mucha perspicacia e imaginación pues el niño juega completamente de todo.

**Estudio previo;** en esta fase, se debe establecer reglas y normativas, así como la ejecución y procesos de todos los juegos que se van a facilitar. Por ejemplo, elegir un juego previo a la vez; dentro del salón se puede establecer una lluvia de ideas para elegir entre los alumnos los juegos que deben ser originales e innovadores, y así al final de la clase se pone todos los juegos sin desagregar ninguno de ellos.

**Ensayo;** este paso debe estar conformado por una explicación de manera repetitiva en donde el estudiante puede estar concibiendo de manera oral o en el interior; en este momento se deberá establecer de manera puntual todo lo que se precise previo al juego.

**Realización;** este será una implementación del juego mismo, sin ensayos, en donde se establecerán todos los pasos anteriores sin cometer falla alguna.

#### **2.2.1.5. La dinámica del juego**

a) El juego posee algunas funciones en el crecimiento del ser humano, por ejemplo, el humano como el animal al momento de jugar se va alistando para afrontar ciertas características en el transcurso de su vida; el hombre adulto también juega, esto hace que tenga un sentido de liberación, evasión y de confort.

b) El juego no se considera como broma, toda persona no toma en serio su juego no podrá generar recursos para su vida adulto.

c) El juego posee un origen de conexión especial entre las personas que lo realizan, entre niños, niños y adultos.

d) El juego a través de sus reglas y componentes facilita una nueva armonía y convivencia.

e) El juego es una reacción de libertad, es decir es una lúdica que se desarrolla por sí misma y no con fines personales o motivacionales.

f) Por último el juego es el único elemento que se desarrolla y ejercita separado de lo cotidiano, tiempo y espacio.

#### ***2.2.1.6. La lúdica y el juego en la escuela***

Dentro de toda institución o la escuela es una necesidad dentro del enfoque constructivista que el desarrollo del ser humano sea equilibrado y sostenido.

Es así que también el desarrollo de nuevos conocimientos, construcción de personalidad o características que este va adquiriendo a través del juego son esenciales para su formación de adulto; es así que las actividades lúdicas no son ajenas a espacios en el cual el niño acuda para acceder un poco más a la vida real y la vida de adulto que puede esperarle.

Es así que con lo anterior se puede inducir que el juego es un instrumento que permitirá a los estudiantes formalizar sus habilidades,

dándole un control adecuado a elementos como la agresividad, intolerancia, o falta de control.

Algunos autores consideran al juego como una “tercera zona” pues es un centro en donde todo se sujeta a flexibilidades en donde el niño puede vivir experiencias internas y externas de manera individual en donde puede decidir lo que hace o realiza; es aquí en donde la profesora debe de ejercer su jerarquía sin oprimir las libertades del niño pues es necesario que este sepa manejar el control que posee sobre el estudiantes y no indicar autoritarismo o abuso de su poder, así mismo es necesario que se brinda una libertad de expresión para una solución pronta de conflictos dentro de la zona indicada.

#### **2.2.1.7. Tipos de juegos según fases de desarrollo.**

Según Papalia y Wendkos (2009), existe una escala evolutiva en la infancia en el cual el niño puede resumir de la siguiente manera: Sensoriomotor, Preoperacional y operacional concreto.

#### **Juegos funcionales**

Juegos típicos en las fases sensoriomotoras son lúdicas de ejercicios en donde no interviene ningún simbolismo, solo consiste en repetir diversas actividades o rutinas en donde el niño se adapta a su realidad de manera básica, en esta fase a los niños les gusta utilizar (manipular) objetos, pero no perciben su existencia.

Letosa (2005) manifiesta que prevalece el juego sensorio motriz en donde el niño presenta actos como llenar, chupar, vaciar, apretar, etc.

### **Juegos simbólicos**

Para Papalia y Wendkos (2009), los juegos se basan en cambiar la funcionalidad de un objeto y agregarle otra de manera creativa, por ejemplo los niños usan botellas de plástico como carros, su brazo como un proyectil, una pelota como bomba, estos juegos se inician básicamente en la imaginación del menor, así mismo esta iniciativa de juegos se acompañan de personajes imaginarios que son creados por el niño y a su vez acompañados; el niño en las primeras fases del juego manipula todo de manera individual, luego pasa a un juego grupal en donde comparte con otros niños.

### **Juegos con reglas**

Según López (2015), los niños al interactuar los unos con otros, para tener un mayor control, incluyen adaptación de normas, pues este tipo de juego incentiva a utilizar la estrategia y planificar, pues a medida que desarrolla y crece en tamaño y edad este reflexiona y su atención crece y dura por mucho más tiempo

#### **2.2.1.8. Dimensiones de la variable juegos didácticos.**

Se ha considerado cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil Bañares et al. (2008):

**Psicomotor:** La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es

aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno (pág. 22).

**Intelectual;** según el autor, el juego es como un laboratorio en donde el niño estructura y marca su pensamiento, al mismo tiempo que desarrolla su creatividad y despierta su interés científico por el saber cómo surgen las cosas; el juego aplicado de una manera educativa, ayuda a que el niño mejore su coeficiente intelectual y la capacidad de tomar decisiones (Cáceres et al., 2018).

**Social;** según este autor, los juegos son una representación que los niños hacen desde una corta edad, es decir ellos observan el mundo, lo perciben, lo imagina y lo escenifican a través del juego. Los niños se comunican con su mismo grupo etario, es decir juegan con las mismas reglas y comunicación con niños de su misma edad; es también a través del juego que los niños pueden formar su rol social a través de los comentarios que reciben de sus compañeros de juego (Cáceres et al., 2018).

**Afectivo-emocional;** “El juego es una actividad que da placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresar libremente sus emociones y descargar tensiones, el juego es un refugio en donde el niño elabora sus ideas y experiencias para sentirse complacido y encontrado” (Quintana et al., 2019).

### **2.2.1.9. Teoría de J. Piaget para la variable juego.**

#### **Teoría Piagetiana**

Según Jean Piaget, citado por Prudencio (2018) asegura que el niño desarrolla su inteligencia a través del juego, es así como asimila de manera funcional la realidad en cada etapa evolutiva.

Según Piaget, las destrezas motrices favorecen, e influyen en el principio del juego; para este autor hay tres aspectos del juego que se basan en los períodos evolutivos referente al desarrollo de la inteligencia en el niño: el juego simple, el juego simbólico y el juego con reglas.

Esta teoría hace una división en el desarrollo de la capacidad intelectual que son: etapa sensomotriz, preoperatoria, operaciones concretas y etapa operativa formal.

Esta conclusión que hace Piaget es importante para la investigación en curso, ya que el estudio está dirigido a niños y niñas de 4 años de edad, la cual se encuentra en la etapa preoperatoria, en donde según Piaget en esta etapa debe existir una intención de capacidad de resolución problemáticas.

La teoría constructivista sugiere que el conocimiento se logra no copiando una realidad establecida, si no como la suma de varios conocimientos previos del sujeto. Según diversos autores, esta construcción se va produciendo de a pocos y se conforma como resultado del funcionamiento de la cognición, conductas, y comportamiento.

Este aprendizaje se va a generar a partir de tres hipótesis. (Loayza, 2015, p. 65)

“La experiencia física, que implica la construcción de conceptos por inducción.

La experiencia afectiva, la cual impulsa el aprendizaje a partir de la realidad previa.

Los conceptos, los cuales originan un planteamiento deductivo de aprendizaje.”

“Piaget considera que la inteligencia se desarrolla a través de etapas evolutivas, en las que, sucesivamente, el individuo pasa por distintas formas de conocer, cada vez más adecuadas, al reorganizar sus estructuras mentales”. (Loayza, 2015, p.66)

Para Piaget los niños evolucionan conforme van pasando etapas acordes a su nivel cognitivo y van madurando dependiendo como perciban el mundo, Piaget considera que la inteligencia tiene tres etapas que todo ser humano pasa y estas etapas van a ser propias dependiendo de la edad en donde se encuentre el sujeto.

### **Posturas clásicas del juego**

Algunos pensadores como Meneses (2001), manifiesta que el juego es un medio que el hombre utiliza para liberarse de energías.

### **Teoría del Exceso de energía**

Para Sáenz (2015) esta teoría postula que el juego es una especie de canalizador de todas las energías que las personas acumulan por exceso de varios factores como trabajo, familia, responsabilidades, y que estas no han sido utilizadas en otra actividad puntual; este autor manifiesta que los juegos

son mucho más que solo una descarga de energía que acumulan las personas desde edades mucho más tempranas.

### **Teoría del descanso o del recreo**

Autores como Quiroz (2012) sostienen que el juego es una manifestación de ejercitar “instintos” antes de su maduración completa, es decir que el juego es un ejercicio previo para el desarrollo de actividades y funciones básicas que serán desarrolladas para la época adulta.

Es así que el fin último del juego es realizar una actividad que produzca placer, pues parte de la maduración psicofisiológica debe ser un fenómeno ligado al desarrollo, pues el objetivo principal es desarrollar funciones básicas para su sobrevivencia.

### **Teoría del juego como atavismo o recapitulación**

Este enfoque según Navarro (2002) manifiestan que los niños imitan de manera fiel los actos y costumbres que los antepasados dejaron, es decir, estos mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en un proceso histórico de la humanidad.

### **Teoría catártica**

Esta teoría según Meneses (2001), indica que el juego sirve como una conducta canalizadora de situaciones peligrosas, es así como un niño con instinto de guerrero puede descargar esa energía utilizando al juego como peleas.

### **Posturas Modernas**

Por ejemplo, Quiroz (2012) manifiesta que el juego es un ente fundamental en el desarrollo motor del niño pues este parte de crear o alistar juegos nuevos para cumplir insatisfacciones que el niño pueda situar de una conclusión fingida resolviendo, a través del juego el niño puede generar autoconocimiento, así como del grupo.

### **Teoría de la derivación por ficción**

El juego para Ortí (2004), es una manifestación en la infancia de actividades que puedan realizar en la etapa adulta. Desde un inicio en donde el niño empieza a jugar, este realiza actividades en relación con la vida adulta, por ejemplo, jugar con las muñecas, bomberos, policía, médicos, abogados, estos roles que surgen como juego son nada menos que manifestaciones que pueda tener el niño al querer imitar profesiones en su vida adulta.

## ***2.2.2. Variable psicomotricidad gruesa***

### ***2.2.2.1. Definición de la variable psicomotricidad gruesa***

Algunos autores comparten el mismo concepto sobre la motricidad gruesa, entre ellos tenemos autores como Mendoza y Zambrano (2021), donde afirma que la psicomotricidad se forma en base a la capacidad de los organismos para producir cada movimiento, en una parte del cuerpo o el movimiento de todo el cuerpo, es un conjunto de comportamientos involuntarios coordinados y voluntarios y concordar con diferentes unidades motoras (músculos). Es un conjunto de funciones musculares y nerviosas que

permiten la coordinación de los miembros.

Para Pacheco (2015), la motricidad gruesa busca movimientos coordinados, sin importar que sean movimientos toscos pues se irán afinando a razón que este pueda practicar conforme, salte, corra, trepa o baile, obteniendo un ritmo corporal, así como una buena coordinación, ojo mano, autocontrol y ritmo.

También Rangel et al. (2020), afirma que son habilidades motoras gruesas son las habilidades que adquiere un niño. Además de ganar agilidad, fuerza y velocidad, también pueden coordinar los movimientos de los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio. Según la madurez del sistema nervioso, la carga genética, el temperamento básico y la estimulación ambiental, la velocidad de evolución varía de persona a persona (pero siempre entre ciertos parámetros).

Kami (2015) por su parte manifiesta que la motricidad gruesa es el desarrollo de las partes grandes del cuerpo en el niño, como brazos, piernas, tronco y cabeza, intentando coordinar adecuadamente desde los primeros años de edad hasta que pueda dominar completamente en la etapa preescolar.

#### ***2.2.2.2. Desarrollo de la motricidad gruesa***

Bernate (2021), menciona que estas habilidades se desarrollan con todos los movimientos que involucran grandes grupos de músculos; es decir generalmente, se refiere al movimiento de la mayoría o de todo el cuerpo de un niño, también es la capacidad de controlar todas las partes de nuestro cuerpo, es decir el área total de movimiento está relacionada con el cambio de

posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. Las habilidades motoras finas están relacionadas con el movimiento fino coordinado entre los ojos y las manos.

Dependiendo de la madurez del sistema nervioso, la velocidad de evolución varía de persona a persona (pero siempre entre ciertos parámetros); factores como carga genética, temperamento básico y estimulación ambiental, ayudan a que las habilidades motoras generales desarrollen movimientos efectivos de los músculos de las piernas, los brazos, la cabeza, el abdomen y la espalda. Para que pueda: levantar la cabeza, gatear, sentarse, darse la vuelta, caminar, mantener el equilibrio... etc.

Las habilidades motoras también incluyen el desarrollo de la capacidad en los niños para comprender el mundo, experimentar, moverse y moverse, explorar el mundo que lo rodea con todos sus sentidos (gusto, tacto y olfato, visión,) para almacenar información y procesar de su entorno.

Las habilidades motoras están relacionadas principalmente con todos los deportes que los niños realizan de manera coordinada con grupos de músculos grandes y pequeños, esto es muy importante porque pueden expresar las habilidades adquiridas en otros campos y forman la base básica del desarrollo infantil. Campos cognitivos y del lenguaje.

Por ejemplo, Albán (2008), en su titulado "Estudio comparativo del desarrollo psicomotor general en dos instituciones educativas de Quito", estableció dicha importancia del lograr un desarrollo motor general adecuado y concluyó que los profesores no Su clase es muy estática para actividades que

ayudan a desarrollar habilidades motoras.

