



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA
EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.
N°319-CHIMBOTE - ÁNCASH - 2021**

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

AUTORA

PONTE VILLANUEVA, MASHLURY MABEL

ORCID: 0000-0002-6350-2628

ASESOR

VELASQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT

ORCID: 0000-0001-7881-4985

CHIMBOTE – PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Ponte Villanueva, Mashlury Mabel

ORCID: 0000-0002-6350-2628

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

ASESOR

Velasquez Castillo, Nilo Albert

ORCID: 0000-0001-7881-4985

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

JURADO

Valenzuela Ramirez, Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671- 5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID: 0000- 0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID: 000-0002-0304-2244

3. Firma del jurado y asesor de la tesis

Mg. Guissenia Gabriela, Valenzuela Ramirez

PRESIDENTA

Mg. Hilda Milagros, Taboada Marin

MIEMBRO

Dra. Jeaneth Magali, Palomino Infante

MIEMBRO

Dr. Nilo Albert, Velásquez Castillo

ASESOR

4. Dedicatoria y agradecimiento

Dedicatoria

Dedicado con todo mi amor y cariño a mi amada madre, por su apoyo incondicional, por sus consejos, por su esfuerzo, por su sacrificio, por darme una carrera profesional, por creer en mis capacidades, brindándome siempre su comprensión, cariño y amor.

A mi querido novio y compañero de vida quien también me impulso día a día a seguir adelante y lograr mis objetivos que significan alegría y orgullo para mí y también para él.

A mi amado bebé que viene en camino, quien constituye la fuerza y razón que me impulsa a seguir adelante para hacer realidad cada una de mis metas, a mis hermanos y familiares, por su confianza y afecto.

Agradecimiento

Primeramente agradezco a Dios por mantenerme con buena salud para poder realizar este proyecto de investigación así mismo a la directora de la institución educativa N° 319 Karini Bueza Quiñones por haberme dado acceso a su plantel educativo así como a la docente de aula y padres de familia ya que me dieron las facilidades para continuar con la investigación, posteriormente mi agradecimiento va dirigido a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por haberme aceptado ser parte de ella y abierto las puertas de su seno científico para poder estudiar mi carrera profesional.

Agradezco también a mi asesora Dra. Magaly Margarita Quiñones Negrete por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad, conocimiento científico y sobre todo tener la paciencia para guiarme durante todo el desarrollo de la investigación.

Y para finalizar, también agradezco a mi compañero de aventuras, así mismo a todas mis amigas ya que gracias al compañerismo y amistad han aportado en un alto porcentaje a mis ganas de seguir adelante en mi carrera profesional.

5. Resumen y abstract

Resumen

Para la realización de este estudio se observó que los niños tenían dificultades al momento de pararse, caminar y correr, subir escaleras, pues dependían mucho de los padres y de los docentes por lo que se planteó el objetivo general: Determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021. Se desarrolló una metodología de tipo cuantitativa, nivel experimental y de diseño pre experimental, la población estuvo conformada por niños del nivel inicial y la muestra del aula pequeños constructores representada por 15 niños de cuatro años. Se utilizó como técnica la observación, el instrumento de acopio de datos fue la lista de cotejo validada por juicio de expertos y la confiabilidad fue del 0.82 medida por Alfa de Cronbach. Los padres subscribieron el consentimiento informado, para la contratación de hipótesis se utilizó T student. En los resultados más importantes se observó en la pre prueba que el 50 % de los niños se encontraban en el nivel proceso y en la post prueba se observó que el 83 % de los niños estuvieron en el nivel de logro sobre el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, por lo que se concluye que se acepta la hipótesis de trabajo, es decir, los juegos mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa para un nivel de significancia de $p= 0.000 < 0.05$.

Palabras clave: Equilibrio, esquema corporal, lateralidad, movimiento, verbalización.

Abstract

To carry out this study, it was observed that children had difficulties when standing, walking and running, climbing stairs, since they depended a lot on parents and teachers, so the general objective was set: To determine the influence of the game as a strategy in the development of gross motor skills in children of 4 years of the I.E. N°319, Chimbote, 2021. A quantitative methodology, experimental level and pre-experimental design was developed, the population was made up of children from the initial level and the sample of the small builders classroom represented by 15 four-year-old children. Observation was used as a technique, the data collection instrument was the checklist validated by expert judgment and reliability was 0.82 measured by Cronbach's Alpha. The parents signed the informed consent, for the verification of hypotheses the T student was used. In the most important results, it was observed in the pre-test that 50% of the children were at the process level and in the post-test it was observed that 83% of the children were at the level of achievement on the development of psychomotricity. gross, so it is concluded that the working hypothesis is accepted, that is, games improve the development of gross motor skills for a significance level of $p= 0.000 < 0.05$.

Keywords: Balance, body schema, laterality, movement, verbalization

6. Contenido

2. Equipo de trabajo	ii
3. Firma del jurado y asesor de la tesis	iii
4. Dedicatoria y agradecimiento	iv
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras y tablas	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases teóricas de la investigación:	13
2.2.1. Variable independiente: El juego como estrategia.....	13
2.2.1.1. Concepto del juego como estrategia.....	13
2.2.1.2. Teorías que fundamentan el estudio.	15
2.2.1.3. El juego como estrategia de aprendizaje.	16
2.2.1.4. Características del juego como estrategia.....	16
2.2.1.5. Clasificación del juego como estrategia.	17
2.2.1.6. Importancia del juego como estrategia.....	18
2.2.1.7. El significado de los juegos como estrategia en la educación infantil. ...	19
2.2.1.8. Dimensiones del juego como estrategia.	20
2.2.2. Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa.....	21
2.2.2.1. Concepto de psicomotricidad gruesa.....	21
2.2.2.2. Teorías que fundamentan el estudio.	22
2.2.2.3. Proceso del desarrollo psicomotor grueso.....	24
2.2.2.4. Fundamentos del desarrollo psicomotor grueso en los niños.....	24
2.2.2.5. Importancia de la psicomotricidad gruesa.....	25
2.2.2.6. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa.	25
2.2.2.7. Orígenes de la escuela nueva.....	27
2.2.2.8. La escuela nueva en el Perú.....	27
2.2.2.9. La educación virtual.	28

2.2.2.10. Definición de términos básicos.....	28
2.2.2.11. Relación entre el juego como estrategia y la psicomotricidad gruesa. 29	
III. Hipótesis	31
IV. Metodología	32
4.1 Diseño de la investigación.....	32
4.2 Población y muestra	33
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores	36
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	37
Plan de análisis	39
4.6 Matriz de consistencia	40
4.7. Principios éticos.....	41
V. Resultados	42
5.1 Resultados.....	42
5.2. Análisis de resultados	52
VI. Conclusiones	55
Aspectos complementarios	58
Recomendaciones	58
Referencias bibliográficas.....	59
ANEXOS	67
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos	67
Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento.....	68
Anexo 3: Formato de consentimiento informado	71
Anexo 4: Evidencias de trámite de recolección de datos.....	83
Anexo 5: Excel de tabulación de datos	84
Anexo 6: Talleres o sesiones ejecutadas	87

7. Índice de figuras y tablas

Figuras

Figura 1: Nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años mediante la prueba.....	43
Figura 2: Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.	45
Figura 3: Nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años mediante la post prueba.....	46
Figura 4: Determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años	48

Tablas

Tabla 1: Distribución de la Población	34
Tabla 2: Distribución de la muestra.....	35
Tabla 3: Definición y operacionalización de las variables	36
Tabla 4: Juicio de expertos	38
Tabla 5: Matriz de consistencia	40
Tabla 6: Nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años mediante la prueba.....	42
Tabla 7: Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.	44
Tabla 8: Nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años mediante la post prueba.....	46
Tabla 9: Determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años	48
Tabla 10: Prueba de normalidad	50
Tabla 11: Prueba de muestras emparejadas	51

I. Introducción

En la presente tesis titulada, el juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°319 -Chimbote-Áncash -2021”, forma parte del proceso para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Surgió en consecuencia de las observaciones diversas de la práctica docente, donde se observó que un gran número de estudiantes tienen dificultad para desarrollar su psicomotricidad gruesa.

Morante (2019) sostiene que “la psicomotricidad, es la coordinación de movimientos corporales del desarrollo motor grueso del cuerpo, donde su coordinación tiene que ser ejercitado en sus movimientos corporales, destrezas y sus funciones motoras finas y gruesas” (p.10). Los seres humanos conforme se van desarrollando van estableciendo conexiones y comunicación con su propio entorno de manera que esto les ayuda en su formación. Entonces podríamos decir que la psicomotricidad es un proceso que va incrementando de acuerdo al desarrollo del cuerpo y la mente de cada persona, según su actuar ante diversas actividades.

Barrientos (2018) realizó su investigación en Argentina nos dice que “la psicomotricidad gruesa está referida a la coordinación de los movimientos con el cuerpo de tal manera que nos facilite realizar acciones como rodar, saltar, caminar, correr, bailar, subir y bajar escaleras, etc.” (p.32) es así se observa que el 98,00% no presentan un adecuado desarrollo en la coordinación de la psicomotricidad gruesa a comparación con el grupo control que obtuvo el 96% que si presentan un adecuado desarrollo. En conclusión, el juego ayudo de manera significativa a mejorar la psicomotricidad de los niños.