### ***2.2.2.3. Beneficios de trabajar la motricidad gruesa***

Arias et al. (2017), a través de juguetes, juegos y ejercicios, puedes ayudar a niños de todas las edades a desarrollar la motricidad de una forma divertida y muy efectiva. Esto traerá los siguientes beneficios:

Fortalecimiento de músculos.

Fomento del equilibrio.

Desarrollo cognitivo.

Prevención de patologías.

Control de los músculos y los movimientos.

Logra que se puedan practicar deportes que requieran equilibrio y/o esfuerzo.

Una vez que sabemos qué son las habilidades motoras y su importancia, debemos utilizar este conocimiento para guiar a los niños en estos juegos. Los ejercicios que potencian la motricidad global no deben ser una víctima, ya que pueden ejercitarse a través de divertidos juegos, estos ejercicios permiten al niño desarrollar músculo, equilibrar y combinar dichos aspectos que se basa con la parte cognitiva.

Existen diferentes actividades especiales para los niños y niñas de diferentes edades, tanto para los que gatean como para los que caminan por ejemplo los ejercicios para dar fuerza a la motricidad gruesa, se puede dar prevención a diferentes patologías y trabajar cada uno de los músculos para

que así de esa manera se pueda tener control sobre uno mismo y realizar deportes que requieren de esfuerzo como es el ciclismo y otros que requieren de tener mucho equilibrio como los malabares.

#### **2.2.2.4. Características de la motricidad gruesa**

Los primeros años de la etapa inicial abarcan entre las edades de 3 a 5 años, los cuales poseen gran relevancia en su desarrollo motor y para la adherencia de nuevas habilidades psicomotrices; en este periodo existe una transición notoria de facultades motrices básicas hasta habilidades que logran desarrollar en deportes o juegos (Rodero et al., 2021).

Por ello es necesario dar investigación sobre el desarrollo psicomotor del niño en su etapa infantil, pues a nivel evolutivo, no solo se considera al desarrollo físico, si no también se vela por el desarrollo psicológico, aunque este último sea diferente en cuanto a las características físicas, es decir no solo el desarrollo del niño se centra en un crecimiento de músculos o nervios, sino que es necesario el desarrollo de capacidades sensorio perceptivas, de tal forma que la coordinación entre factores maduracionales del sistema nervioso, muscular, sensorial influencia también en otros aspectos del desarrollo infantil como aspectos socioafectivos, y emocionales y cognitivos (Ayuso, 2020).

Es así como, de no fomentar estos aspectos, y de no recibir la instrucción adecuada, se verán afectados características y competencias necesarias para ejecutar movimientos básicos y de precisión, por ejemplo, el dominio de la lateralidad con respecto a sí mismo y en su entorno, mover el

cuerpo de manera armoniosa, mantener el equilibrio del cuerpo, poder saltar y correr, así como desplazarse de manera fácil (Mendoza y Zambrano, 2021).

#### **2.2.2.5. Clasificación**

Con respecto a su clasificación autores como Morán (2017) indican que la motricidad se clasifica en motricidad gruesa y motricidad fina y a su vez la motricidad propiamente dicha posee ejemplos como la percepción, esquema corporal, elemento y ritmo, estructura espacial y lateralidad.

La motricidad gruesa se caracteriza por las habilidades que el niño desarrolla de manera consecutiva y armoniosa a través de los músculos del cuerpo, en donde puede mantener el equilibrio de la cabeza, extremidades y tronco, así como poder ponerse de pie, y desplazarse con facilidad corriendo o andando (Morán, 2017; Celia, 2021).

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

##### ***Equilibrio***

Según Chuluisa (2017), el equilibrio es la capacidad en la que mantenemos la estabilidad, mientras nos movemos de diferentes modos, esto se logra a través de la relación entre el esquema corporal y el mundo externo.

Para Guadalupe (2018), el equilibrio implica ser constante y ordenado con los movimientos, con el fin de mantener la estabilidad en las actividades motrices que se realicen.

### *Coordinación de piernas*

Para Ferre y Casaprima (2015), es la habilidad que tenemos para realizar eficientemente acciones que implican los movimientos musculares de las extremidades inferiores, estas tienen que ser de manera precisa, rápida y ordenada. En el caso la coordinación empiece a fallar o no se desarrolle correctamente las dificultades impedirían que se pueda seguir una rutina normal diaria.

### *Esquema corporal*

Según Herrera (2019), En esta dimensión el niño puede lograr identificarse con su propio cuerpo, y lo puede utilizar como un medio de aprendizaje, de esta manera puede ir desarrollando diferentes nociones y otras áreas del conocimiento.

Para Cantón (2014), el esquema permite que el niño se exprese con su cuerpo, poco a poco irá conociendo las partes del mismo e identificando la función de cada una de ellas.

#### **2.2.2.6. Teorías relacionadas a la variable desarrollo psicomotriz**

Según Bonilla (2018), menciona las siguientes teorías:

Teoría de Henri Wallon: conexión

Considera a la Psicomotricidad como la unión entre la mente y en lo motriz, esto afirma que el niño y la niña se va construyendo a sí mismo empezando por los movimientos y en base al desarrollo va de la acción hacia el pensamiento.

Teoría de Jean Piaget Mediante el desarrollo de ejercicios los niños y niñas crean, piensan, actúan, aprenden para mantener una actitud positiva ante un problema y afirma que en base a su desarrollo de su inteligencia de los niños y niñas depende de sus movimientos que va realizando en los primeros años de vida, además todo su aprendizaje y conocimiento se centra en base a la actitud del niño con lo que nos rodea

Teoría de David Gallwey y Carl Gajdardzic El desarrollo perceptivo-motor empieza desde el inicio de cada movimiento que el ser humano va desarrollando a partir desde el primer momento en que abre los ojos. En el desarrollo biológico incluye el cambio de estatura, físico y peso y así como también en los cambios psicológicos donde se desarrolla la conducta del niño conforme va creciendo.

Según Foschi (2020) la psicomotricidad permite un desarrollo integral del niño y la niña a través de las acciones del cuerpo con todo aquello que nos rodea, de esta manera los movimientos y la persona se relacionan para lograr un buen desarrollo total del niño en sus dimensiones: motriz, social, Efectiva, cognitiva ya que esto busca lograr desarrollar las capacidades motrices del niño a través de la exploración de su cuerpo y la acción con el entorno social

#### Teoría constructivista

La teoría constructivista sugiere que el conocimiento se logra no copiando una realidad establecida, si no como la suma de varios conocimientos previos del sujeto. Según diversos autores, esta construcción

se va produciendo de a pocos y se conforma como resultado del funcionamiento de la cognición, conductas, y comportamiento.

Este aprendizaje se va a generar a partir de tres hipótesis. (Loayza, 2015, p. 65)

- “La experiencia física, que implica la construcción de conceptos por inducción.
- La experiencia afectiva, la cual impulsa el aprendizaje a partir de la realidad previa
- Los conceptos, los cuales originan un planteamiento deductivo de aprendizaje.”

“Piaget considera que la inteligencia se desarrolla a través de etapas evolutivas, en las que, sucesivamente, el individuo pasa por distintas formas de conocer, cada vez más adecuadas, al reorganizar sus estructuras mentales” (Loayza, 2015, p.66).

Para Piaget los niños evolucionan conforme van pasando etapas acordes a su nivel cognitivo y van madurando dependiendo como perciban el mundo, Piaget considera que la inteligencia tiene tres etapas que todo ser humano pasa y estas etapas van a ser propias dependiendo de la edad en donde se encuentre el sujeto.

#### **2.2.2.7. *Psicomotricidad educativa***

La psicomotricidad educativa ayuda por medio del movimiento corporal y un contexto lúdico, el aprendizaje, así como el favorecimiento del desarrollo, afectividad, sociabilidad y desarrollo cognitivo del niño.

Por otra parte, Aucouturier (2018, p.22), define de la siguiente manera a la psicomotricidad: “Una forma de entender la educación, basada en la psicología evolutiva y la pedagogía activa, que pretende alcanzar la globalidad del niño y facilitar sus relaciones con el mundo exterior.”

Así se entiende que la psicomotricidad educativa es un recurso que utiliza la recreación como instrumento principal para el desarrollo completo del niño

### **2.2.3. Importancia del juego en la educación inicial**

El juego es un elemento primordial para el desarrollo del niño, pues todos los niños juegan desde muy pequeños, y sobre todo la naturaleza es de explorar el mundo mediante juegos, para crecer y desarrollar sus capacidades siempre es primordial que estos se mantengan activos, pues el juego es un eje fundamental principalmente en la etapa de educación inicial y primaria, pues este aprende a través de este; pues la exploración es intermediaria entre el agrupar información y conocimientos.

El juego pues, será una actividad que el niño realiza para que desarrolle diversas capacidades, pues como señala Benites (2009) los niños desarrollan mediante el juego coordinación motriz, y motricidad gruesa y fina, entonces en ese sentido es dejar que el niño pueda jugar y satisfacer sus deseos para una preparación en su vida adulta y el desarrollo de la creatividad e imaginación que desarrollará, así este irá formando hábitos de cooperación ya que el juego requerirá de dos o más participantes.

### **III. HIPÓTESIS**

H<sub>1</sub>: El juego didáctico desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.

H<sub>0</sub>: El juego didáctico no desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1 Diseño de la investigación

La investigación se enfocó en un tipo de investigación aplicada ya que el presente estudio partió de un conocimiento ya existente, para dar solución específica del entorno con la problemática (Ramírez, 2019).

La investigación fue de tipo cuantitativo pues se realizó la recogida de información para poner a prueba la información en base a una medición numérica y de análisis estadístico, con el objetivo de instaurar propuestas a través de resultados expresados de forma cuantificable, así mismo se recogió la información a través del pre y post test para llegar a conclusiones y responder a las hipótesis planteadas (Hernández-Sampieri y Torres, 2018).

La investigación fue explicativa porque respondió a un fenómeno o realidad que deseamos conocer, describiendo características y cualidades, es decir se observó y dio una explicación de la variable como es (Hernández y Mendoza, 2018).

El diseño que se utilizó fue el Pre-experimental, y hace referencia en poder afectar mediante un estímulo a un solo grupo que se aplicó a la medición de una o más variables y observar el nivel de reacción que muestran; este diseño no se considera un experimento propiamente dicho, pues no hay grupos para contrastar los resultados de las variables analizadas; la ventaja de esta investigación fueron el comparar una respuesta inicial con una respuesta después de que se aplicó el estímulo (Hernández y Mendoza, 2018).

El esquema que adopta este diseño tiene la siguiente forma:

$$\text{G}_E: O_1\text{-----}X\text{-----}O_2$$

**Donde:**

**G<sub>E</sub>: Grupo PRE – EXPERIMENTAL**

**X: Juego didáctico. (estímulo)**

**O<sub>1</sub>: primera medición el pre-test del grupo experimental**

**O<sub>2</sub>: segunda medición del post-test del grupo experimental.**

## **4.2 Población y muestra**

### **4.2.1. Población**

Es uno de los elementos importantes dentro de un estudio, esta compuesta por todos los elementos que participan en la investigación, También es conocida como universo (Lopez y Fachelli, 2017).

La Institución Educativa Privada “San Juan Bosco” de la provincia de Huarney, región Ancash, se encuentra liderada por la Lic. Karin Marleni Juárez Regalado. Por efecto de este estudio la población muestral fue comprendida por 15 niños de cuatro años entre turno mañana y turno tarde según nómina de matriculados en el 2021

### **4.2.2. Muestra**

Según López, Roldán y Fachelli. (2017) la muestra son pequeños grupos que se escogió de la población seleccionada, y que representa características similares al universo estudiado, así mismo para la elección de la muestra fue necesario utilizar una técnica de muestreo para cada situación.

En este caso, la muestra estuvo comprendida por 8 niños de 4 años del nivel inicial turno mañana de la institución educativa “San Juan Bosco” de la provincia de Huarney, región Ancash.

**Tabla 2**

*Muestra de estudio, niños de 4 años*

NIVEL	GRADO/SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Inicial	4 AÑOS	3	5	08
<b>TOTAL</b>		3	5	08

*Fuente.* Nómina de matrícula, 2021

#### **4.2.3. Técnica de muestreo**

Para esta investigación se utilizó la técnica del muestreo no probabilístico, es decir que en este estudio se eligió la muestra en base a las consideraciones y a la valoración del autor, en esta técnica la selección se realizó en una sola etapa, es decir no se reemplazó la muestra y la evaluación fue directa (López-Roldán y Fachelli, 2017).

#### **4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión**

##### **Criterios de inclusión**

- Estudiantes matriculados de inicial 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “San Juan Bosco” – Huarney.
- Estudiantes que asisten regularmente a las clases.
- Estuantes cuyos padres hayan aceptado el consentimiento informado.

##### **Criterios de exclusión**

- Estudiantes que no asisten regularmente a clases.

### **4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores**

#### **Variable 1: Juegos didácticos**

El juego es una forma básica de explorar lo que nos rodea, a través de experiencias perceptuales utilizando nuestros sentidos, y emociones, también se considera al juego como ejercicios previos de resolución de problema (Soto, 2011).

#### **Variable 2: Psicomotricidad gruesa**

La psicomotricidad es la interacción entre las funciones neuro motrices y las funciones psíquicas en el ser humano, por lo que el movimiento no es solo una actividad motriz, sino también una actividad psíquica consciente provocada por determinadas situaciones motrices (Aguilar, 2018).

**Cuadro 1***Matriz de operacionalización*

<b>VARIABLE</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>UNIDAD DE MEDIDA</b>
Juego didáctico	El juego es una forma básica de explorar lo que nos rodea, a través de experiencias perceptuales utilizando nuestros sentidos, y emociones, también se (Soto, 2011).	El juego didáctico posee cuatro dimensiones que son: psicomotor, intelectual, social afectivo y emocional; a su vez estará compuesto por talleres y sesiones educativas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Psicomotor</li> <li>✓ Intelectual</li> <li>✓ Social</li> <li>✓ Afectivo-emocional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se expresa a través de sus movimientos corporales.</li> <li>✓ Socializa con sus compañeros al momento del juego.</li> <li>✓ Puede dirigir o dar indicaciones controlando sus emociones.</li> </ul>	Ordinal
Psicomotricidad Gruesa	La psicomotricidad es la interacción entre las funciones neuro motrices y las funciones psíquicas en el ser humano, por lo que el movimiento no es solo una actividad motriz, sino también una actividad psíquica consciente provocada por determinadas situaciones motrices (Aguilar, 2018).	La psicomotricidad gruesa está conformada por las dimensiones de equilibrio, coordinación, y conocimiento del esquema corporal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Equilibrio</li> <li>✓ Coordinación de piernas</li> <li>✓ Reconocimiento en su esquema corporal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda</li> <li>✓ Se mantiene con los dos pies sobre la tabla</li> <li>✓ Anda sobre la tabla alternando los pasos</li> <li>✓ Anda sobre la tabla hacia delante y hacia atrás y de lado</li> <li>✓ Salta desde una altura de 40cm</li> <li>✓ Salta una longitud</li> <li>✓ Salta una cuerda a 25 cm de altura</li> <li>✓ Salta más de diez veces con ritmo</li> <li>✓ Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos</li> <li>✓ Muestra su mano derecha cuando se le pide.</li> </ul>	Ordinal

*Fuente.* Construcción propia de autor.

### **4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **4.3.1. Técnicas de recolección de datos**

##### **La observación**

En este estudio se aplicó la técnica de observación, de esta forma se registraron todos los hechos. Para Torres (2019), la observación es una técnica esencial en donde el investigador utilizó todos sus sentidos para extraer la información que deseaba analizar y datos que sirven para un proceso de investigación, siendo un soporte valioso para el investigador al momento de entender los fenómenos y obtener resultados.

#### **4.3.2. Instrumentos de recolección de datos**

Para fines de investigación se utilizó la Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar (EPP), que posee una aplicación individual con una duración variable entre 20 y 30 minutos, y está destinado a niños y niñas de 3 a 6 años, y tiene por finalidad, la evaluación de algunos aspectos de la psicomotricidad: locomoción, equilibrio, coordinación, y conocimiento del esquema corporal.

Para construir esta escala los autores consideraron diversas escalas de desarrollo, fijando a través de las primeras actividades y los niveles que según la gran mayoría de autores el alcance se da en niños de 4 y 5 años.

En referencia a la valoración del instrumento, la puntuación obtenida en cada ítem independiente puede servir de primera indicación para una posterior intervención educativa, si bien resulta escasamente significativa la existencia de una sola realización defectuosa (puntuación 1).

Se debe de prestar más atención a la puntuación total obtenida en cada una de las áreas, que se obtuvo sumando los valores de todas las casillas, anotando el TOTAL, y asignando el nivel correspondiendo (A =BUENO, B=NORMAL, C=BAJO) en el recuerdo inferior una vez consultada la tabla que a continuación se va a mostrar. La comparación con el promedio de la clase o grupo es una referencia útil.

#### 4.3.2.1. Validez del instrumento

El instrumento denominado Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar (EPP), fue diseñada por Victoria de la Cruz y Carmen Mazaira, y publicado en la editorial TEA EDICIONE, lo cual manifiesta una validez adecuada del instrumento (De la Cruz y Mazaira, 2003).

#### 4.3.2.2. Confiabilidad del instrumento

Para determinar la confiabilidad del instrumento a través de una prueba piloto se obtuvo un valor de 0.71 en su alfa de Cronbach, lo que correspondió a un nivel de confiabilidad aceptable (De la Cruz y Mazaira, 2003).

### Tabla 3

*Confiabilidad de la variable: psicomotricidad*

Variable	Alfa de Cronbach	N de elementos
Psicomotricidad gruesa	0,71	8

Nota: En la tabla 1 se observa que la variable presenta un nivel Muy alto; por lo tanto, el instrumento que mide la psicomotricidad gruesa, es confiable.

#### **4.4. Plan de análisis**

Con respecto al plan de análisis y según el diseño y tipo de investigación de la investigación, se realizó el análisis de información.

Para recoger las respuestas del pre y postes en una base de datos en el programa Microsoft Excel 2016, en donde se hallaron los totales de las dimensiones y variable, también se exportó al programa estadístico SPSS V25. En donde se hallaron las frecuencias y porcentajes, así como la estadística descriptiva, representados en tablas y gráficos, por último, se halló la hipótesis aplicando la prueba no paramétrica de Wilcoxon, en donde se evidenció la significancia del pre y posttest.

##### **4.4.1. Procedimiento**

Para el plan de análisis según el tipo de investigación y la muestra se realizó el siguiente procedimiento.

Se recolectó los puntajes obtenidos y se pasaron a una base de datos tipo matriz para el tratamiento de datos, se utilizó el programa ofimático Microsoft Excel en donde se hizo la sumatoria de puntos por dimensiones y variable para luego asignarle una categoría correspondiente la cual fue representada por tablas y gráficos para su mejor comprensión. Se realizó en análisis cuantitativo, mediante estadísticos descriptivos y la comparación de medias con la prueba estadística Wilcoxon.

Es importante indicar que el instrumento que se utilizó en esta investigación posee una ficha técnica la cual respalda su validez y confiabilidad para la aplicación a poblaciones de 4 años.

**4.5. Matriz de consistencia**

**Cuadro 2**

*Matriz de consistencia*

<b>TÍTULO</b>	<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<p>El juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.</p>	<p>¿De qué manera el juego didáctico desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020?</p>	<p><b>Objetivo General</b>                      Determinar la influencia del juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar con un pretest el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.</li> <li>• Aplicar el juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.</li> <li>• Medir con un postest el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020</li> <li>• Comparar el nivel de psicomotricidad gruesa entre el pretest y postest en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020</li> </ul>	<p>H1: El juego didáctico desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.</p> <p>H0: El juego didáctico no desarrolla significativamente de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b>                      Cuantitativo  <b>Nivel:</b> Explicativo  <b>Diseño:</b>                      Pre-Experimental  <b>Esquema:</b>  <div style="border: 1px solid green; padding: 2px; display: inline-block;"><b>GE: O1---X---02</b></div>  <b>Población:</b>                      Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey.  <b>Población muestral:</b> 08  <b>Instrumento:</b>                      “instrumento de recolección de datos                      ficha de observación nivel inicial.</p>

*Fuente.* Elaboración del autor.

#### 4.7. Principios éticos

Se tomaron en cuenta algunos principios éticos que están redactados por las reglas de investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote según el código de ética para la investigación versión 003, aprobado por consejo universitario con resolución N° 0916-2020-CU-ULADECH, con fecha 29 de octubre del 2020.

- a) Protección de la persona: En este estudio se respetaron a los niños que participaron, no se vulneraron sus derechos, toda participación fue voluntaria.
- b) Libre participación y derecho a estar informado: como primer momento se comunicó a la Institución Educativa sobre los objetivos de la investigación, solicitando la autorización debida, luego de ellos se comunicó a los padres de familia a quienes se les explico cómo sería la aplicación del estudio, entregándoles también el consentimiento informado para la participación de sus hijos.
- c) Beneficencia y no maleficencia: Se aseguró el bienestar de los alumnos que participaron en la investigación.
- d) Justicia: Los participantes del estudio fueron tratados equitativamente en todos los procesos, así como con los resultados obtenidos.
- e) Integridad científica: En esta investigación estuvo presente la veracidad en todo el proceso, tanto en la aplicación como en los resultados.

## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados

#### 5.1.1. Evaluar con un pretest el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.

**Tabla 4**

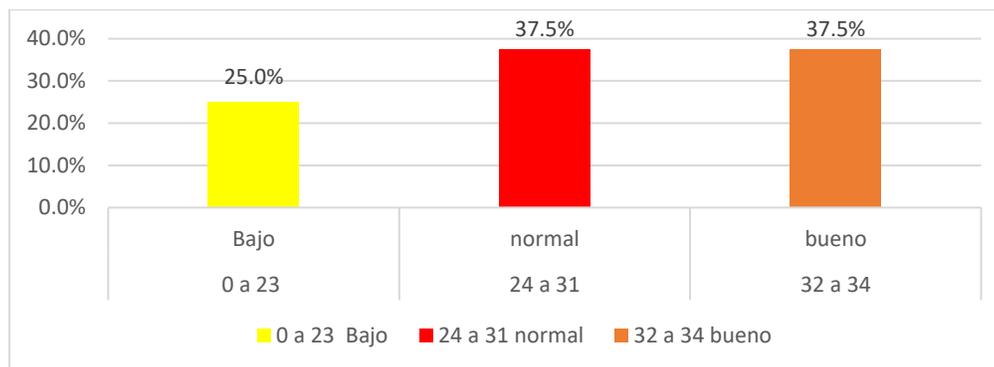
*Nivel de psicomotricidad gruesa en el pretest.*

Nivel	N° de estudiantes	Porcentaje
Bajo	2	25,0%
Normal	3	37,5%
Bueno	3	37,5%
Total	8	100,0%

*Fuente.* Ficha de observación, abril 2021.

**Figura 1**

*Distribución porcentual del nivel de psicomotricidad gruesa en el pretest.*



*Fuente.* Tabla 4

Según la tabla 4 y figura 1, el 25% alcanzó el nivel bajo al aplicar el pretest, lo que implica dificultades en el desarrollo del niño costándole tener coordinación de piernas, coordinación de brazos, es decir conflictos para realizar acciones.

**5.1.2. Aplicar el juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.**

**Tabla 5**

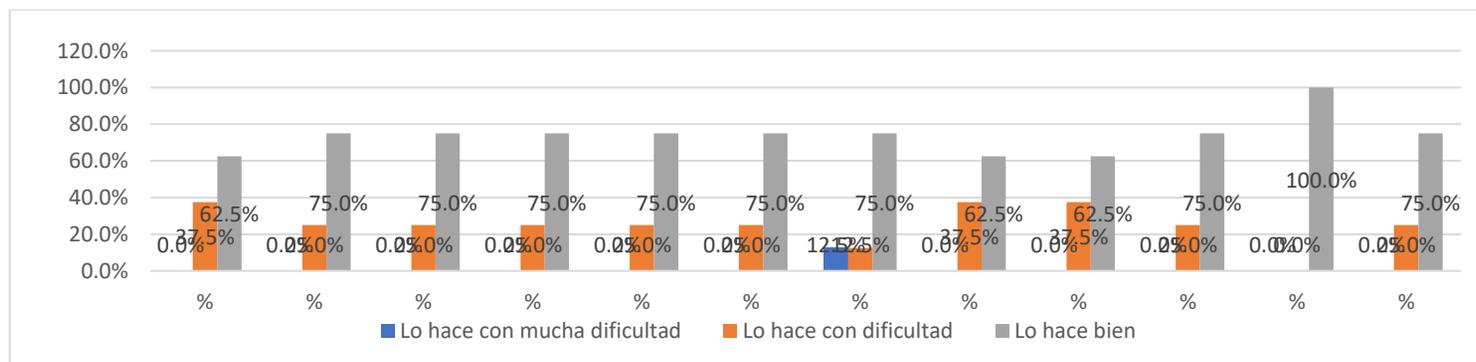
*Nivel de participaciones en las sesiones del juego didáctico aplicado a niños de 4 años.*

NIVEL	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Bajo	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	1	12,5%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Normal	3	37,5%	2	25,0%	2	25,0%	2	25,0%	2	25,0%	2	25,0%	1	12,5%	3	37,5%	3	37,5%	2	25,0%	0	0,0%	2	25,0%		
Bueno	5	62,5%	6	75,0%	6	75,0%	6	75,0%	6	75,0%	6	75,0%	6	75,0%	5	62,5%	5	62,5%	6	75,0%	8	100,0%	6	75,0%		
Total	8	100,0%	8	100,0%	8	100,0%	8	100,0%	8	100,0%	8	100,0%	8	100,0%	8	100,0%	8	100,0%	8	100,0%	8	100,0%	8	100,0%	8	100,0%

Fuente: Sesiones aplicadas, mayo 2021.

**Figura 2**

*Distribución porcentual del nivel de participaciones en las sesiones del juego didáctico.*



Fuente. Tabla 5

Según la tabla 5 y figura 2 el nivel de participación de niños en los juegos didácticos ocupó el 75% en las sesiones 2, 3, 4, 5, 6, 9 y 12. Se ubican en la categoría normal y el 25% en la categoría bajo, en las 12 sesiones aplicadas para desarrollar la psicomotricidad gruesa. Lo que muestra una buena participación en los niños y un nivel óptimo de atención en ellos.

### 5.1.3. Medir con un postest el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.

**Tabla 6**

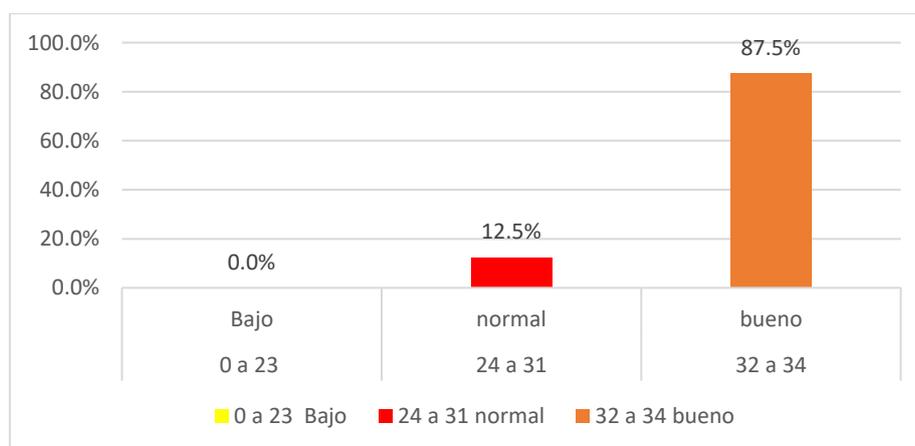
*Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 años aplicando el postest.*

Nivel	N° de estudiantes	Porcentaje
Bajo	0	0,0%
Normal	1	12,5%
Bueno	7	87,5%
Total	8	100,0%

*Fuente.* ficha de observación, mayo 2021.