En Nuevo Chimbote Morante (2019) En su trabajo de investigación se evidencia que el 100% de los niños mejoraron su psicomotricidad gruesa al aplicar el juego como estrategia de aprendizaje.

Referente a la institución educativa N°319, del distrito de Chimbote, se pudo observar la falta de estimulación de los niños en cuanto a su área motora debido a la poca atención que las docentes le brindan a esta asignatura, dejando de lado estrategias como el juego que favorece en gran medida al conocimiento de los niños de forma más entretenida y sencilla.

Cuyas posibles causas, están relacionadas por el poco apoyo del adulto mayor por distintas razones, una de ellas es no disponer de tiempo por motivos de trabajo, las docentes no aplican estrategias didácticas para el desarrollo de su psicomotricidad gruesa, así como también no cuentan con materiales educativos suficientes para poder desarrollar la variedad de actividades de aprendizaje pues como se sabe las clases brindadas son de forma virtual debido al distanciamiento social generado por la Covid 19.

Por consiguiente, se formuló la pregunta de investigación: ¿En qué medida el juego como estrategia favorece el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, Ancash, 2021?

También se determinó como objetivo general determinar los efectos del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, Ancash, 2021. Así mismo como objetivos específicos, identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años mediante la pre prueba, diseñar y aplicar el juego como estrategia para el desarrollo de

la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años, verificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años mediante la post prueba.

Relacionándolo desde el punto de vista teórico los fundamentos considerados surgen de la falta de conocimientos, de las distintas estrategias construidas para desarrollar los juegos, por lo cual se va a brindar elementos fundamentales para desarrollar la psicomotricidad gruesa de forma esencial generando buenos aprendizajes en el estudiante, desde el punto de vista práctico, los distintos fundamentos teóricos como la metodología implementada en los distintos juegos, posibilitan las orientaciones dirigidas a los docentes y estudiante favoreciendo su formación magisterial, finalmente desde el punto de vista metodológico se va a justificar debido a los distintos procesos e instrumentos que al momento de ser utilizados deben ser confiables ya que va a servir para otras investigaciones a futuro.

Así mismo se planteó la hipótesis, El juego como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°319” -Chimbote-Áncash -2021.

Se utilizó una metodología tipo aplicada, nivel experimental, con un diseño pre experimental, la población estuvo conformada por niños de 4 años del nivel inicial y la muestra del aula pequeños constructores representada por 12 niños. Se utilizó como técnica la observación, el instrumento de acopio de datos fue la lista de cotejo validada por juicio de expertos y confiable mediante el estadígrafo alfa de Cronbach, el principio ético tomado en cuenta fue protección a la persona, principio de justicia, principios de beneficencia y no maleficencia, de esta manera se pudo recolectar la información utilizando la prueba estadística descriptiva para trabajar tablas y figuras

donde se presentó frecuencias y porcentajes, así mismo, para realizar la prueba de hipótesis se utilizó la estadística inferencial.

Los resultados más importantes de esta investigación determinaron que en la pre prueba el 50 % de los niños se encontraron en el nivel de proceso y en la post prueba se observó que el 83 % de los niños se encontraron en el nivel de logro, por lo que se acepta la hipótesis de trabajo donde, el juego como estrategia mejora la psicomotricidad gruesa en los niños con un nivel de significancia de $p=0.000 < 0.05$.

La conclusión más relevante se observó mediante la post prueba donde se evidencia que el 83% de los estudiantes se ubican en un nivel de logro por que consiguieron establecer su psicomotricidad gruesa a través de sesiones de aprendizaje y el 17% en proceso ya que presentaron dificultades en la coordinación de su cuerpo con sus movimientos.

Así mismo la recomendación importante se observó desde el punto de vista metodológico donde se recomienda realizar más investigaciones con diseño pre experimental, teniendo en cuenta que los juegos se puedan utilizar como estrategias didácticas, con la intención de afianzar más la investigación, permitiendo a otros investigadores promover distintas maneras de evaluar tratando de emplear instrumentos de evaluación con dimensiones que permitan medir la psicomotricidad gruesa.

El informe se realizó en 6 capítulos en las cuales el primer capítulo fue la introducción que está compuesta en varios elementos, el segundo capítulo se basó en la revisión de la literatura que contiene, antecedentes, las distintas bases teóricas referentes a los juegos como estrategia y la psicomotricidad gruesa, el tercer capítulo

está conformado por la hipótesis, el cuarto capítulo es la metodología donde se planteó técnicas y procedimientos las cuales fueron evaluadas mediante un instrumento validado, el quinto capítulo estuvo conformada por los resultados que se obtuvo a raíz de datos recogidos para que posteriormente sean tabulados y graficados, el sexto capítulo estuvo compuesto por las conclusiones, finalmente se complementa con los aspectos complementarios, las referencias bibliográficas y anexos.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Barrientos (2018) realizó su investigación en Argentina sobre “El juego para mejorar la psicomotricidad en el colegio de republica argentina en la ciudad de la plata” para optar el grado de licenciada en educación. Se propuso como objetivo general, determinar el juego para mejorar la psicomotricidad en los alumnos de 5 años. Tuvo como metodología el nivel pre experimental con una población de 45 alumnos y una muestra de 20 alumnos, sus resultados fueron significativamente al grupo experimental en la psicomotricidad, en donde el 98,00% no presentan un adecuado desarrollo en la coordinación de la motricidad a comparación con el grupo control que obtuvo el 96% que si presentan un adecuado desarrollo. En conclusión, el juego ayudo de manera significativa a mejorar la psicomotricidad de los niños.

Alvear (2019) en su investigación realizada en Ecuador titulada, “El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2017-2019”, para optar el grado de magister en educación, desarrollado de acuerdo al reglamento de la Universidad Nacional de Loja. Presenta como objetivo general, concientizar a los Padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad del Instituto “Albert Einstein”. Además de ello emplea una metodología de tipo descriptivo, cuantitativo, la muestra estuvo conformada por un total de 40 individuos, el instrumento empleado fue una encuesta. Entre sus principales resultados se aprecia que el 60% de los datos obtenidos si utilizan el Juego dentro de la planificación diaria ya que considerando al Juego como una herramienta indispensable en el desarrollo de

la psicomotricidad gruesa de sus estudiantes. Finalmente, se llegó a la conclusión que la aplicación de los juegos como estrategia de enseñanza favorece de manera positiva al desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños.

Apaza (2019) en su investigación realizada en Bolivia titulada “La revalorización de los juegos de antaño como recurso didáctico para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de educación inicial en la unidad educativa “santísima trinidad” fe y alegría de la ciudad de el alto”, para optar el grado de magister en educación. Cuyo objetivo fue, demostrar que los juegos de antaño pueden ser usados como recurso didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad del niño y niña de la primera sección de la U.E. “Santísima Trinidad” Fé y Alegría. El diseño se llevó a cabo a partir de una metodología pre-experimental, donde se describe la causa y el efecto del fenómeno de la investigación, la muestra estuvo conformado por 29 niños y niñas, la técnica implementada fue la observación y la escala valorativa en 4. Entre sus principales resultados se observa que el 96% de estudiantes tuvieron una mejora significativa en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa. Finalmente, se llega a la conclusión que la estimulación que propicia el juego favorece a los niños y niñas en el desarrollo de su psicomotricidad.

2.1.2. Nacional

Espinoza (2018) en su investigación realizada en Talara titulada “Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula ilusión de la I.E.I. N° 604 Talara – 2016”, para optar el grado de licenciada en educación. Cuyo objetivo fue, Determinar si las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 3 años del aula ilusión de la Institución Educación inicial N° 604 – Talara. Además de ello emplea una

metodología de tipo pre experimental con pre-test y post- test, la muestra corresponde a 30 estudiantes del aula Ilusión correspondiente a 03 años, seleccionados a través de muestreo no probabilístico Para la recopilación de la información de la variable de estudio se utilizó la lista de cotejo. Entre sus principales resultados después de la aplicación del post test se observa que el 85,5% si demuestran una mejora significativa en el desarrollo de su psicomotricidad. Concluye que, el desarrollo de las actividades lúdicas logró mejorar el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años del aula Ilusión, de la institución educativa inicial N° 60-Talara.

Arzola (2018) en su tesis realizada en lima, titulada “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial”, para optar el grado de licenciada en educación, cuyo objetivo fue, determinar el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051. Para su desarrollo se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental. La población total fue de 30 estudiantes de cinco años del aula “lucero del mañana”. Para la recopilación de la información de la variable de estudio se utilizó la técnica de la observación, mediante el instrumento la lista de cotejo. Entre sus principales resultados al aplicar los juegos motores se evidencia en el pos-test que el 90% de los niños se encuentran en el nivel de logro. Finalmente, concluye que la aplicación de los juegos motores influye significativamente en la psicomotricidad gruesa de los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabayllo de manera que se acepta la hipótesis del investigador.