**Figura 3**

*Distribución porcentual de psicomotricidad gruesa en niños de 4 años aplicando el post test*



*Fuente.* Tabla 6

En la tabla 6 y figura 3, se observa que un 87.5% de niños de 4 años obtuvieron el nivel de psicomotricidad gruesa bueno después de aplicarse las sesiones de juegos didácticos, se evidencia que a través de la aplicación del juego didáctico el niño de 4 años ha logrado desarrollar una coordinación en sus movimientos tanto en las extremidades superiores como inferiores.

#### 5.1.4. Comparar el nivel de psicomotricidad gruesa entre el pretest y postest en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.

**Tabla 7**

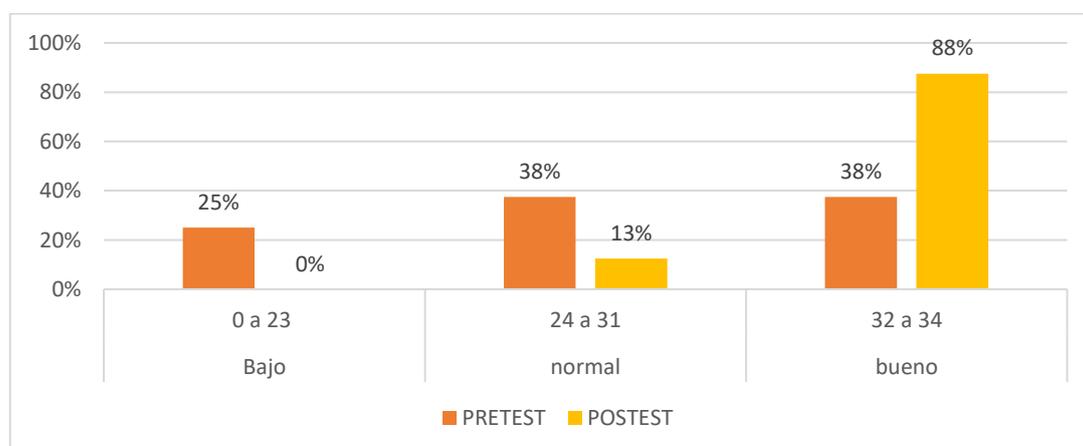
*Nivel de significancia entre el pretest y postest en la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años.*

NIVEL	Intervalos	PRETEST		POSTEST	
		f	%	f	%
Bajo	0 a 23	2	25%	0	0%
normal	24 a 31	3	38%	1	13%
bueno	32 a 34	3	38%	7	88%
Total		8	100%	8	100%

*Fuente.* extraído de las tablas pre y postest de la expresión oral.

**Figura 4**

*Distribución porcentual entre el pretest y post test en la psicomotricidad gruesa*



*Fuente.* Tabla 7

Según la tabla 7 y figura 4, el 25% de niños al aplicar el pretest alcanzó el nivel bajo, al aplicar las sesiones de juegos didácticos el 88% de niños obtuvo un nivel bueno, evidenciando una diferencia significativa en el resultado, por lo tanto, se ve reflejado en el desarrollo de la psicomotricidad.

#### **5.1.5. Determinar la influencia del juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.**

Contrastación de hipótesis para determinar estadísticamente la influencia del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

H1: El juego didáctico desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020

H0: El juego didáctico no desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020

Tabla 8.

*Prueba de no paramétrica de Wilcoxon.*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre y postest	Rangos negativos	0	,00	,00
	Rangos positivos	7	4,00	28,00
	Empates	1		
	Total	8		

a. postest < pretest

b. postest > pretest

c. postest = pretest

Tabla 9.

*Estadístico de la prueba*

	Pre y postest
Z	-3,453 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,002
a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	
b. Se basa en rangos negativos.	

Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evaluar significación de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen diferencias significativas entre los resultados del post test y pre test ( $Z = -3,453$ ), como también se halló un nivel de significancia de ,002 ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, es decir el juego didáctico desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020

## 5.2 Análisis de resultados

### **Evaluar con un pretest el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.**

Al evaluar con el pre test a los niños de 4 años, el 25% de los niños se ubicaron en un nivel bajo en su psicomotricidad gruesa, esto indicaría que más de la mitad de niños aún poseen dificultades en áreas como equilibrio, coordinación de piernas y reconocimiento de su esquema corporal; estos resultados se asemejan a los de Agramonte (2018) quien al aplicar el pretest el 62% se encontró en un nivel de inicio en una muestra con niños de 3 años. Estela (2018) por su parte en su estudio el pretest se encontró en un nivel proceso con un 57%. Según los antecedentes, se

encontraron bajos niveles de motricidad gruesa comparando con los resultados hallados en esta investigación.

Estas comparaciones se pueden ver reflejadas en lo que nos menciona Celia et al. (2021), las habilidades motoras gruesas son las habilidades que adquiere un niño. Además de ganar agilidad, fuerza y velocidad, también pueden coordinar los movimientos de los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio. Según la madurez del sistema nervioso, la carga genética, el temperamento básico y la estimulación ambiental, la velocidad de evolución varía de persona a persona (pero siempre entre ciertos parámetros).

Más de la mitad de los niños presentan un bajo desarrollo según los resultados encontrados, lo que nos permitió trabajar de manera didáctica una forma de mejorar la psicomotricidad gruesa.

**Aplicar el juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.**

Al aplicar las sesiones del juego didáctico, 75% en las sesiones 2, 3, 4, 5, 6, 9 y 12. de niños lo hicieron bien y el 25% de lo hace con dificultad, en las 12 sesiones aplicadas para desarrollar la psicomotricidad gruesa, algunas investigaciones que guardan semejanza con esta son las de Cruz et al. (2017) que en Colombia aplicaron el juego como estrategia metodológica en una población de 4 a 5 años concluyeron que es efectivo la aplicación de los talleres para la población muestreada; también Agramonte (2018) en Chulucanas con niños de 3 años aplicó el juego didáctico como estrategia para desarrollar la motricidad el cual consiguió una mejora en la

motricidad gruesa. Estas investigaciones corroboran que la aplicación de juegos didácticos es efectiva para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años.

Según Soto (2011) El juego puede usarse como un proyecto de enseñanza para lograr el propósito de expandir el pensamiento y la capacidad. Para Piaget (1964), los niños del juego mostraron sus ideas, por lo que el juego es una propuesta para estimular todo el proceso de inteligencia de los niños, el juego brinda muchas oportunidades de mejora en diversas áreas del juego.

**Medir con un postest el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020.**

Al medir con un postest el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 4 años un 87.5% de la muestra obtuvieron el nivel bueno después de aplicarse las sesiones de juegos didácticas, estos resultados son comparables a la investigación de Agramonte (2018) quien al aplicar el postest el 92% se encontró en un nivel de logro en una muestra con niños de 3 años. Morante (2019) en su investigación preexperimental con 18 niños de 3 años al aplicar el postest obtuvieron que un 72% se encuentra en un nivel de proceso. Es decir, en las investigaciones halladas se observa que la aplicación de talleres es efectiva por las mediciones y resultados del postest.

Pons y Arufe (2015) las habilidades motoras gruesas son habilidades relacionadas con todos los movimientos que involucran grandes grupos de músculos. Generalmente, se refiere al movimiento de la mayoría o de todo el

cuerpo de un niño. Es la capacidad de controlar todas las partes de nuestro cuerpo. El área total de movimiento está relacionada con el cambio de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. Las habilidades motoras finas están relacionadas con el movimiento fino coordinado entre los ojos y las manos.

Estas sesiones buscaron la mejora en los niños, ayudando a mejorar la movilidad de los músculos, por ello es importante resaltar la constante estimulación tanto en el centro educativo como en casa.

**Comparar el nivel de psicomotricidad gruesa entre el pretest y postest en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarney-Ancash, 2020.**

Al comprar el nivel de significancia entre el pre y postest se evidenció que el 25% de niños al aplicar el pretest alcanzó el nivel bajo, sin embargo, al aplicar las sesiones de juegos didácticos el 88% de niños obtuvo un nivel bueno, evidenciando un desarrollo significativo en la psicomotricidad gruesa. Esta comparación se evidencia en investigaciones parecidas como las de Morante (2019) al aplicar el pretest el 72% se encontró en el nivel de proceso y en el postest un 100% mejoró la motricidad gruesa; Giraldo por su parte (2020) halló en el pretest con una población de 20 niños de 4 años que el 55% de niños se ubicaron en un nivel de inicio, para luego en el postest el 70% alcanzar el nivel logro. Así se evidencia que según antecedentes corroboran la investigación llevada en donde muestran un nivel de significancia al aplicar el juego didáctico.

Según, Cotrina (2008), los juegos son "actividades básicas que contribuyen al desarrollo y la educación generales de los niños; además según Loayza (2015),

“Piaget considera que la inteligencia se desarrolla a través de etapas evolutivas, en las que, sucesivamente, el individuo pasa por distintas formas de conocer, cada vez más adecuadas, al reorganizar sus estructuras mentales”.

Esto vendría a significar que el aplicar talleres mejoraría el desarrollo de la motricidad gruesa en niños, acorde a la etapa evolutiva, enfocándose en las áreas necesarias para lograr el progreso en el desarrollo de los movimientos del cuerpo en el niño.

**Determinar la influencia del juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarney-Ancash, 2020.**

Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evaluar significación de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen diferencias significativas entre los resultados del post test y pre test ( $Z = -3,453$ ), como también se halló un nivel de significancia de ,002 ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, es decir el juego didáctico desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarney-Ancash, 2020.

Según estudios obtenidos la investigación de Morante (2019) en donde tuvo por objetivo observar si el juego como estrategia ayuda al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años, en el cual obtuvo un nivel de significancia (0,000) menor que 0,05 lo que indicaría que los juegos ayudan al desarrollo de la psicomotricidad.

## VI. CONCLUSIONES

En este estudio se identificó a través del pretest el nivel de psicomotricidad gruesa que tenían los niños, donde se encontró niveles bajos en algunos estudiantes y buenos en otros, es decir que se encuentran en proceso de mantener el equilibrio, saltar y reconocer su lateralidad.

Al aplicar las sesiones de juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa, se halló que la gran mayoría de niños incrementaron su nivel, evidenciando habilidades motoras como el realizar diferentes movimientos corporales.

Se evaluó la motricidad gruesa a través de un post test donde se observó un incremento en el nivel de la psicomotricidad gruesa, esto se vio reflejado en la coordinación de piernas, lateralidad, reconocimiento de esquema y equilibrio.

Se realizó una comparación de los resultados del pre y postest donde se evidenció que más de la mitad de los niños lograron aumentar su nivel de psicomotricidad gruesa al aplicar las sesiones, superando el bajo nivel que mostró el pre test.

Se demostró un nivel de significancia de ,002 ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, es decir el juego didáctico desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años.

Finalmente es importante reconocer que la aplicación de sesiones educativas mejora ciertos aspectos en el desarrollo de habilidades generales en el niño, en este caso fue importante observar que las sesiones educativas del juego didáctico mejoraron la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

### **Recomendaciones**

A los directivos establecer planes de trabajo que ayuden a los docentes a aplicar el juego como una manera de mejorar aspectos relevantes en el desarrollo de los niños como la psicomotricidad gruesa.

A los docentes, utilizar métodos como el juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa, así también como nuevas estrategias para mejorar las falencias en los niños, todo esto con materiales adecuados para ellos y acorde a la edad de los niños, es bueno que todas las sesiones se den de manera interactiva con todo el grupo.

A los padres de familia, comprometerse con los métodos utilizados por la institución para la mejora del desarrollo psicomotricidad gruesa, ayudar con el repaso de las sesiones en casa, utilizando el material que el docente les indique.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar, K. (2018). *Actividades Lúdicas para Estimular la Motricidad Gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la IEI N° 419/mx-p Ninabamba - San Miguel la Mar Región Ayacucho- Perú*. [Título de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4814>

Agramonte, Y. A. (2018) *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, en el año 2015*. [Tesis de Grado, Facultad de Educación y Humanidades. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú].

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4259>

Arango, A. (2000) Importancia del juego. Catarina.

[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldf/galvez\\_s\\_mi/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf)

Arias, J. M., Mendivel, R. K., & Uriol, A. D. P. (2020). La psicomotricidad en la preescritura de los niños de 5 años de las instituciones educativas de inicial del cercado de Huancavelica. *Conrado*, 16(76), 43-50.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000500043](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500043)

Ayuso, J. A. Z. (2020). Análisis de las características y los logros físico-motrices de las clases basadas en actividad física: una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 9(2), 1-15.

<https://revistas.uma.es/index.php/riccafd/article/view/6552>

- Aucouturier, B. (2018). *Actuar, jugar, pensar: puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica* (Vol. 45). Graó.
- Bañares, A. et. al. (2008). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona. España: Editorial Gedisa
- Benítez M., (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista Innovación y experiencias educativas*. España.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)
- Berdiales, E. (2019) *los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría Huacho*. [Tesis de maestría, Universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión. Huacho. Perú].
- Bernate, J. A. (2021). Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171-198.  
<https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/27592>
- Bonilla, J., Ortiz, P., Zapata, E., & Zúñiga, A. (2018). Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años. *Ciencia Digital*, 2(2), 64-78.  
<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/articloe/view/73>
- Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M., & Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista latinoamericana de educación*

*inclusiva*, 12(1), 181-198. [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-73782018000100181&script=sci\\_arttext](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-73782018000100181&script=sci_arttext)

- Carpio, D., Morante, M., & Vargas, A. (2019). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura. Universidad Estatal del Milagro, Ecuador.] <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4879>
- Celia, A. L., Lira, C. J., Pando, E. V. B., Vega, H. B., & Contreras, M. O. (2021). Habilidades motrices en preescolares, comparación por género. *Revista de Ciencias del Ejercicio FOD*, 16(1).
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 5(16). <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%20Blanza%20y%20Aprendizaje.pdf>.
- Cotrina P. (2008). Más allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales. Colombia: Grupo editorial Norma.
- Cozar, R. y Sáez, M. J. (2017). Realidad Aumentada, proyectos en el aula de primaria: experiencias y casos en Ciencias Sociales. *Revista de Educación Mediática y TIC, Edmetic*, 6(1), 165-180.
- Chiluisa, N. (2017). Elaboración y aplicación de una guía de juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa en las/os niñas/os de 4-5 años. [Tesis de

maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi].

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1295/1/T-UTC-2044.pdf>

Cruz, T. Cruz, Y. de la N. Martínez, C. J. y Urgilez, M. V. (2017) *El juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Cuenca – Ecuador.]

De la Cruz & Mazaira (2003). Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar. 4ed. Tea Ediciones

Estela, J. (2018). *El Juego como Estrategia para Mejorar la Motricidad Gruesa en los niños de 5 años de la IEI 401 Frutillo Bajo*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo toribio de Mogrovejo, Bambamarca, Perú]. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1286>

Ferré, J., & Casaprima, V. (2015). El desarrollo de la lateralidad infantil: niño diestro - niño surdo. Barcelona: Lebón

Flores H. (2009). *El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos de primer grado de educación primaria de la escuela Manuel José Othón ubicada en Jalpilla, Axta de Terrazas, S. L. P.* [tesis de licenciatura, Universidad Tangamanga de México, San Luis Potosí].

Foschi, R. (2020). *Maria Montessori*. Ediciones Octaedro.

- Galvañy, M. y Martín, Y. (2011). ¿Se puede desarrollar la competencia comunicativa utilizando un juego didáctico de mesa? *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (27). <http://www.eumed.net/rev/ced/27/gpmp.htm>
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Giraldo, B. (2020). *Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la institución educativa inicial N° 112 de Vistoso del distrito San Pedro de Chaná – Huari, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote, Huaraz]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16843>
- Guadalupe, G. (2018). Eficacia del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018 [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana la Unión]. [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/1522/Guadalupe\\_Tesis\\_Licenciatura\\_2018%20%28con%20enlace%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/1522/Guadalupe_Tesis_Licenciatura_2018%20%28con%20enlace%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw Hill.

- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
- Herrera, M. (2019). Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal – Bajo Ayabaca, Piura, 2017 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16534>
- Letosa, J., (2005). *Crecer jugando*. Editorial Los sitios talleres gráficos. España. Páginas 60.
- Loayza, M. (2015). *Influencia de la motivación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes en la asignatura de matemáticas en el instituto de formación bancaria-Certus*. [Tesis de maestría. Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú].[http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/1954/loayza\\_mmi.pdf?sequence=1](http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/1954/loayza_mmi.pdf?sequence=1)
- López, M., (2015). El juego reglado como resultado del aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad. Proyecto Universidad Pedagógica Nacional. México.
- López-Roldán, P. & Fachelli, S. (2017). El diseño de la muestra. En P. López-Roldán y S. Fachelli, *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa*. Bellaterra. *Dipòsit Digital de Documents, Universitat Autònoma de Barcelona*, 4(4), extraído de <https://ddd.uab.cat/record/185163>

- Márquez, J. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(17), 448-461. <https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.388>
- Mendoza-Alcívar, Y., & Zambrano-Rivera, S. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 493-514.  
<https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2345>
- Monge, M., & Meneses, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Morán, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. *Espiraes revista multidisciplinaria de investigación*, 1(3).
- Morante, D. K. (2019) *El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Fátima de Fálconieri en el Distrito de Nuevo Chimbote, 2017*. [Tesis de Grado. Facultad de Educación y Humanidades. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú]  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13175>
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. 02 (28).
- Moreno, S. (2015). *Aplicación de un Taller basado en Actividades Lúdicas para Mejorar la Motricidad Gruesa en los estudiantes del primer grado de*

*primaria de la IE N° 11513 “Juan Pardo y Miguel” de Pátapo.* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo, Perú].

[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/3650/guevara\\_sw.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/3650/guevara_sw.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Navarro, V., (2002). *El afán de jugar. Manual Teoría y práctica de los juegos motores.* Editorial Inde. España.

Ortí, J, (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos.* Editorial Inde. España.

Ortiz, D., Velasco, R. & Jara, B. (2019). *Incidencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad en los estudiantes de 5 años.* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal del Milagro, Ecuador].

<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4843>

Papalia, D. (2009) *Psicología del Desarrollo de la infancia a la adolescencia,* Editorial Mc Graw Hill. México.

Pellicciotta, B. et al. (1971). *Enciclopedia practica pre-escolar. Dramatización y construcciones.* Buenos Aires: Editorial Latina.

Piaget, J. (1964) *Seis Estudios de Psicología,* Barcelona – España: Editorial S.A.

Pineda, J. (2018) *Programa de psicomotricidad para desarrollar habilidades motoras gruesas en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa n° 88400 Jesús de Nazareth del Distrito de Nuevo Chimbote, Provincia de Santa – 2016.* [Tesis de Grado. Facultad de Educación y Humanidades. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú].

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4570>

- Pons, R. y Arufe, V. (2015). Análisis descriptivo de las sesiones e instalaciones de psicomotricidad en el aula de Educación Infantil. *Sportis Scientific Technical Journal*. 2 (1), 125-146. Recuperado de <http://hdl.handle.net/2183/17711>
- Prudencio, I. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. Amarilis – Shelby – Pasco – 2018*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Pasco].  
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/25308>
- Quintana, J. G., & Jurado, E. P. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista ensayos pedagógicos*, 14(1), 91-121.  
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/view/1851>
- Quiroz, R., (2012). Actividades Lúdicas. Artículo Wordpress. [Blog de internet]  
<https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/teorias-del-juego/>
- Ramírez Calixto, C. Y., Arteaga Rolando, M. A., & Luna Álvarez, H. E. (2020). Las habilidades de coordinación visomotriz para el aprendizaje de la escritura. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 116-120.
- Ramírez, J. V. (2019). Metodología de la Investigación. *Revista Manuela Ramírez*, 38(1), 51-62.
- Rangel, J. R. R., Martínez, B. G. V., Fierros, E. J. T., de Jesús, I., & Domínguez, T. (2020). Experiencias en un curso de psicomotricidad gruesa en línea para niños/as con síndrome de down. *Comité Edihidalgotorial*.

- Rodero, E., Iriarte, T., Esmeral, L., de la Hoz, E., Carbarcas, S., Modesto, S., ... & León, G. (2021). Perfil motor según la batería vitor da fonseca en una población escolar de instituciones educativas del distrito de barranquilla en el año 2018. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 1898-1896.
- Sáenz, J. (2015). *Psicología y pedagogía en la primera mitad del siglo XX* Editorial Uned, España. Páginas 136.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Soto, C. (2011). *Los juegos verbales como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. [Tesis de Maestría, Universidad de Chile, Chile]
- Torres, R. H. S. (2019). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas*. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33. Ediciones Aljibe.
- Valles, G. Y. J., & Castillo, C. P. R. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14. <http://revista-edwardsdeming.com/index.php/es/article/view/32>
- Vernetta, M., Montosa, I., & Gutiérrez-Sánchez, Á. (2019). Validación y fiabilidad de un test para evaluar la coordinación óculo manual y agilidad en gimnasia rítmica. *Sportis*, 5(2), 174-189. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/23224>

## ANEXOS:

### Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

#### INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS FICHA DE OBSERVACIÓN NIVEL INICIAL (Villagaray, 2018)

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres
- 1.2. Institución educativa:
- 1.3. Docente:
- 1.4. Grado:

- II. FINALIDAD:** La presente tiene por finalidad recoger datos verdaderos y necesarios respecto a la coordinación motora en el nivel inicial, el cual servirá para el Proyecto de Investigación “Nivel de la coordinación motora”.

- III. INSTRUCCIONES:** Marca con una x en los casilleros la respuesta que creas conveniente sabiendo que:

#### ESCALA VALORATIVA

Puntuación	
Lo hace bien	– 2
Lo hace con dificultad	– 1
No lo hace o tiene muchas Dificultades	– 0

	ITEM	PUNTUACIÓN		
		2	1	0
<b>LOCOMOCIÓN</b>	1. Camina sin dificultad.			
	2. Camina hacia atrás.			
	3. Camina de lado.			
	4. Camina de puntillas.			
	5. Camina en línea recta sobre una cinta.			
	6. Corre alternando movimiento de piernas-brazo.			
	7. Sube escaleras alternando los pies.			
	<b>TOTAL, DE LOCOMOCIÓN</b>			
<b>NIVEL</b>				
<b>POSICIONES</b>	8. Se mantiene en cuclillas.			
	9. Se mantiene en rodillas.			
	10. Se sienta en el suelo con las piernas cruzadas.			
	<b>TOTAL, POSICIONES</b>			
	<b>NIVEL</b>			
<b>EQUI</b>	11. Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda.			
	12. Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda.			

	13. Se mantiene con los dos pies sobre la tabla.			
	14. Anda sobre la tabla alternando los pasos.			
	15. Anda sobre la tabla hacia delante, hacia atrás y de lado.			
	16. Se mantiene en un pie (ojos cerrados) 10 segundos o más.			
	<b>TOTAL, EQUILIBRIO</b>			
	<b>NIVEL</b>			
<b>COORDINACIÓN DE PIERNAS</b>	17. Salta desde una altura de 40 cm.			
	18. Salta una longitud.			
	19. Salta una cuerda a 25cm de altura.			
	20. Salta más de 10 veces con ritmo.			
	21. Salta avanzando 10 veces o más.			
	22. Salta hacia atrás 5 veces o más sin caer.			
	<b>TOTAL, COORDINACIÓN DE PIERNAS.</b>			
<b>NIVEL</b>				
<b>COORDINACIÓN DE BRAZOS</b>	23. Lanza la pelota con las dos manos a 1m.			
	24. Coge la pelota cuando se le lanza con las dos manos.			
	25. Bota la pelota dos veces y la recoge.			
	26. Bota la pelota más de cuatro veces controlándola.			
	27. Coge la bolsita de semillas con una mano.			
	<b>TOTAL, COORDINACIÓN DE BRAZOS</b>			
<b>NIVEL</b>				
<b>COORDINACIÓN DE MANOS</b>	28. Cortar papel con tijeras.			
	29. Cortar papel siguiendo una recta.			
	30. Corta papel con la mano.			
	31. Puede Atornillar una tuerca (Rosca).			
	32. Con los dedos doblados los toca uno a uno con el pulgar.			
	<b>TOTAL, COORDINACIÓN DE MANOS</b>			
<b>NIVEL</b>				
<b>ESQUEMA CORPORAL EN SÍ MISMO</b>	33. Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos.			
	34. Muestra su mano derecha cuando se le pide.			
	35. Muestra su mano izquierda.			
	36. Toca su pierna derecha con su mano derecha.			
	37. Toca su rodilla derecha con su mano izquierda.			
	<b>TOTAL, ESQUEMA CORPORAL EN SÍ MISMO</b>			
<b>NIVEL</b>				
<b>ESQUEMA CORPORAL EN OTROS</b>	38. Señale el codo.			
	39. Señala la mano derecha.			
	40. Señala el pie izquierdo.			
	<b>TOTAL, ESQUEMA CORPORAL EN OTROS</b>			
<b>NIVEL</b>				

## **Anexo 2: Evidencias de la validación del instrumento.**

Este instrumento al ser una escala perteneciente a la conocida y renombrada editorial TEA, y al ser una escala aplicada en diversos contextos de investigación no hace necesaria su validación, pues en el manual se encuentran sus diversos puntajes, aplicaciones y formas categorizar acorde a las edades y sexo.

# **EPP**

## **Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar**

M<sup>a</sup> Victoria de la Cruz  
M<sup>a</sup> Carmen Mazaira

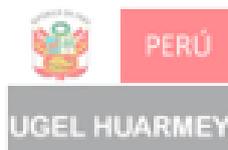
## **MANUAL**

(4<sup>a</sup> edición)



PUBLICACIONES DE PSICOLOGÍA APLICADA  
Serie menor núm. 186  
TEA Ediciones, S.A.  
MADRID 2003

### Anexo 3: carta de autorización para ejecutar la investigación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“Año de la Universalización de la Salud”

HACE CONSTAR

Que, Blas Gonzales Juliana Geraldine identificada con DNI N° 75211317, Estudiante de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación Inicial, quien actuablemente cursa el VIII ciclo, realizara su evaluación y muestra a los estudiantes de la “ I.E.P “San Juan Bosco” para el desarrollo de su proyecto de Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial cuyo proyecto titulado “EL JUEGO DIDACTICO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “SAN JUAN BOSCO”-PROVINCIA HUARMEY-ANCASH, 2020”

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huarney, marzo del  
2021.