Agramonte (2018) en su tesis realizada en Piura, 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 2017”, para optar el grado de licenciada en educación. Tuvo por objetivo general, determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa. En cuanto al diseño corresponde a una investigación pre experimental, la muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas de 3 años, se empleó la técnica de observación para la recolección de los datos y como instrumento una lista de cotejo. Entre sus principales resultados al aplicar en el posttest se identifica que el (92 %) de los estudiantes se encuentra en el nivel de logro. Finalmente, se llega a la conclusión que el juego didáctico como estrategia, sí mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

Alarcón (2018) en su investigación realizada en Ayacucho sobre “El juego y su relación en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del programa no escolarizado de educación inicial (Pronoei) las rosas, Ayacucho 2018”, para optar el grado de licenciada en educación. Cuyo objetivo fue, determinar la relación del juego en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) Las Rosas, Ayacucho 2018. El diseño de la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional, se consideró la muestra poblacional entre 17 niños y niñas, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación. Entre sus principales resultados al aplicar en el posttest se identifica que el (90 %) de los estudiantes se encuentra en el nivel alto. Por lo tanto, se concluye que el juego favorece significativamente la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4

años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) Las Rosas, Ayacucho 2018.

Sánchez (2019) en su trabajo de investigación realizada en Lima, titulada “El juego y el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de la I. E. N° 20366 Tupac Amaru II – Huaura”, para optar el grado de licenciada en educación. Cuyo objetivo general fue, Comprobar si el uso de los juegos mejora el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura. El diseño de la metodología fue aplicado, nivel explicativo, diseño cuasi experimental; en una muestra de 44 estudiantes, la técnica implementada fue la observación y como instrumento, la lista de cotejo. Los resultados obtenidos en el Postest muestran que el 40,9% de los estudiantes se encuentran en un nivel logrado. Finalmente, se llega a la conclusión que el uso de los juegos mejora significativamente el desarrollo psicomotor en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura.

2.1.3. Regional

Atoche (2017) en su investigación realizada en Nuevo Chimbote, titulada “El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, año 2016”, para optar el grado de licenciada en educación. Cuyo objetivo fue, determinar si la aplicación del taller de psicomotricidad mejora el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, año 2016. La metodología utilizada tuvo un enfoque cuantitativo de tipo explicativo con un diseño pre experimental, con una muestra de 15 niños/as de 5 años; La técnica e instrumento empleadas para recolección

de datos fueron la observación a través de la lista de cotejo. Los resultados hallados indican que al aplicar el post test se demuestra que el 86.6% (13) de los estudiantes ha logrado un calificativo “A” lo cual evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. Finalmente concluye que, la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños(as) de la institución educativa N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote.

Guerrero (2017) en su tesis realizada en Nuevo Chimbote titulada: “Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2015”, para optar el grado de licenciada en educación. Cuyo objetivo fue, determinar si la aplicación de juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, en la Urbanización Nicolás Garatea – Nuevo Chimbote, en el año 2014. La metodología utilizada en esta investigación corresponde a un estudio descriptivo – explicativo, con diseño pre experimental. La población conformada por 12 niños, la Técnica utilizada fue la Observación e instrumento Lista de Cotejo. Entre sus principales resultados, en el post test, aplicado a los estudiantes se identifica que el 83% de estudiantes se encuentra en el nivel A en el desarrollo de la motricidad gruesa. Concluye que, la efectividad de los juegos psicomotores, se vio reflejada en la realización del programa y en la significancia del desarrollo motor de los niños.

Sánchez (2017) en su investigación realizada en Santa, titulada “Juegos didácticos como estrategias de aprendizaje, en la mejora de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E.P Shadai en el distrito de Santa, año 2017”, para optar el grado de licenciada en educación. Cuyo objetivo fue,

determinar si los juegos didácticos como estrategias de aprendizaje, mejoran la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial I.E.P Shadai de Santa. Además de ello emplea una metodología con un diseño fue pre experimental, de tipo cuantitativo, la muestra estuvo conformada por 20 niños, la técnica implementada fue la observación y como instrumento, el test TEPSI. Entre sus principales resultados se encuentra que el 55% de los estudiantes tienen un nivel normal de motricidad gruesa, es decir que logro un éxito satisfactorio en la aplicación de los juegos didácticos según los indicadores del sub test TEPSI de motricidad. Finalmente, se concluye que el juego didáctico es una herramienta eficaz para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas.

Morante (2019) en su investigación realizada en Nuevo Chimbote, 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”, para optar el grado de licenciada en educación. Cuyo objetivo general fue, determinar si la ejecución del juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años en la I.E.P. “Fátima de Fálconieri” en el distrito de nuevo Chimbote en el año 2018. La metodología de la investigación tuvo un diseño pre –experimental con una muestra de 18 alumnos. Los principales resultados que se obtuvieron en el post test evidencian que el 100% de los niños mejoraron su psicomotricidad gruesa al aplicar el juego como estrategia de aprendizaje. Concluyo que, 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 Fálconieri”

Arteaga (2018) en su investigación realizada en Nuevo Chimbote titulada “El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. “Rayitos de Luz” Nuevo Chimbote – 2018”, para obtener el grado de licenciada en educación. Tuvo como objetivo general, determinar que el juego como estrategia didáctica desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018; Su metodología fue cuantitativa, de nivel descriptivo y diseño pre experimental, con una población de 37 estudiantes y la muestra de 18 estudiantes de 4 años. Los principales resultados que se obtuvieron en el post test evidencian que el 85% de los niños están en un nivel bueno después de aplicar el juego para la mejora de su psicomotricidad gruesa. Se concluyó que el juego ayudo a mejorar significativamente la psicomotricidad. Los resultados que se obtuvieron en el post test evidencian que el 55,60% se ubican en logro esperado, el 44,40% en proceso y el 0% en inicio. Concluyo mediante la prueba de Wilcoxon que existe una diferencia significativa entre los resultados del pre test y el post test (7,70 - 77,00) obteniendo un nivel de significancia de 0,001 menor que 0,05; de tal manera que se acepta la hipótesis alterna donde el juego como estrategia influye significativamente en la mejora de la psicomotricidad de los niños.

2.2. Bases teóricas de la investigación:

2.2.1. Variable independiente: El juego como estrategia.

2.2.1.1. Concepto del juego como estrategia.

Pérez (2004, citado por Alarcón, 2018) define: “el juego como una conducta espontánea que mueve a los pequeños a interactuar con las personas y los objetos por curiosidad innata y por el simple placer de hacerlo” (p.18)

Esta es una forma muy particular que permite que los infantes interactúen y conozcan diversas actividades.

Gimeno y Pérez (1989, citado por Agramonte, 2018) definen que: El juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

De acuerdo a este marco el juego es una actividad mediante la cual los niños expresan sus necesidades e interés.

Chacón (2001), señala que: El juego como estrategia didáctica, es una actividad que consiente que los estudiantes logren fundar sus propios aprendizajes por medio de la experiencia e indagación, siendo métodos claves para que los alumnos obtengan un conocimiento real y significativo.

De modo que surgen diversas posibilidades para la creación y perfeccionamiento de distintos juegos didácticos. La estrategia didáctica, tiene un proceso donde se debe de meditar algunos puntos claves, por ejemplo, que el diseño del juego a realizarse contenga ciertos objetivos que posibiliten un aprendizaje a partir de sus conocimientos previos y les permita alcanzar nuevos saberes, donde los conflictos que los participantes tengan se deberán de solucionar durante el juego ya que este estará constituido de acuerdo a las habilidades personales y sociales que presenten el grupo de individuos con el cual se trabajara.

El juego a medida que se tome como una estrategia de aprendizaje generara grandiosos resultados en el progreso de los niños mediante su propia experimentación resolviendo sus conflictos de manera dinámica.

2.2.1.2. Teorías que fundamentan el estudio.

a). Teoría cognitiva de Piaget (1983).

Un juego es la actividad que realizamos todos los seres humanos durante un cierto periodo de nuestras vidas, ya sea para crear situaciones o expresar experiencias o simplemente para dejar volar nuestra imaginación, con fin de entretenernos y divertirnos.

Piaget (1983, citado por Sánchez, 2017), refiere al juego como: El afianzamiento de las actitudes recientemente adquiridas, el individuo debe de aprender primero algo desconocido y conforme lo vaya practicando estos conocimientos se irán posicionando como parte de sus vivencias diarias. El ser humano adopta al juego como un instrumento que le permite conocer e identificar su cuerpo y el ambiente en el que se desarrolla, de manera que el individuo podrá tener una mejor interacción lo cual le posibilitará obtener mayores conocimientos haciendo uso de su imaginación la cual es una de las características fundamentales del juego.

El juego entonces es una acción que los niños aprenden y lo adopta como parte de su vida, de manera que lo emplea con gran frecuencia para establecer vínculos en la sociedad.

b). Teoría por descubrimiento de Bruner (1966).

Bruner (citado por Ortega, 1996), afirma que: El juego durante la etapa de la infancia es un claro ejemplo de la presencia de un aprendizaje involuntario, afirma que la acción lúdica es un cultivo para la recreación de conocimientos antepuestos a la

motivación para lograr mejores dominios. El juego una actividad que ayuda a los niños a dominar y conocer el mundo que los rodea, regulando su conducta y poniéndose límites para ser individuos autónomos y prosperar en el sentido del pensamiento y la acción libre.

En este marco el juego se puede establecer como una acción que facilita que los niños exploren, se diviertan y autorregulen sus emociones y se relacionen con mayor autonomía dentro de contexto.

2.2.1.3. El juego como estrategia de aprendizaje.

De acuerdo con Muñoz (2018 citado por Morante, 2019) “El juego como estrategia de aprendizaje es una actividad que permite que los niños vayan construyendo sus propios aprendizajes a través de la experiencia y exploración” (p.23)

Los aprendizajes de los niños no tienen que ser aburridos, si no que tienen que ir de la mano con la diversión y el juego de manera que les favorezca y genere un mejor impacto en su coeficiente. Los niños no requieren de explicaciones o procedimientos para iniciar un juego, ya que esto surge de manera espontánea en ellos. Nosotros los adultos podemos aprovechar ello para guiarlos y orientarlos hacia un objetivo que deseemos lograr.

2.2.1.4. Características del juego como estrategia.

Calero (2015 citado por León, 2019) indica que “El juego es libre y espontáneo en el desarrollo de la persona, permitiendo controlar sus propias emociones, despertar su interés y facilitar su socialización, esta actividad ayuda al infante a lograr un aprendizaje significativo” (p,18)

La característica más relevante del juego es la autonomía. Jugamos cuando queremos hacerlo y dejamos de jugar cuando ya no lo deseamos. Esta es la principal característica que debemos de tener en mente cuando se desea emplear el juego como táctica formativa.

Los maestros podemos proponer a un estudiante a realizar alguna actividad de juego como estrategia para estimular ciertas habilidades o conocimientos o simplemente buscando que se relacione con otros niños de su entorno, sin embargo, cuando este pasa de ser divertido y espontáneo a algo exigido pierde su valor didáctico y se puede considerar una acción perjudicial para el niño.

El juego tiene un valor esencial como acción personal de los niños, los cuales saben operar con total espontaneidad volviendo la fantasía una realidad.

2.2.1.5. Clasificación del juego como estrategia.

El Ministerio de Educación (2010) en el Libro “la hora del juego libre en los sectores” propone los siguientes tipos de juego:

a). El juego motor: Está relacionado con el movimiento y expresiones del propio cuerpo y las emociones que éstas puedan llegar a crear en el niño, por lo cual el espacio donde se realice este tipo de juegos debe de ser amplio para un mejor desenvolvimiento.

b). Juego social: Se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto del juego del niño. Estos juegos ayudan al niño a interactuar con otras personas de manera que desarrolla el aspecto psicomotor, así como sus habilidades sociales.

c). Juego cognitivo: El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. Se inicia cuando el niño entra en contacto con objetos de su propio entorno que le generan interés y busca manipularlos de manera que pone a prueba su inteligencia.

d). El juego de representación o simbólico: En este tipo de juego el niño representa una realidad con objetos y/o juguetes que tenga en su alrededor, evidencia la capacidad de transfigurar objetos y crear situaciones ya sean imaginarias o basadas en experiencia. El juego simbólico es una manifestación del pensamiento e imaginación del niño.

2.2.1.6. Importancia del juego como estrategia.

En la actualidad el juego tiene mucha importancia en el ámbito infantil ya que mediante esta acción los infantes descubren el mundo en el que se desenvuelven de acuerdo a sus posibilidades, y según la cultura de la provienen; así mismo les permite adquirir habilidades sociales y destrezas necesarias para su vida adulta. El juego como modo de estrategia beneficia al proceso de identificación personal, social y cultural, permite al niño educarse bajo reglas y valores que facilitan su integración en la familia, escuela y sociedad en que se desarrolla. (Gallardo & Gallardo, 2018)

El juego como estrategia en el amaestramiento de los niños es muy significativo ya que te permite aprender de manera divertida y a su vez le favorece en la adquisición de sus conocimientos, de manera que, si la docente lo emplea dentro de sus enseñanzas, motivara al niño a participar, por ende, se relacionara con sus compañeros y amigos de su entorno logrando un aprendizaje significativo.

2.2.1.7.El significado de los juegos como estrategia en la educación infantil.

Los juegos son una manera divertida de realizar actividades que permiten que el niño pueda dominar su cuerpo, de tal manera que le ayuda a formar sus músculos. Es por eso que Poma (1994), señala que, para los niños, los juegos tienen un concepto muy distinto de como un adulto puede llegar a identificarlos puesto que no tiene la misma emoción al realizar estos juegos porque es algo que ya han vivido, sin embargo, se dan cuenta que con la experiencia que ellos tienen, saben que los niños al momento que están realizando los juegos les ayudara en la formación de todo su cuerpo al igual que les sirvió a ellos.

Limachi (2015) plantea que existen diversos juegos que ayudan en diferentes aspectos como:

a). Los juegos de ejercicio: Estos tipos de juegos ayudan principalmente en el nivel de sensorio motriz, ya que el niño puede realizar diferentes acciones, por ejemplo, para desarrollar la psicomotricidad fina el niño primero tiene que hacer movimientos circulares de manera progresiva para que así el niño pueda llegar a hacer ejercicios como escribir.

b). Juego de reglas: Permite que el niño fortalezca su nivel social, porque ayuda al desarrollo o maduración de su inteligencia, por lo que el niño realiza juegos simbólicos.

c). El juego de construcción: favorece a que el niño pueda ir construyendo una mejor adaptación de espacios u objeto, por ejemplo, cuando el niño logra

simbolizar un carro, armado con piezas u objetos, ya no hay simbolización sino también se desarrolla la imitación.

Los juegos de alguna u otra forma siempre estarán vinculados, permitiendo al niño la construcción de sus emociones como la felicidad, el amor, la risa, la tristeza e incluso el enojo, de tal manera que forman parte del aprendizaje del niño y favorece sus habilidades motoras.

2.2.1.8. Dimensiones del juego como estrategia.

MINEDU (2019) establece que los talleres de aprendizaje se dividen en tres momentos.

a). Inicio o asamblea: Es el momento donde la maestra les da bienvenida a los niños y les invita a sentarse en un lugar cómodo y de su preferencia para dialogar sobre la actividad que se desarrollara, se puede presentar el material con el que se trabajara y se les pregunta si están listos para divertirse.

b). Desarrollo: En este momento el niño da inicio al juego de una manera libre y exploratoria, mientras tanto la maestra juega el papel de observadora durante toda la actividad, así mismo se muestra pendiente ante alguna necesidad que se pueda presentar, finalmente se desarrolla una representación gráfica de acuerdo la edad de los niños.

c). Cierre: Es el momento donde los niños se reúnen nuevamente en una asamblea para dialogar acerca de la actividad que se desarrolló, expresando sus emociones y acciones vividas, de este modo se da por concluido el taller de aprendizaje.

2.2.2. Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa.

2.2.2.1. Concepto de psicomotricidad gruesa.

Es una disciplina que se encarga del correcto desarrollo intelectual, motor y social de los individuos. Su objeto es lograr una mejor expresión, creatividad y movilidad en las personas, a raíz de la interacción con su propio cuerpo de manera que mejora la relación de los individuos con su entorno, controlando sus emociones e integrando sus conocimientos.

Para Pazmiño y Proaño (2009) el término psicomotricidad hace referencia a la combinación de interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad” (p. 21).

Durivage (2010 citado por Díaz, 2018) define la psicomotricidad como una rama que observa al ser humano desde un punto de vista completo, considerando aspectos emocionales, intelectuales y motores, buscando el desarrollo general del individuo, adoptando como punto de inicio al cuerpo y a sus movimientos que este realiza para lograr obtener ciertos procesos cognitivos, desde los más fáciles, hasta los más difíciles, todo esto esta basados en la motivación y la relación con su entorno.

El Ministerio de educación (2016) menciona que, “La psicomotricidad gruesa es la integración cognitiva, emocional, simbólica y sensorio motriz que nos permite expresarnos en un determinado contexto, desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad, ya sea en el ámbito educativo, social o terapéutico” (p.18).

La psicomotricidad es la encargada de fortalecer el vínculo que coexiste entre el sentido y el cuerpo de las personas para lograr un mejor desarrollo, de manera que los individuos sean seres activos en su vida diaria.

Por tal motivo Espinoza (2018): indica que, “La psicomotricidad gruesa está referida a la coordinación de los movimientos con el cuerpo de tal manera que nos facilite realizar acciones como rodar, saltar, caminar, correr, bailar, subir y bajar escaleras, etc.” (p.32).

Pintado (2015 citado por Morante, 2019) “La motricidad gruesa es la coordinación de las habilidades motoras en los movimientos de su cuerpo, donde el equilibrio va a ayudar a la postura de sus movimientos laterales, destrezas y de sus habilidades” (p.27).

Gutiérrez (2009): señala que “el área motora gruesa, es la capacidad de mantener el equilibrio y mover coordinadamente los músculos del cuerpo sobre todo es la capacidad de tener la agilidad, fuerza y velocidad en el manejo de sus movimientos” (p.18).

2.2.2.2. Teorías que fundamentan el estudio.

a). Teoría que fundamenta a la psicomotricidad, Piaget (1969).

La psicomotricidad va más allá de ser una simple habilidad que se aplica en la existencia diaria, es más un conocimiento que se adquiere de manera constante y a lo largo de nuestra vida de manera que permite un mejor desarrollo en los seres humanos, cuyo objetivo es el perfeccionamiento de la expresividad motriz y la expresividad creativa a partir del movimiento del cuerpo.