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Carta s/n° 1 - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).  
Lic. Karin Marleeny Juarez Regalado  
Directora de la I.E.P "San Juan Bosco"  
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Blas Gonzales Juliana Geraldine, con código de matrícula N° 0107172054, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo ....., quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "EL JUEGO DIDACTICO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NINOS DE 4 ANOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA "SAN JUAN BOSCO"- PROVINCIA HUARMEY-ANCASH, 2020" durante los meses de marzo, abril, mayo y junio presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Blas Gonzales, Juliana

DNI. N° 75211317

Geraldine



U. Católica Los Angeles de Chimbote  
DIRECTORA CEP SAN JUAN BOSCO SAN  
JUAN HUARMEY, PROV. ANCASH

## Anexo 4: Formatos de consentimiento informado

### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula

.....  
y es dirigido por ....., investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar el juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarvey-Ancash, 2020 Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 5 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de su correo electrónico. Si desea, puede llamar al número 951510094 también podrá escribir al correo [Gerald.02blas@gmail.com](mailto:Gerald.02blas@gmail.com) para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Karin Marleny Juarez Regalado

Fecha: 29 de marzo del año 2021

Correo electrónico (Directora):

mjuarez@sanjuanboscohuamey.edu.pe

Firma del participante

  
LIC. Karin Marleny Juarez Regalado  
DIRECTORA CEP SAN JUAN BOSCO EIRL  
REG. PEDAG. N° 20144 F-00004



Firma del investigador (o encargado de recoger información):





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE



## Consentimiento informado

### Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como ..... por ellos la presente es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Instrumento de recolección de datos ficha de observación nivel inicial.” el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de ..... años y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

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

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la estudiante ..... al celular: ..... al correo [.....](mailto:.....)

### OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

---

Nombre del participante (Padre o Madre)

---

Firme del participante

---

Nombre y apellidos del investigador

---

Firma del investigador

### Anexo 5. Base de datos pre y postest.

#### BASE PRE TEST

Variable	DESARROLLO MOTRIZ																		S U M A T O R	C A T E G O R I Z A C I O N					
Dimensiones	EQUILIBRIO						COORDINACIÓN DE PIERNAS						ESQUEMA CORPORAL EN SÍ MISMO												
Nº PREGUNTAS Nº ENCUESTADO	1	2	3	4	5	6	TOTAL	NIVEL	7	8	9	10	11	12	TOTAL	NIVEL	13	14			15	16	17	TOTAL	NIVEL
1	1	1	2	1	1	0	6	normal	1	1	2	1	1	1	7	normal	2	2	2	2	2	10	bueno	23	Bajo
2	2	1	2	1	2	1	9	normal	2	2	2	1	2	2	11	normal	2	1	1	1	1	6	normal	26	normal
3	2	2	2	2	2	1	11	bueno	2	2	2	2	2	2	12	bueno	2	2	2	2	2	10	bueno	33	bueno
4	2	2	2	2	2	2	12	bueno	2	2	2	2	2	2	12	bueno	2	2	2	2	2	10	bueno	34	bueno
5	2	1	2	2	2	1	10	normal	2	2	2	2	2	1	11	normal	2	1	1	1	1	6	normal	27	normal
6	1	1	2	2	1	1	8	normal	2	2	2	1	1	1	9	normal	2	2	2	2	2	10	bueno	27	normal
7	1	1	2	2	1	1	8	normal	1	1	2	2	2	1	9	normal	2	1	1	1	1	6	normal	23	Bajo
8	2	1	2	2	2	1	10	normal	2	2	2	2	2	2	12	bueno	2	2	2	2	2	10	bueno	32	bueno

## BASE POST TEST

Variable	DESARROLLO MOTRIZ																		S U M A	C A T E G O R I Z A C I O N					
Dimensiones	EQUILIBRIO						COORDINACIÓN DE PIERNAS						ESQUEMA CORPORAL EN SÍ MISMO												
Nº PREGUNTAS Nº ENCUESTADO	1	2	3	4	5	6	TOTAL	NIVEL	7	8	9	10	11	12	TOTAL	NIVEL	13	14			15	16	17	TOTAL	NIVEL
1	2	2	2	2	2	2	12	bueno	1	2	2	2	2	2	11	normal	2	2	2	2	2	10	bueno	33	bueno
2	2	1	2	2	2	2	11	bueno	2	2	2	2	2	2	12	bueno	2	2	2	2	2	10	bueno	33	bueno
3	2	2	2	2	2	2	12	bueno	2	2	2	2	2	2	12	bueno	2	2	2	2	2	10	bueno	34	bueno
4	2	2	2	2	2	2	12	bueno	2	2	2	2	2	2	12	bueno	2	2	2	2	2	10	bueno	34	bueno
5	2	2	2	2	2	2	12	bueno	2	2	2	2	2	2	12	bueno	2	1	2	2	2	9	normal	33	bueno
6	2	2	2	2	2	1	11	bueno	2	2	2	2	2	1	11	normal	2	2	2	2	2	10	bueno	32	bueno
7	1	2	2	2	2	1	10	normal	1	2	2	2	2	2	11	normal	2	2	2	2	2	10	bueno	31	normal
8	2	1	2	2	2	2	11	bueno	2	2	2	2	2	2	12	bueno	2	2	2	2	2	10	bueno	33	bueno

**Anexo 6: Sesiones de talleres**

**SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 01**

**I. DATOS GENERALES:**

**1.1. Institución Educativa: “San Juana Bosco”**

**1.2. Sección : Única**

**1.3. Grado/Edad : 4 años**

**1.4. Temporalización: 45 minutos**

**1.5. Practicante : Blas Gonzales Juliana Geraldine**

**1.6. Nombre de la Sesión del taller : “Moviendo mi cuerpo”**

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque orientación al bien común	Empatía	Docente demuestra motivar con tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.	Los estudiantes motivados tienen una actitud de respeto y tolerancia al momento de realizar sus actividades.

**II. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelota, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y concierto Control de su equilibrio.	Escala valorativa

### III. SECUENCIAL DIDACTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Asamblea o Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por medio de video llamada se dialoga con los niños y niñas y se les indica que se coloquen en un ambiente cómodo y se toman los acuerdos para el buen desarrollo de la actividad y el buen uso de materiales.</li> <li>• Se les da a conocer el nombre del taller del día de hoy “Moviendo mi cuerpo” y se les presenta un video “Titulado el baile del cuerpo” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</a></li> </ul>	<p>Normas</p> <p>Video</p>	<b>5</b>
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Damos inicio a la actividad del taller en donde se les presentara diversas cartas cuyo contenido son de imágenes de partes del cuerpo y cada carta contiene un numero en el cual de manera ordenada se les preguntara que numero escogen y se les mostrara la imagen que contiene, cada niño o niña deberá realizar movimientos según la imagen que les ha tocado y así de manera ordenada se ira realizando por cada niño al compás de una canción, al finalizar la actividad tendrán que realizar movimientos de cabeza hasta los pies.</p> <p>Cada niño será libre de realizar las actividades según su creatividad, imaginación y posibilidades de su cuerpo.</p>	<p><b>Cartas con imágenes</b></p> <p><b>Música</b></p>	<b>20</b>
<b>Relajación</b>	<p>Acostados los niños en el piso, relajados escuchan una canción relajante. Los niños imaginan lo que más le gusta hacer o un lugar que les gustaría estar, se puede preguntar a los niños que observan o imaginan.</p>	Música	<b>5</b>
<b>Expresión grafico plástica</b>	<p>Se propone a los niños y niñas que hagan uso de su creatividad y realicen un dibujo de lo que más les agrado de toda la actividad, pueden ayudarse con crayolas, plumones o colores. Cada niño expondrá sus dibujos que realizo</p>	Hojas, colores, plumones, crayolas.	<b>10</b>
<b>Cierre</b>	<p>Los niños y niñas sentados, contestan a las siguientes preguntas en relación a la actividad:            ¿Qué partes de su cuerpo utilizaron en esta actividad?            ¿Cómo se sintieron al hacerlo?            ¿Qué dificultad tuviste para realizar la actividad?            ¿Qué otras actividades quisieras realizar?</p>		<b>5</b>

## I. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.

Fimart S.A.C. Editores e impresores. Lima:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

### INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN

#### ESCALA VALORATIVA

	Puntuación
Lo hace bien	- 2
Lo hace con dificultad	- 1
Lo hace o tiene muchas dificultades	- 0

	ITEM	PUNTUACIÓN		
		2	1	0
<b>ESQUEMA CORPORAL</b>	1. Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos.			
	2. Muestra su mano derecha cuando se le pide.			
	3. Muestra su mano izquierda.			
	4. Toca su pierna derecha con su mano derecha.			
	5. Toca su rodilla derecha con su mano izquierda.			
	<b>TOTAL, ESQUEMA CORPORAL EN SÍ MISMO</b>			
	<b>NIVEL</b>			

## SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 02

### IV. DATOS GENERALES:

- 1.7. Institución Educativa : “San Juana Bosco”
- 1.8. Sección : Única
- 1.9. Grado/Edad : 4 años
- 1.10. Temporalización : 45 minutos
- 1.11. Practicante : Blas Gonzales Juliana Geraldine
- 1.12. Nombre de la Sesión del taller: “Saltamos como la pelota”

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque orientación al bien común	Empatía	Docente demuestra motivar con tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier Diferencia.	Los estudiantes motivados tienen una actitud de respeto y tolerancia al momento de realizar sus actividades.

### V. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelota, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y concierto Control de su equilibrio.	Escala valorativa



## SECUENCIAL DIDACTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Asamblea o Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Por medio de video llamada se dialoga con los niños y niñas y se les indica que se coloquen en un ambiente cómodo y se toman los acuerdos para el buen desarrollo de la actividad y el buen uso de materiales.</li> <li>Se les da a conocer el nombre del taller del día de hoy “saltamos como la pelota” y se les presenta un video “El baile del sapito” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mrXTQZW9b08">https://www.youtube.com/watch?v=mrXTQZW9b08</a></li> </ul>	Normas  Video	5
<b>Expresividad motriz</b>	Damos inicio a la actividad del taller indicándoles los materiales con que trabajaremos (sacos de arroz y una pelota), antes de utilizar los materiales que se trabajara con ayuda de los padres, la maestra muestra imágenes de animales u objetos (canguro, conejo, rana y una pelota) en el cual se les preguntara ¿Que observan? ¿Qué movimiento realiza el conejo? Y así con cada imagen, luego de terminar con la presentación de cada imagen, con ayuda de los padres empezamos a realizar la actividad con los materiales que se les indico. Primero con el saco de arroz se colocarán dentro del saco y realizarán saltos de un lado al otro, Segundo, con la pelota tendrán que hacerla revotar y cuantos rebotes realicen tendrán que realizar cada niño y niña y así de manera ordenada realizaran la actividad. Cada niño será libre de realizar las actividades según su creatividad, imaginación y posibilidades de su cuerpo.	<b>Sacos de arroz, pelota</b>  <b>Imágenes</b>	20
<b>Relajación</b>	Se les invita a los niños y niñas a buscar un espacio cómodo, relajados escuchan una canción. Y con ayuda de los padres realizan masajes a los niños y niñas.	Música	5
<b>Expresión gráfico plástica</b>	Se propone a los niños y niñas que hagan uso de su creatividad y realicen un dibujo de lo que más les agrado de toda la actividad, pueden ayudarse con crayolas, plumones o colores. Cada niño expondrá sus dibujos que realizo	Hojas, colores, plumones, crayolas.	10
<b>Cierre</b>	Los niños y niñas sentados, contestan a las siguientes preguntas en relación a la actividad:  ¿Qué partes de su cuerpo utilizaron en esta actividad? ¿Cómo se sintieron al hacerlo? ¿Qué dificultad tuviste para realizar la actividad? ¿Qué otras actividades quisieras realizar?		5

## I. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.

Fimart S.A.C. Editores e impresores. Lima:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

### INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN

#### ESCALA VALORATIVA

	Puntuación
Lo hace bien	- 2
Lo hace con dificultad	- 1
Lo hace o tiene muchas dificultades	- 0

	ITEM	PUNTUACIÓN		
		2	1	0
<b>COORDINACIÓN DE PIERNAS</b>	1. Salta desde una altura de 40 cm.			
	2. Salta una longitud.			
	3. Salta una cuerda a 25cm de altura.			
	4. Salta más de 10 veces con ritmo.			
	5. Salta avanzando 10 veces o más.			
	6. Salta hacia atrás 5 veces o más sin caer.			
	<b>TOTAL, COORDINACIÓN DE PIERNAS.</b>			
	<b>NIVEL</b>			

**SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 03**

**VI. DATOS GENERALES:**

- 1.13. Institución Educativa : “San Juana Bosco”**
- 1.14. Sección : Única**
- 1.15. Grado/Edad : 4 años**
- 1.16. Temporalización : 45 minutos**
- 1.17. Practicante : Blas Gonzales Juliana Geraldine**
- 1.18. Nombre de la Sesión del taller: “Si no bailas pierdes”**

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	<b>Empatía</b>	<b>Docente demuestra motivar con tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.</b>	<b>Los estudiantes motivados tienen una actitud de respeto y tolerancia al momento de realizar sus actividades.</b>

**VII. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelota, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y concierto Control de su equilibrio.	Escala valorativa