Piaget (1969) sostiene que a través de las actividades donde involucran el movimiento corporal, los niños aprenden, despiertan su creatividad, piensan de manera positiva y solucionan problemas, así mismo afirma que el progreso de la inteligencia de los niños depende mucho de las actividades motoras que ejecuten desde los primeros años de vida, por otro lado también menciona que el conocimiento que el niño adquiere se centra en las acciones que el niño realice en el medio en el que se desarrolla a través de experiencias ya sea de actividades o movimientos.

En este sentido la psicomotricidad es una disciplina que permite al niño su máximo desenvolvimiento mediante sus habilidades corporales y de movimiento, con el objetivo de desarrollar las diferentes capacidades del individuo en los diferentes aspectos “motor, afectivo social, comunicativo-lingüístico, intelectual-cognitivo”.

b). Teoría que fundamenta a la psicomotricidad Wallon (1954).

Por su parte el psicólogo Wallon (1954) "Considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye así mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento" (p.27). Por ende, la educación psicomotriz es de gran importancia para el progreso del niño ya que contribuye a su desarrollo integral, social y físico en un aprendizaje autónomo a raíz de los movimientos que realice con su propio cuerpo.

De manera que la psicomotricidad es la característica principal del movimiento por medio del cual las personas ponen en contacto tanto su cuerpo como su mente y por consiguiente sus emociones.

2.2.2.3. Proceso del desarrollo psicomotor grueso.

Quispe (2019) afirman que el desarrollo psicomotor grueso es una actividad constante por medio del cual el individuo adquiere ciertas habilidades de carácter sistemático las mismas que le brindan la oportunidad de relacionarse con el ambiente que le rodea según los diversos contextos que se le presente, así mismo favorece a su inteligencia y aprendizaje de manera que, entiende y organiza su mundo, ampliando su capacidad de comprender, expresarse, y relacionarse con los demás expresando sus sentimientos y emociones.

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa permite al niño expresarse a través de su cuerpo, logrando adquirir ciertas habilidades físicas, ya sea, caminar, correr, saltar de manera que favorecen a su óptimo desarrollo personal.

2.2.2.4. Fundamentos del desarrollo psicomotor grueso en los niños.

Seminario (2008) señala que es importante tener en cuenta, cuáles son las etapas que se debe de trabajar para poder llegar a desarrollar la motricidad en los niños de manera que deben desplazarse ya sea caminando, corriendo o saltando, de manera alineada al piso o hacia diferentes direcciones; el niño también tiene que levantar objetos de diferentes formas y tamaños, el niño tiene que caminar con los ojos cerrados hacia los objetos que están dispersos en el área donde está el niño, el adulto que le está ayudando al niño también puede combinar las actividades por ejemplo puede que haga que el niño realice la actividad de correr, saltar, golpear, girar y gatear para que así el niño pueda llegar a cumplir un desarrollo de acuerdo a su edad.

2.2.2.5. Importancia de la psicomotricidad gruesa.

Gutiérrez (2009) afirma que, la motricidad gruesa es esencial en el perfeccionamiento de los aspectos físicos del niño permitiendo que realicen actividades cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como también adquirir habilidades deportivas como jugar a la pelota, montar una bicicleta, así mismo le ayuda en cuanto a sus actividades personales, como bañarse, cambiarse e incluso comer.

A través esta disciplina los niños conocerán su cuerpo y los movimientos que pueden realizar con el mismo, para que esto sea posible es importante realizar actividades que favorezcan su desarrollo desde muy temprana edad.

De acuerdo a lo señalado el progreso de la psicomotricidad gruesa es fundamental para la vida del niño, ya que la adquisición de estas habilidades le permitirán tener un mejor desenvolvimiento dentro de su entorno, social, familiar e institucional.

2.2.2.6. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa.

a). Esquema corporal: Berruezo (2000) afirma que, “el esquema corporal es el conocimiento que se tiene de las partes y de la movilidad de nuestro cuerpo partir de múltiples experiencias sensoriales, propioceptivas (sensaciones que provienen de los músculos y las articulaciones) y exteroceptivas (cutáneas, visuales, auditivas)” (p.12).

El esquema corporal es el conocimiento que poseemos sobre la forma de nuestro cuerpo, las partes y de los movimientos que podemos realizar a partir de ello.

b). Lateralidad: Berruezo (2000) define a “la lateralidad es lo que nos permite distinguir efectivamente la derecha de la izquierda. Y la única manera de tomar

conciencia de esta distinción y adquirir estas nociones, la encontramos en la práctica”
(p.22)

Es la habilidad que tiene el niño para identificar su lado derecho e izquierdo a partir de la de su propio cuerpo de manera que pueda ubicarse, es significativo que el niño realice esta actividad de manera independiente.

C). Equilibrio: Coste (1980) afirma que “el equilibrio es un estado particular por el que un sujeto puede, mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio (marcha, carrera, salto) utilizando la gravedad, o, por el contrario, resistiéndola” (p.10)

En este sentido el equilibrio es lo que nos permite mantenernos estables mientras realizamos diversos tipos de actividades como caminar, saltar, correr, esquivar obstáculos, etc.

d). Verbalización: Piaget (1983) señala que todo logro cognitivo incluido el lenguaje se desarrolla gradualmente, afirmando que la función simbólica es el lenguaje que permite el intercambio de conocimientos y da comienzo a la vida social del niño, generalmente esta acción se origina a partir de año a año y medio de edad.

La adquisición de la palabra se origina por imitación, los niños al verbalizar imitan todo lo que escuchan, el niño copia, frases, sonidos y expresiones que realizan los padres, este es un proceso indispensable para el aprendizaje lingüístico del menor ya que le permite establecer una comunicación e interacción con diversas personas dentro de su contexto.

2.2.2.7.Orígenes de la escuela nueva.

La escuela nueva surgió entre el siglo XIX y XX en Europa, cuestionando a la Escuela Tradicional, generada por cambios sociales, económicos y a las nuevas ideas de filosofía y psicológica. La nueva pedagogía se enfoca principalmente en el niño y en la adquisición de sus capacidades; a lo que se conoce como elemento activo de su propia enseñanza, por lo tanto, el estudiante obtiene el papel protagónico en la construcción de sus aprendizajes a base de sus propias experiencias. (Hornuez, 2014)

La idea de la escuela nueva se propone como una guía didáctica distinta que posiciona al niño con un papel protagónico, quitándole al docente el papel de autoridad y único portador del conocimiento, para convertirlo en un guía ante las necesidades e intereses de los estudiantes.

2.2.2.8.La escuela nueva en el Perú.

La idea de una escuela nueva se extendió por todo América, teniendo aceptación en muchos países sobre todo en Colombia, Argentina y Chile. Siendo Perú uno de los países quien también adopto este nuevo método de enseñanza. El principal representante de la esta nueva enseñanza en el Perú fue el profesor Encinas José Antonio, quien propone una “escuela con espíritu de igualdad social y de solidaridad, lo cual implica conceder a los estudiantes la mayor libertad posible en del desarrollo de su acción y su pensamiento” (Encinas,1948).

En este sentido se puede decir que el estudiante es el centro de la atención educativa. Por tal motivo los alumnos deben de desarrollarse con total autonomía, sin miedos ni intimidaciones, de manera que ejecuten sus actividades con independencia de acuerdo a su ritmo y sin presiones. Actualmente la escuela nueva, también se ha

visto sometida a un gran cambio debido a la pandemia que estamos viviendo por la COVID-19, modificando de cierto modo el método de enseñanza, ya que ahora se imparten las lecciones de manera virtual debido al distanciamiento obligatorio que se emitió con el fin de combatir esta enfermedad.

2.2.2.9. La educación virtual.

La educación virtual se puede definir como un espacio apropiado que permite comprender los retos que imponen las nuevas culturas en relación al aprendizaje, ante una sociedad diversa que busca la información y el conocimiento. La modalidad de educación virtual es parte del cambio en el método de enseñanza de manera que la educación pueda llegar a diferentes lugares con el fin de que todos los infantes reciban una educación de justa y eficaz. (Enríquez, 2001).

Hoy en día la educación virtual se ha convertido en una necesidad, ya que nos enfrentamos a una nueva realidad, debido a la pandemia que venimos afrontando día a día, la cual nos imposibilita asistir de manera presencial a los centros educativos de tal manera que nos hemos visto obligados a buscar nuevos medios por los cuales se continúe con la educación de los niños, siendo este un factor muy importante para sus vidas. En este sentido surgen los distintos formatos educativos que permiten que los niños interactuar con sus compañeros, profesores y amigos, en tiempo real eliminando las barreras de la distancia.

2.2.2.10. Definición de términos básicos.

a). Juego: “El juego es una conducta espontánea que mueve a los pequeños a interactuar con las personas y los objetos por curiosidad innata y por el simple placer de hacerlo” (Pérez, 2004, citado por Alarcón, 2018, p.18)

b). Estrategia: “Las estrategias son procedimientos o conjunto de pasos o habilidades que se adquieren y emplean de forma intencional para lograr un determinado objetivo” (Díaz 2018, p. 28)

c). Psicomotricidad: “El término psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad” (Pazmiño, M. & Proaño, P. 2009, p. 21).

2.2.2.11. Relación entre el juego como estrategia y la psicomotricidad

gruesa.

Para Moreno y Rodríguez (s.f.), existe una estrecha relación entre el juego y el desarrollo psicomotor, estos investigadores han logrado determinar que las acciones psicomotrices básicas sirven de como iniciativa para el desarrollo de las actividades físicas a través de la coordinación, movimiento y equilibrio. Toda esta relación que se establece entre el juego el desarrollo psicomotor induce a que los niños que lo realizan tomen conciencia de su cuerpo y el ambiente en el que se desenvuelve, descubriendo nuevas emociones y sentimientos. En este sentido el juego permite que los niños puedan expandir su imaginación, exploración y expresar su manera de ver el mundo, así mismo desarrolla sus habilidades creativas, sociales y emocionales, de manera que contribuye a su maduración cognitiva y motora además de que logra crear vínculos ya sea familiares o amicales , por lo que los juegos son una actividad que mayor impacto causa en la vida de los niños permitiéndoles desarrollar sus nuevas habilidades de una

manera libre y espontanea logrando sus aprendizajes por medio de sus propias experiencias.

III. Hipótesis

Hi: El juego como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°319” -Chimbote-Áncash -2021.

Ho: El juego como estrategia no influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°319” -Chimbote-Áncash -2021.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El tipo de investigación corresponde a la investigación cuantitativa.

La investigación cuantitativa está dirigida a dar solución a los problemas que se puede presentar ya sea por el consumo de bienes y cualquier servicio o por la actividad humana. Son aplicadas porque da una hipótesis para poder resolver el problema; este tipo de investigaciones se han creado para dar mejora o funcionamiento a un sistema (Ñaupas, 2013). De manera que estará relacionado con el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

4.1.2. Nivel de Investigación

La presente investigación se elaboró con un nivel experimental puesto a que se busca explicar y conocer la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en un grupo de estudiantes de 4 años.

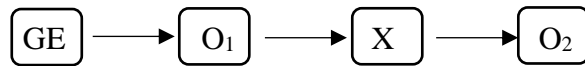
Rodríguez (1980), señala que el nivel experimental es cuando el investigador puede manipular una variable, con la condición de controlarlas. El objetivo es poder saber por qué se produce el fenómeno, por lo tanto, tiene como objetivo establecer con precisión una relación causa-efecto.

4.1.3. Diseño de Investigación

La investigación tubo un diseño pre experimental, ya que adolece de los requisitos para lograr el control experimental, generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad ya que sirven como estudios exploratorios porque de ellos deben derivarse estudios más profundos.

Campbell y Stanley (2005), una investigación pre experimental es aquella que implica la manipulación de una variable para evaluar el efecto que esta causa sobre otra.

Cuyo diagrama es:



Dónde:

G.E: Grupo de estudio

O₁= Pre-Prueba

X= Estímulo

O₂= Post-Prueba

4.2 Población y muestra

4.2.1. Población

La población del estudio estuvo conformada por 84 estudiantes del aula de 3, 4 y 5 años, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el 2021 de la I.E N° 319, distrito de Chimbote, provincia del Santa, departamento de Ancash, que cuenta con 6 aulas, dicha institución tiene 48 años de creación y está ubicada en el pueblo joven de La Unión, Jirón Lima Mz Y Lt 7^a.

Arias et al (2016) Mencionan que “La población es un conjunto de sujetos u objetos que presentan las mismas características de las cuales se desea conocer algo en una investigación” (p.202).

Tabla 1*Distribución de la Población*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 319				
NIVEL	GRADO/SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Inicial	Aula de 3 años “pequeños genios”	8	5	13
	Aula de 3 años “pequeños talentosos”	6	8	14
	Aula de 4 años “Pequeños constructores”.	7	9	16
	Aula de 4 años “pequeños científicos”	8	7	15
	Aula 5 de “Pequeños innovadores”.	7	5	12
	Aula de 5 años “Pequeños creativos”.	6	8	14
	TOTAL		41	43

Fuente: Nomina de matrícula del 2021.

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión**Criterios de inclusión**

- Estudiantes de 4 años de edad.
- Estudiantes matriculados en el aula.
- Estudiantes que asisten regularmente a clases.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que se integren a la I. E. N°319 después de haber iniciado la investigación.
- Estudiantes que no asisten regularmente a clases.

- Estudiantes con problemas de salud.
- Estudiantes con capacidad disminuida para responder adecuadamente los ítems planteados en el instrumento.
- Estudiantes de los cuales sus padres no aceptaron el consentimiento informado.

4.2.3. Muestra

La muestra de estudio de la investigación estuvo conformada por 12 niños del aula pequeños constructores de 4 años de la I.E N° 319.

Azorín (1970) una muestra es un subconjunto del universo o población en la que se desarrolla la investigación, existen diversos procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra, estos procedimientos pueden ser, ya sea mediante fórmulas o métodos estadísticos.

Tabla 2

Distribución de la muestra.

Nivel	Grado	Hombres	Mujeres	Total
	4 años			
Inicial	“Pequeños constructores”.	6	6	12

Fuente: Nomina de matrícula del 2021.

4.2.4. Técnica de muestreo

La muestra del estudio fue seleccionada a través del muestreo no probabilístico por conveniencia, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Creswell (2008), define al muestreo no probabilístico como un procedimiento donde el investigado selecciona a los participantes de su estudio ya

sea por algunas de sus características o criterios que considere necesario para su estudio o por que los sujetos están dispuestos o disponibles para ser estudiados.

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Tabla 3

Definición y operacionalización de las variables

Título	Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
El juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E N°319-Chimbote - Ancash- 2021	V.I. El juego como estrategia	Según Muñoz (2018 citado por Morante, 2019). “El juego como estrategia de aprendizaje es una actividad que permite que los niños vayan construyendo sus propios aprendizajes a través de la experiencia y exploración” (p.23).	La variable, el juego como estrategia se medirá mediante la aplicación de talleres de aprendizaje.	- Inicio o asamblea	Se designa las actividades o juegos a desarrollar.		Escala nominal
				- Desarrollo	Ejecuta las actividades planificadas	Talleres de aprendizaje	
	V.D Psicomotricidad gruesa	Según (Espinoza, 2018) indica que, “La psicomotricidad gruesa está referida a la coordinación de los movimientos con el cuerpo de tal manera que nos facilite realizar acciones como rodar, saltar, caminar, correr, bailar, subir y bajar escaleras, etc.” (p.32).	La variable psicomotricidad gruesa se medirá a través de los ítems propuestos en el instrumento de evaluación	-Esquema corporal	Conoce las partes gruesas de su cuerpo.	1,2,3,4,5	
				-Lateralidad	Reconoce posiciones de objetos en relación a otros (a la derecha de, a la izquierda de).	6,7,8,9,10	
				-Equilibrio	Mantiene la estabilidad al pasar y bordear obstáculos alineados en el piso.	11,12,13,14,15	
				Verbalización	Se expresa de manera autónoma.	16,17,18,19,20	

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

La técnica utilizada para la recolección de datos corresponde a la observación.

Fidias (2012) “la observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza e en la sociedad, en función a los objetivos de investigación preestablecido” (p. 69).

Se utilizo esta técnica para observar la evidencia que los estudiantes emitían mediante el WhatsApp de las actividades que realizaban.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

El instrumento que se utilizó para esta investigación fue la lista de cotejo.

Dragon (2012), una lista de cotejo es un documento que permite encausar la acción de observar ciertos fenómenos. Por lo general, se estructura a través de columnas que favorecen la organización y recolección de datos. Para hallar la calificación y establecer la escala de medición se utiliza la puntuación dicotómica (Si, No), donde “No” toma el valor de 0 y “Si” toma el calor de 1.

La lista de cotejo empleada para esta investigación estuvo conformada por 4 dimisiones con 5 ítems por dimensión sumando un total de 20 ítems respectivamente.

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Mata (1997) firma que “la validez de un instrumento está referido al grado de pertinencia que este tiene para evaluar las características del grupo en estudio, es decir que “el instrumento realmente mida lo que pretende medir” (p. 63).

La validez del instrumento se realizó mediante el juicio de experto, para ello se secciono a 3 profesionales que dominen el sentido pedagógico a los cuales se les envió un archivo que contenía una carta de presentación, la matriz de operacionalización de las variables, el instrumento y el certificado de validez del contenido del instrumento para dicha evaluación.

Para obtener la validez de la lista de cotejo que mide la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E N° 319, se solicitó a 3 docentes licenciadas en educación inicial para que participen como expertos, se entregó mediante los correos personales a cada uno de los jueces, los cuales analizaron cada una de los ítems que se encontraban en la lista de cotejo, marcando cada una de las respuestas asignándole un valor que equivale lo siguiente: SI y NO, una vez llenadas las hojas, se supo que el instrumento sí era aplicable, ya que los jueces lo aprobaron por unanimidad.

Tabla 4

Juicio de expertos

Nombres y apellidos	Grado / especialidad	Opinión de aplicabilidad
1. Carrasco Rosas Milagros Mercedes.	Mgrt. Administración de la educación	Aplicable
2. Irasabal Flores Juana Victoria	Mgrt. Administración de la educación	Aplicable
3. Marcelo Vásquez Erika Britt	Mgrt. Administración de la educación	Aplicable

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Para medir la confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach teniendo como resultado 0.82, así mismo se realizó la prueba piloto con 15 niños de 4 años de edad.

Hernández (2014) El Coeficiente Alfa de Cronbach, requiere una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 y 1. Su ventaja reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento de medición, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente.