**VIII. SECUENCIAL DIDACTICA**

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Asamblea o Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por medio de video llamada se dialoga con los niños y niñas y se les indica que se coloquen en un ambiente cómodo y se toman los acuerdos para el buen desarrollo de la actividad y el buen uso de materiales.</li> <li>• Se les da a conocer el nombre del taller del día de hoy “Si no bailas pierdes” y se les presenta un video “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XBg0Pgms1Zc">https://www.youtube.com/watch?v=XBg0Pgms1Zc</a></li> </ul>	<p>Normas</p> <p>Video</p>	<p>5</p>
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Una vez coordinado y con el apoyo de los padres damos inicio a la actividad del taller en donde empezaremos a estirar nuestros brazos de arriba hacia abajo y de un lado hacia el otro, luego brindamos las instrucciones para la realización de la actividad, en el cual se presentara una canción titulada “la mane” antes de la reproducción de la canción se les indica que debemos de movernos al son de la música y el que no baile pierde y así con cada uno de los niños y niñas hasta finalizar la canción.</p> <p>Cada niño será libre de realizar las actividades según su creatividad, imaginación y posibilidades de su cuerpo.</p>	<p>Música</p>	<p>20</p>
<b>Relajación</b>	<p>Se les invita a los niños y niñas a buscar un espacio cómodo Acostado y relajado escuchan una. Los niños imaginan lo que más le gusta hacer o un lugar que les gustaría estar, se puede preguntar a los niños que observan o imaginan.</p>	<p>Música</p>	<p>5</p>
<b>Expresión gráfico plástica</b>	<p>Se propone a los niños y niñas que hagan uso de su creatividad y realicen un dibujo de lo que más les agrado de toda la actividad, pueden ayudarse con crayolas, plumones o colores. Cada niño expondrá sus dibujos que realizo</p>	<p>Hojas, colores, plumones, crayolas..</p>	<p>10</p>
<b>Cierre</b>	<p>Los niños y niñas sentados, contestan a las siguientes preguntas en relación a la actividad:</p> <p>¿Qué partes de su cuerpo utilizaron en esta actividad?          ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?          ¿Qué dificultad tuviste para realizar la actividad?          ¿Qué otras actividades quisieras realizar?</p>		<p>5</p>

## I. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.

Fimart S.A.C. Editores e impresores. Lima:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

### INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN

#### ESCALA VALORATIVA

	Puntuación
Lo hace bien	- 2
Lo hace con dificultad	- 1
Lo hace o tiene muchas dificultades	- 0

	ITEM	PUNTUACIÓN		
		2	1	0
<b>EQUILIBRIO</b>	11. Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda.			
	12. Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda.			
	13. Se mantiene con los dos pies sobre la tabla.			
	14. Anda sobre la tabla alternando los pasos.			
	15. Anda sobre la tabla hacia delante, hacia atrás y de lado.			
	16. Se mantiene en un pie (ojos cerrados) 10 segundos o más.			
	<b>TOTAL, EQUILIBRIO</b>			

**SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 04**

**IX. DATOS GENERALES:**

**1.19. Institución Educativa : “San Juana Bosco”**

**1.20. Sección : Única**

**1.21. Grado/Edad : 4 años**

**1.22. Temporalización : 45 minutos**

**1.23. Practicante : Blas Gonzales Juliana Geraldine**

**1.24. Nombre de la Sesión del taller : “El conejito saltarín”**

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque orientación al bien común	Empatía	Docente demuestra motivar con tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.	Los estudiantes motivados tienen una actitud de respeto y tolerancia al momento de realizar sus actividades.

**X. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelota, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y concierto Control de su equilibrio.	Escala valorativa



## SECUENCIAL DIDACTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Asamblea o Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Por medio de video llamada se dialoga con los niños y niñas y se les indica que se coloquen en un ambiente cómodo y se toman los acuerdos para el buen desarrollo de la actividad y el buen uso de materiales.</li> <li>Se les da a conocer el nombre del taller del día de hoy “El conejito saltarín”</li> </ul>	Normas	5
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Damos inicio a la actividad del taller en donde se les menciona los materiales a trabajar (tiza, mascara de conejo), con ayuda de los padres se colocaran en un espacio cómodo en donde realizaran un circuito en el piso con ayuda de la tiza que conformara de 10 cuadros o círculos, cada niño y niña se colocara su máscara antes de empezar la actividad, la maestra con su dado lanzara e indicara el número correspondiente de saltos que realizara cada niño y niña hasta llegar a la meta en donde encontrara su zanahorita y darán fin al circuito, y así de manera ordenada se trabajara con cada integrante del grupo.</p> <p>Cada niño será libre de realizar las actividades según su creatividad, imaginación y posibilidades de su cuerpo.</p>	<b>Tiza</b> <b>Mascara de conejo</b> <b>dado</b>	20
<b>Relajación</b>	Se les invita a los niños y niñas a buscar un espacio cómodo, Acostados los niños en el piso, relajados escuchan una canción relajante. Los niños imaginan lo que más le gusta hacer o un lugar que les gustaría estar, se puede preguntar a los niños que observan o imaginan.	Música	5
<b>Expresión grafico plástica</b>	Se propone a los niños y niñas que hagan uso de su creatividad y realicen un dibujo de lo que más les agrado de toda la actividad, pueden ayudarse con crayolas, plumones o colores. Cada niño expondrá sus dibujos que realizo	Hojas, colores, plumones, crayolas..	10
<b>Cierre</b>	<p>Los niños y niñas sentados, contestan a las siguientes preguntas en relación a la actividad:</p> <p>¿Qué partes de su cuerpo utilizaron en esta actividad?                      ¿Cómo se sintieron al realizarlo?                      ¿Qué dificultad tuviste para realizar la actividad?                      ¿Qué otras actividades quisieras realizar?</p>		5

## I. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.

Fimart S.A.C. Editores e impresores. Lima:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

### INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN

#### ESCALA VALORATIVA

Puntuación	
Lo hace bien	- 2
Lo hace con dificultad	- 1
Lo hace o tiene muchas dificultades	- 0

	ITEM	PUNTUACIÓN		
		2	1	0
<b>EQUILIBRIO</b>	11. Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda.			
	12. Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda.			
	13. Se mantiene con los dos pies sobre la tabla.			
	14. Anda sobre la tabla alternando los pasos.			
	15. Anda sobre la tabla hacia delante, hacia atrás y de lado.			
	16. Se mantiene en un pie (ojos cerrados) 10 segundos o más.			
	<b>TOTAL, EQUILIBRIO</b>			



**SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 05**

**XI. DATOS GENERALES:**

- 1.25. **Institución Educativa** : “San Juana Bosco”
- 1.26. **Sección** : Única
- 1.27. **Grado/Edad** : 4 años
- 1.28. **Temporalización** : 45 minutos
- 1.29. **Practicante** : Blas Gonzales Juliana Geraldine
- 1.30. **Nombre de la Sesión del taller:** “corre o te atrapo”

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque orientación al bien común	Empatía	Docente demuestra motivar con tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.	Los estudiantes motivados tienen una actitud de respeto y tolerancia al momento de realizar sus actividades.

**XII. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelota, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y concierto Control de su equilibrio.	Escala valorativa



**XIII. SECUENCIAL DIDACTICA**

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Asamblea o Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por medio de video llamada se dialoga con los niños y niñas y se les indica que se coloquen en un ambiente cómodo y se toman los acuerdos para el buen desarrollo de la actividad y el buen uso de materiales.</li> <li>• Se les da a conocer el nombre del taller del día de hoy “Corre o te atrapo” y se les presenta un video “Hola don pepito” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8tXb_uRe2IM">https://www.youtube.com/watch?v=8tXb_uRe2IM</a></li> </ul>	<p>Normas</p> <p>Video</p>	<p>5</p>
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Una vez coordinado y con apoyo de los padres damos inicio a la actividad del taller mencionando los materiales a trabajar (pelota) en esta actividad se trabajara con dos integrantes de la familia en el cual consiste en que uno tiene que tratar de coger al niño o niña mientras corre para quitarle la pelota y con ayuda del segundo integrante se lanzaran la pelota para evitar que se lo quite, si el contrincante logra atrapar la pelota pierde y así de manera ordenada se trabajara la actividad de manera colaborativa, con cada uno de los niños y niñas.</p> <p>Cada niño será libre de realizar las actividades según su creatividad, imaginación y posibilidades de su cuerpo.</p>	<p><b>pelota</b></p>	<p>20</p>
<b>Relajación</b>	<p>Acostados los niños en el piso, relajados escuchan una canción relajante. Los niños imaginan lo que más le gusta hacer o un lugar que les gustaría estar, se puede preguntar a los niños que observan o imaginan.</p>	<p>Música</p>	<p>5</p>
<b>Expresión grafico plástica</b>	<p>Se propone a los niños y niñas que hagan uso de su creatividad y realicen un dibujo de lo que más les agrado de toda la actividad, pueden ayudarse con crayolas, plumones o colores. Cada niño expondrá sus dibujos que realizo</p>	<p>Hojas, colores, plumones, crayolas..</p>	<p>10</p>
<b>Cierre</b>	<p>Los niños y niñas sentados, contestan a las siguientes preguntas en relación a la actividad:</p> <p>¿Qué partes de su cuerpo utilizaron en esta actividad?          ¿Cómo se sintieron al hacerlo?          ¿Qué dificultad tuviste para realizar la actividad?          ¿Qué otras actividades quisieras realizar?</p>		<p>5</p>

**I. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.

Fimart S.A.C. Editores e impresores. Lima:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

**INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN****ESCALA VALORATIVA**

	Puntuación
Lo hace bien	- 2
Lo hace con dificultad	- 1
Lo hace o tiene muchas dificultades	- 0

**SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 06**

**XIV. DATOS GENERALES:**

- 1.31. Institución Educativa : “San Juana Bosco”**
- 1.32. Sección : Única**
- 1.33. Grado/Edad : 4 años**
- 1.34. Temporalización : 45 minutos**
- 1.35. Practicante : Blas Gonzales Juliana Geraldine**
- 1.36. Nombre de la Sesión del taller: “Tiro al blanco”**

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<b>Enfoque orientación al bien común</b>	<b>Empatía</b>	<b>Docente demuestra motivar con tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.</b>	<b>Los estudiantes motivados tienen una actitud de respeto y tolerancia al momento de realizar sus actividades.</b>

**XV. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelota, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y concierto Control de su equilibrio.	Escala valorativa


**XVI. SECUENCIAL DIDACTICA**

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Asamblea o Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Por medio de video llamada se dialoga con los niños y niñas y se les indica que se coloquen en un ambiente cómodo y se toman los acuerdos para el buen desarrollo de la actividad y el buen uso de materiales.</li> <li>Se les da a conocer el nombre del taller del día de hoy “<b>Tiro al blanco</b>” y se les presenta un video “Brinca y para ya” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LNzrq9pHI0w">https://www.youtube.com/watch?v=LNzrq9pHI0w</a></li> </ul>	Normas  Video	<b>5</b>
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Una vez coordinado y hablado con los padres Damos inicio a la actividad del taller.</p> <p>La docente menciona los materiales a trabajar (Una cesta, una pelota), en el cual les indica que la actividad consiste en colocar la cesta en un punto determinado y el niño/niña tendrán que lanzar primero con la mano derecha y luego con la izquierda según la docente indique, para lograr un tiro al blanco, al brindarles las orientaciones se da inicio y de manera ordenada al zom de la música empezamos con el taller teniendo 3 oportunidades para darle tiro al blanco.</p> <p>Cada niño será libre de realizar las actividades según su creatividad, imaginación y posibilidades de su cuerpo.</p>	<b>Cesta, pelota</b>  <b>Música</b>	<b>20</b>
<b>Relajación</b>	Acostados los niños en el piso, relajados escuchan una canción relajante. Los niños imaginan lo que más le gusta hacer o un lugar que les gustaría estar, se puede preguntar a los niños que observan o imaginan.	Música	<b>5</b>
<b>Expresión gráfico plástica</b>	Se propone a los niños y niñas que hagan uso de su creatividad y realicen un dibujo de lo que más les agrado de toda la actividad, pueden ayudarse con crayolas, plumones o colores. Cada niño expondrá sus dibujos que realizo	Hojas, colores, plumones, crayolas.	<b>10</b>
<b>Cierre</b>	Los niños y niñas sentados, contestan a las siguientes preguntas en relación a la actividad:  ¿Qué partes de su cuerpo utilizaron en esta actividad? ¿Cómo se sintieron al hacerlo? ¿Qué dificultad tuviste para realizar la actividad? ¿Qué otras actividades quisieras realizar?		<b>5</b>

## I. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.

Fimart S.A.C. Editores e impresores. Lima:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

### INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN

#### ESCALA VALORATIVA

	Puntuación
Lo hace bien	- 2
Lo hace con dificultad	- 1
Lo hace o tiene muchas dificultades	- 0

	ITEM	PUNTUACIÓN		
		2	1	0
<b>ESQUEMA CORPORAL</b>	1. Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos.			
	2. Muestra su mano derecha cuando se le pide.			
	3. Muestra su mano izquierda.			
	4. Toca su pierna derecha con su mano derecha.			
	5. Toca su rodilla derecha con su mano izquierda.			
	<b>TOTAL, ESQUEMA CORPORAL EN SÍ MISMO</b>			
	<b>NIVEL</b>			

**SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 07**

**XVII. DATOS GENERALES:**

- 1.37. Institución Educativa : “San Juana Bosco”**
- 1.38. Sección : Única**
- 1.39. Grado/Edad : 4 años**
- 1.40. Temporalización : 45 minutos**
- 1.41. Practicante : Blas Gonzales Juliana Geraldine**
- 1.42. Nombre de la Sesión del taller: “Me divierto con la ula ula”**

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque orientación al bien común	Empatía	Docente demuestra motivar con tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.	Los estudiantes motivados tienen una actitud de respeto y tolerancia al momento de realizar sus actividades.