Plan de análisis

Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático office – Excel versión 2016 para Windows

Se utilizó la estadística descriptiva para trabajar tablas y figuras donde se presentó frecuencias y porcentajes, así mismo, se aplicó la estadística inferencial donde utilizó la prueba de normalidad Shapiro Wilk y posteriormente se utilizó la T student para probar la prueba de hipótesis

4.5.1. Procedimiento

La investigación se realizó en las siguientes fases.

- La primera fase consiste en la gestión que se realizó ante la directora de la I.E N° 319, Bueza Quiñones Karini y la docente de aula Violeta Cano Agreda para obtener el permiso de aplicar el proyecto de investigación, el cual fue aprobado.
- La segunda fase consiste en la aplicación, para la validación del instrumento de recolección de datos, la cual fue aprobada por tres expertos quienes analizaron minuciosamente los ítems. Para que posteriormente sea aprobada por unanimidad.
- La tercera etapa consiste en la recolección de datos y la elaboración de la pre prueba la cual se aplicó a 12 niños de 4 años del aula pequeños constructores de la I.E N° 319 en el mes de septiembre

- La cuarta etapa consiste en la ejecución de las sesiones de aprendizaje, las cuales se realizaron en el periodo del 20 de octubre al 26 de noviembre del 2021, en un promedio de 3 sesiones por semana, estas duraron entre 20 a 35 minutos.
- La quinta etapa está representada por la post prueba la cual se realizó a través del instrumento lista de cotejo, llegando a la conclusión que los juegos si mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

4.6 Matriz de consistencia

Tabla 5

Matriz de consistencia

Título	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
El juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, Ancash, 2021	¿En qué medida el juego como estrategia influye en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, Ancash, 2021?	<p>Objetivo general: Determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021.</p> <p>Objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021, mediante la pre prueba.</p> <p>Diseñar y aplicar el juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021.</p> <p>Verificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021, mediante la post prueba.</p>	<p>Hi: El juego como estrategia influirá significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°319” -Chimbote-Áncash -2021.</p> <p>Ho: El juego como estrategia no influirá significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°319” Chimbote-Áncash -2021</p>	<p>Tipo: Cuantitativa Nivel: Experimental Diseño: Pre experimental Población: Niños de educación inicial Muestra: Aula "Pequeños Constructores” de 4 años Variable 1: El juego como estrategia Variable 2: Psicomotricidad gruesa Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo Análisis de datos: office-Excel versión 2019 Principios éticos: Libre participación y derecho a estar informado, protección a la persona, beneficencia y no maleficencia, justicia</p>

4.7. Principios éticos

En esta investigación se consideró los siguientes principios éticos asumidos por las normas de investigación establecidas, ULADECH (2021) según el código de ética para la investigación versión 004.

Libre participación y derecho a estar informado: las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrolla o en la que participan, y tienen la libertad de elegir si participan en ella por voluntad propia.

En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para las fichas específicas establecidas en el proyecto

Principio de protección a la persona: teniendo en consideración que la persona es el fin y no el medio en la presente investigación, se caracterizó por la protección que se dio de acuerdo al riesgo que se incurrió y la ocurrencia de un beneficio. Se respetó al aspecto voluntario de la persona, sus derechos de manera especial aquellas que se hallaban en situación de vulnerabilidad.

Principios de beneficencia y no maleficencia: se aseguró que todo bienestar de las personas involucradas en la investigación. Se evito causar daño, minimizar los aspectos adversos y lograr el máximo beneficio.

Principio de justicia: mediante juicio razonables se tomó las precauciones necesarias de no tolerar la práctica injusta. Se tuvo en cuenta el trato equitativo a quienes participaron en la investigación.

V. Resultados

5.1 Resultados

5.1.2. Resultados descriptivos

La presente investigación está organizada de manera concreta para dar respuesta al objetivo general que busca determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021. Los resultados se organizan conforme en lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021, mediante la pre prueba.

Tabla 6

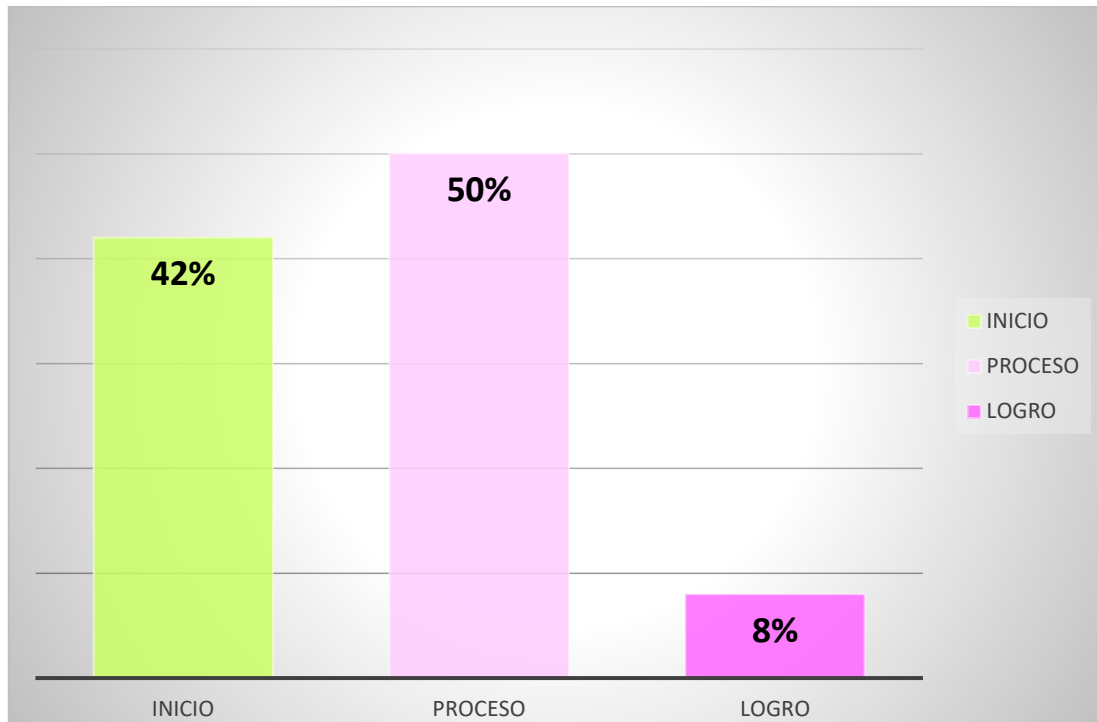
Nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años mediante la pre prueba.

Niveles de logro	La psicomotricidad gruesa antes de aplicar el juego como estrategia.	
	<i>fi</i>	%
Inicio	5	42%
Proceso	6	50%
Logro	1	8%
Total	12	100%

Fuente: Lista de cotejo de la pre prueba aplicada a los niños de 4 años de la I.E N° 319-Chimbote

Figura 1

Nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años mediante la pre prueba.



En la tabla 6 y figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la pre prueba, donde se evaluó el nivel de psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la I.E N° 319 Chimbote- Áncash- 2021, antes de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 50% de estudiantes se encuentran en el nivel de proceso, el 42% en el nivel de inicio y el 8% en el nivel de logro. Se puede concluir que el mayor porcentaje de niños de 4 años se ubica en el nivel de proceso respecto a la psicomotricidad gruesa.

Diseñar y aplicar el juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021.

Tabla 7

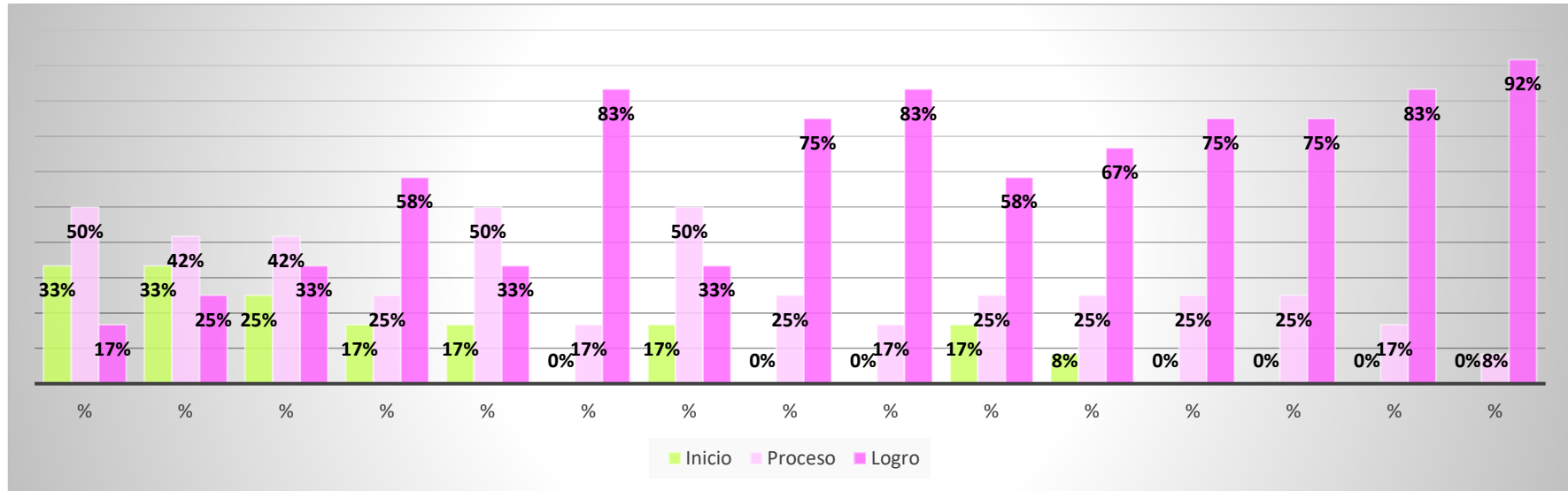
Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Aplicación	Taller 1		Taller 2		Taller 3		Taller 4		Taller 5		Taller 6		Taller 7		Taller 8		Taller 9		Taller 10		Taller 11		Taller 12		Taller 13		Taller 14		Taller 15	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	4	33%	4	33%	3	25%	2	17%	2	17%	0	0%	2	17%	0	0%	0	0%	2	17%	1	8%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	6	50%	4	33%	5	42%	3	25%	6	50%	2	17%	6	50%	3	25%	2	17%	3	25%	3	25%	3	25%	3	25%	2	17%	1	8%
Logro	2	17%	4	33%	4	33%	7	58%	4	33%	10	83%	4	33%	9	75%	10	83%	7	58%	8	67%	9	75%	9	75%	10	83%	11	92%
Total	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la I.E N° 319-Chimbote

Figura 2

Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.



En la tabla 7 y figura 2, al aplicar el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa se evidenció en el primer taller que el 50% de los niños se ubicaron en proceso, así mismo el 33% se ubicó en inicio y el 17% en logro, por otro lado en el sexto taller estos datos tuvieron un cambio bien notorio ya que el 83% de los estudiantes se posicionaron en logro y solo el 17% en proceso, finalmente en el último taller décimo quinto se observó que el 92% de los datos se ubican en logro y solo un 8% en proceso, dejando ver que el desarrollo de la psicomotricidad se vio favorecida con la aplicación de los talleres.

Verificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021, mediante la post prueba.

Tabla 8

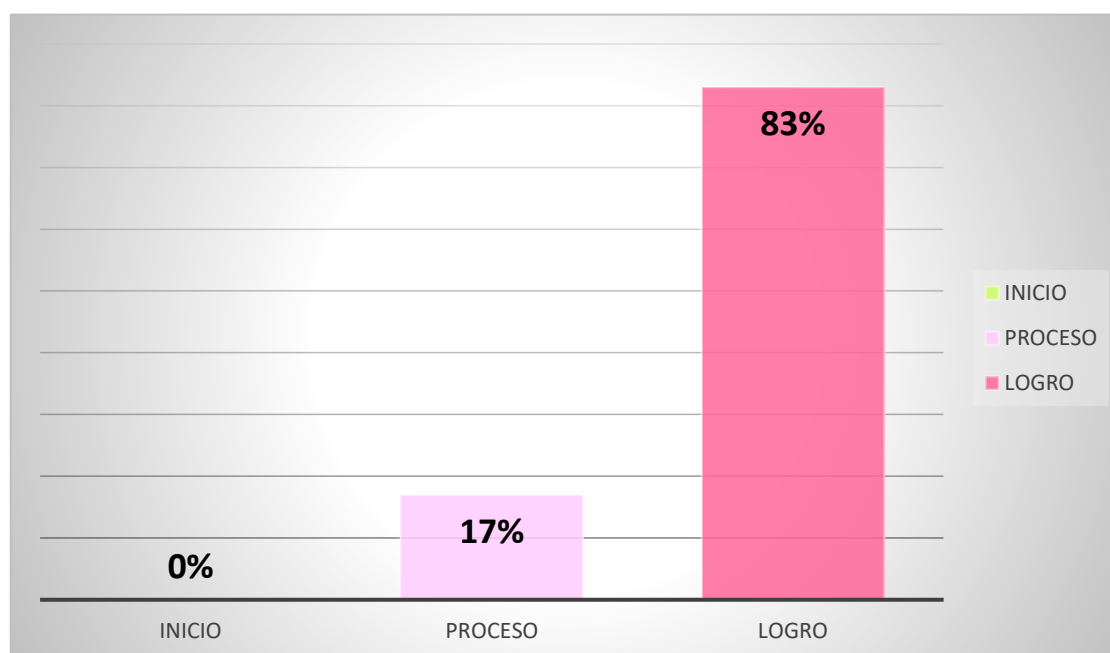
Nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años mediante la post prueba.

Niveles de logro	La psicomotricidad gruesa después de aplicar el juego como estrategia.	
	<i>fi</i>	%
Inicio	0	0%
Proceso	2	17%
Logro	10	83%
Total	12	100%

Fuente: Lista de cotejo de la post prueba aplicada a los niños de 4 años de la I.E N° 319-Chimbote.

Figura 3

Nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años mediante el post prueba.



En la tabla 8 y figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la post prueba, donde se evaluó el nivel de psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la I.E N° 319 Chimbote- Áncash- 2021, después de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 83% de estudiantes se encuentran en logro, el 17% en proceso y el 0% inicio, de manera que se acepta la hipótesis del investigador, en donde el juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años.

Determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021.

Tabla 9

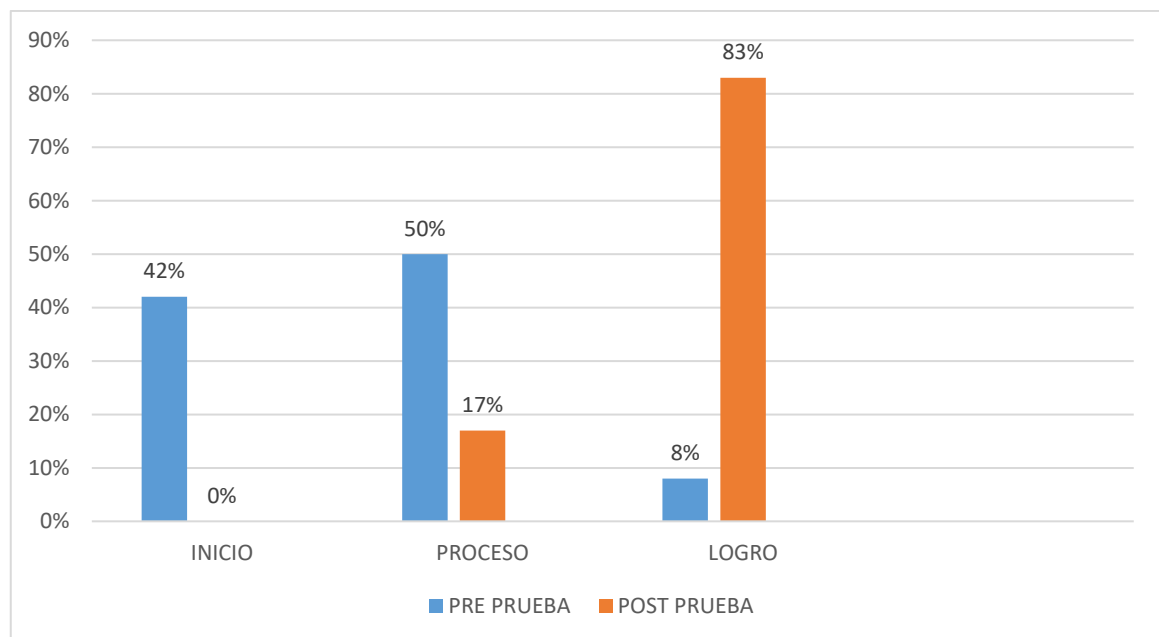
Determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años

NIVEL DE LOGRO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
INICIO	5	42 %	0	0 %
PROCESO	6	50 %	2	17 %
LOGRO	1	8 %	10	83 %
TOTAL	12	100 %	12	100 %

Fuente: Lista de cotejo de la comparación de la pre prueba y la post prueba aplicada a los niños de 4 años de la I.E N° 319-Chimbote.

Figura 4

Determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años



En la tabla 9 y figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la pre prueba y post prueba, donde se evaluó el nivel de la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021, después de la aplicación del juego como estrategia didáctica, de los cuales se observó en la pre prueba que el 8 % de los niños se encuentran en el nivel logro, el 42 % de los niños se encontraban en el nivel inicio y el 50 % se encuentran en el nivel logro. Mientras que en la post prueba el 17 % de los niños se encuentran en el nivel proceso y el 83 % se encuentran en el nivel logro, por lo que se puede concluir que la mayoría de niños han logrado utilizar los juegos para mejorar su psicomotricidad gruesa. Así mismo se acepta la hipótesis de trabajo porque, los juegos mejoran la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la de la I.E. N°319, Chimbote, 2021, para un nivel de significancia de $p= 0.000 < 0.05$.

5.1.2. Resultado inferencial

Contrastación de hipótesis

Contrastación de la hipótesis para probar que el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E N°319-Chimbote- Ancash- 2021.

Para realizar la prueba de hipótesis en primer lugar se evalúa el supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro Wilk para determinar si los datos proceden de una distribución normal para la posterior aplicación de la prueba de hipótesis paramétrica o no paramétrica

Tabla 10

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov - Smirnov ^a			Shapiro - Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	.178	12	.200	.926	12	.343
POSTEST	.198