**XVIII. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelota, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y concierto Control de su equilibrio.	Escala valorativa

## SECUENCIAL DIDACTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Asamblea o Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Por medio de video llamada se dialoga con los niños y niñas y se les indica que se coloquen en un ambiente cómodo y se toman los acuerdos para el buen desarrollo de la actividad y el buen uso de materiales.</li> <li>Se les da a conocer el nombre del taller del día de hoy “<b>Me divierto con la ula ula</b>” y se les presenta un video “Si estas Feliz” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=d80h0xmEjBI">https://www.youtube.com/watch?v=d80h0xmEjBI</a></li> </ul>	Normas  Video	<b>5</b>
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Una vez coordinado y hablado con los padres damos inicio a la actividad del taller.</p> <p>La docente indica los materiales a trabajar (6 Latas de leche, pelota), en el cual consiste en colocar 3 latas de base, continuando con 2 y por ultimo 1 al final. Luego de tener la torre de latas, se les menciona que con su mano derecha coloquen la pelota delante de su pierna izquierda para realizar la primera tumba latas, y por segunda vez se les indica que ahora con su mano izquierda coloquen la pelota en su pierna derecha y realicen la patadita de la pelota y derrumbar la lata y así con cada uno de los niños y niñas de manera ordenada y colaborativa se irá desarrollando el taller.</p> <p>Cada niño será libre de realizar las actividades según su creatividad, imaginación y posibilidades de su cuerpo.</p>	<b>Latas de leche, pelota</b>	<b>20</b>
<b>Relajación</b>	Acostados los niños en el piso, relajados escuchan una canción relajante. Los niños imaginan lo que más le gusta hacer o un lugar que les gustaría estar, se puede preguntar a los niños que observan o imaginan.	Música	<b>5</b>
<b>Expresión gráfico plástica</b>	Se propone a los niños y niñas que hagan uso de su creatividad y realicen un dibujo de lo que más les agrado de toda la actividad, pueden ayudarse con crayolas, plumones o colores. Cada niño expondrá sus dibujos que realizo	Hojas, colores, plumones, crayolas..	<b>10</b>
<b>Cierre</b>	<p>Los niños y niñas sentados, contestan a las siguientes preguntas en relación a la actividad:</p> <p>¿Qué partes de su cuerpo utilizaron en esta actividad?            ¿Cómo se sintieron al hacerlo?            ¿Qué dificultad tuviste para realizar la actividad?            ¿Qué otras actividades quisieras realizar?</p>		<b>5</b>

## I. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.

Fimart S.A.C. Editores e impresores. Lima:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

### INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN

#### ESCALA VALORATIVA

	Puntuación
Lo hace bien	- 2
Lo hace con dificultad	- 1
Lo hace o tiene muchas dificultades	- 0

	ITEM	PUNTUACIÓN		
		2	1	0
<b>ESQUEMA CORPORAL</b>	1. Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos.			
	2. Muestra su mano derecha cuando se le pide.			
	3. Muestra su mano izquierda.			
	4. Toca su pierna derecha con su mano derecha.			
	5. Toca su rodilla derecha con su mano izquierda.			
	<b>TOTAL, ESQUEMA CORPORAL EN SÍ MISMO</b>			
	<b>NIVEL</b>			

**SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 08**

**XIX. DATOS GENERALES:**

- 1.43. Institución Educativa : “San Juana Bosco”
- 1.44. Sección : Única
- 1.45. Grado/Edad : 4 años
- 1.46. Temporalización : 45 minutos
- 1.47. Practicante : Blas Gonzales Juliana Geraldine
- 1.48. Nombre de la Sesión del taller: “Tumba Latas”

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque orientación al bien común	Empatía	Docente demuestra motivar con tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.	Los estudiantes motivados tienen una actitud de respeto y tolerancia al momento de realizar sus actividades.

**XX. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelota, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y concierto Control de su equilibrio.	Escala valorativa



**SECUENCIAL DIDACTICA**

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Asamblea o Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por medio de video llamada se dialoga con los niños y niñas y se les indica que se coloquen en un ambiente cómodo y se toman los acuerdos para el buen desarrollo de la actividad y el buen uso de materiales.</li> <li>• Se les da a conocer el nombre del taller del día de hoy “<b>Tumba Latas</b>” y se les presenta un video “Si estas Feliz” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M">https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M</a></li> </ul>	<p>Normas</p> <p>Video</p>	<b>5</b>
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Una vez coordinado y hablado con los padres damos inicio a la actividad del taller.</p> <p>La docente indica los materiales a trabajar (6 Latas de leche, pelota), en el cual consiste en colocar 3 latas de base, continuando con 2 y por ultimo 1 al final. Luego de tener la torre de latas, se les menciona que con su mano derecha coloquen la pelota delante de su pierna izquierda para realizar la primera tumba latas, y por segunda vez se les indica que ahora con su mano izquierda coloquen la pelota en su pierna derecha y realicen la patadita de la pelota y derrumbar la lata y así con cada uno de los niños y niñas de manera ordenada y colaborativa se irá desarrollando el taller.</p> <p>Cada niño será libre de realizar las actividades según su creatividad, imaginación y posibilidades de su cuerpo.</p>	<b>Latas de leche, pelota</b>	<b>20</b>
<b>Relajación</b>	<p>Acostados los niños en el piso, relajados escuchan una canción relajante. Los niños imaginan lo que más le gusta hacer o un lugar que les gustaría estar, se puede preguntar a los niños que observan o imaginan.</p>	Música	<b>5</b>
<b>Expresión gráfico plástica</b>	<p>Se propone a los niños y niñas que hagan uso de su creatividad y realicen un dibujo de lo que más les agrado de toda la actividad, pueden ayudarse con crayolas, plumones o colores. Cada niño expondrá sus dibujos que realizo</p>	Hojas, colores, plumones, crayolas..	<b>10</b>
<b>Cierre</b>	<p>Los niños y niñas sentados, contestan a las siguientes preguntas en relación a la actividad:</p> <p>¿Qué partes de su cuerpo utilizaron en esta actividad?          ¿Cómo se sintieron al hacerlo?          ¿Qué dificultad tuviste para realizar la actividad?          ¿Qué otras actividades quisieras realizar?</p>		<b>5</b>

## I. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.

Fimart S.A.C. Editores e impresores. Lima:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

### INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN ESCALA VALORATIVA

	Puntuación
Lo hace bien	- 2
Lo hace con dificultad	- 1
Lo hace o tiene muchas dificultades	- 0

	ITEM	PUNTUACIÓN		
		2	1	0
<b>ESQUEMA CORPORAL</b>	1. Conoce bien sus manos, pies, cabeza, piernas y brazos.			
	2. Muestra su mano derecha cuando se le pide.			
	3. Muestra su mano izquierda.			
	4. Toca su pierna derecha con su mano derecha.			
	5. Toca su rodilla derecha con su mano izquierda.			
	<b>TOTAL, ESQUEMA CORPORAL EN SÍ MISMO</b>			
	<b>NIVEL</b>			

**SESIÓN DE TALLER PSICOMOTRICIDAD N° 09**

**XXI. DATOS GENERALES:**

- 1.49. Institución Educativa : “San Juana Bosco”**
- 1.50. Sección : Única**
- 1.51. Grado/Edad : 4 años**
- 1.52. Temporalización : 45 minutos**
- 1.53. Practicante : Blas Gonzales Juliana Geraldine**
- 1.54. Nombre de la Sesión del taller: “En busca del tesoro”**

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque orientación al bien común	Empatía	Docente demuestra motivar con tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.	Los estudiantes motivados tienen una actitud de respeto y tolerancia al momento de realizar sus actividades.

**XXII. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelota, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y concierto Control de su equilibrio.	Escala valorativa

**XXIII. SECUENCIAL DIDACTICA**

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Asamblea o Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por medio de video llamada se dialoga con los niños y niñas y se les indica que se coloquen en un ambiente cómodo y se toman los acuerdos para el buen desarrollo de la actividad y el buen uso de materiales.</li> <li>• Se les da a conocer el nombre del taller del día de hoy “<b>En busca del tesoro</b>” y se les presenta un video “Caminando Caminando” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRDr6s">https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRDr6s</a></li> </ul>	Normas  Video	<b>5</b>
<b>Expresividad motriz</b>	<p>Una vez coordinado y hablado con los padres de familia, damos inicio a la actividad del taller.</p> <p>La docente indica los materiales a trabajar (Cinta o tiza), luego les indica que se dirijan en un espacio cómodo en compañía de papa o mama para que con su ayuda escondan un tesoro y cerca al tesoro realizaran con la cinta o tiza una línea curva, 2 círculos, una línea recta y por ultimo 2 círculos más.</p> <p>La docente indica a los niños vendarse los ojos hasta antes de empezar la actividad ya que tendrán que pararse en un pie por 10 segundos o más para así empezar a buscar el tesoro y para encontrarlo tendrán que seguir las indicaciones del mapa que mencionara la docente (dar 4 pasos por la línea curva alternando los pies, pararse solo con el pie derecho para dar dos saltos, dar 2 pasos hacia adelante, 2 pasos hacia atrás, 2 pasos más hacia adelante por la línea recta y por ultimo pararse solo con el pie izquierdo para dar dos saltos hasta llegar al final y así de manera ordenada y colaborativa realizaremos el taller indicado.</p> <p>Cada niño será libre de realizar las actividades según su creatividad, imaginación y posibilidades de su cuerpo.</p>	<b>Cinta, tiza</b>	<b>20</b>
<b>Relajación</b>	<p>Acostados los niños en el piso, relajados escuchan una canción relajante. Los niños imaginan lo que más le gusta hacer o un lugar que les gustaría estar, se puede preguntar a los niños que observan o imaginan.</p>	Música	<b>5</b>
<b>Expresión gráfico plástica</b>	<p>Se propone a los niños y niñas que hagan uso de su creatividad y realicen un dibujo de lo que más les agrado de toda la actividad, pueden ayudarse con crayolas, plumones o colores. Cada niño expondrá sus dibujos que realizo</p>	Hojas, colores, plumones, crayolas.	<b>10</b>

<b>Cierre</b>	<p>Los niños y niñas sentados, contestan a las siguientes preguntas en relación a la actividad:</p> <p>¿Qué partes de su cuerpo utilizaron en esta actividad?          ¿Cómo se sintieron al hacerlo?          ¿Qué dificultad tuviste para realizar la actividad?          ¿Qué otras actividades quisieras realizar?</p>		<b>5</b>
---------------	--	--	----------

### I. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.

Fimart S.A.C. Editores e impresores. Lima:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

### INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN

#### ESCALA VALORATIVA

	Puntuación
Lo hace bien	- 2
Lo hace con dificultad	- 1
Lo hace o tiene muchas dificultades	- 0

	ITEM	PUNTUACIÓN		
		2	1	0
<b>COORDINACIÓN DE PIERNAS</b>	7. Salta desde una altura de 40 cm.			
	8. Salta una longitud.			
	9. Salta una cuerda a 25cm de altura.			
	10. Salta más de 10 veces con ritmo.			
	11. Salta avanzando 10 veces o más.			
	12. Salta hacia atrás 5 veces o más sin caer.			
	<b>TOTAL, COORDINACIÓN DE PIERNAS.</b>			
	<b>NIVEL</b>			

**SESIÓN DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 10**

**XXIV. DATOS GENERALES**

- 1.55. Institución Educativa : “San Juana Bosco”
- 1.56. Sección : Única
- 1.57. Grado/Edad : 4 años
- 1.58. Temporalización : 45 minutos
- 1.59. Practicante : Blas Gonzales Juliana Geraldine
- 1.60. Nombre de la Sesión del taller: “El mundo saltarán”

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque orientación al bien común	Empatía	Docente demuestra motivar con tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.	Los estudiantes motivados tienen una actitud de respeto y tolerancia al momento de realizar sus actividades.

**XXV. APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelota, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y concierto Control de su equilibrio.	Escala valorativa

**XXVI. SECUENCIAL DIDACTICA**

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p><b>Asamblea o Inicio</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por medio de video llamada se dialoga con los niños y niñas y se les indica que se coloquen en un ambiente cómodo y se toman los acuerdos para el buen desarrollo de la actividad y el buen uso de materiales.</li> <li>• Se les da a conocer el nombre del taller del día de hoy <b>“El mundo saltarán”</b> y se les presenta un video “Caminando Caminando”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRD6s">https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRD6s</a></li> </ul>	<p>Normas</p> <p>Video</p>	<p><b>5</b></p>
<p><b>Expresividad motriz</b></p>	<p>Una vez coordinado y hablado con los padres de familia, damos inicio a la actividad del taller. La docente indica los materiales a trabajar (tiza), Realizamos el grafico del mundo en el piso Luego empezamos con el juego en donde de manera colaborativa y de manera grupal jugamos saltando en el mundo</p> 	<p><b>Cinta, tiza</b></p>	<p><b>20</b></p>
<p><b>Relajación</b></p>	<p>Acostados los niños en el piso, relajados escuchan una canción relajante. Los niños imaginan lo que más le gusta hacer o un lugar que les gustaría estar, se puede preguntar a los niños que observan o imaginan.</p>	<p>Música</p>	<p><b>5</b></p>
<p><b>Expresión grafico plástica</b></p>	<p>Se propone a los niños y niñas que hagan uso de su creatividad y realicen un dibujo de lo que más les agrado de toda la actividad, pueden ayudarse con crayolas, plumones o colores. Cada niño expondrá sus dibujos que realizo</p>	<p>Hojas, colores, plumones, crayolas.</p>	<p><b>10</b></p>
<p><b>Cierre</b></p>	<p>Los niños y niñas sentados, contestan a las siguientes preguntas en relación a la actividad:</p> <p>¿Qué partes de su cuerpo utilizaron en esta actividad?          ¿Cómo se sintieron al hacerlo?          ¿Qué dificultad tuviste para realizar la actividad?          ¿Qué otras actividades quisieras realizar?</p>		<p><b>5</b></p>

## I. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.

Fimart S.A.C. Editores e impresores. Lima:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

### INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN

#### ESCALA VALORATIVA

	Puntuación
Lo hace bien	- 2
Lo hace con dificultad	- 1
Lo hace o tiene muchas dificultades	- 0

	ITEM	PUNTUACIÓN		
		2	1	0
EQUILIBRIO	11. Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda.			
	12. Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda.			
	13. Se mantiene con los dos pies sobre la tabla.			
	14. Anda sobre la tabla alternando los pasos.			
	15. Anda sobre la tabla hacia delante, hacia atrás y de lado.			
	16. Se mantiene en un pie (ojos cerrados) 10 segundos o más.			
	<b>TOTAL, EQUILIBRIO</b>			

# tesis

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

4%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo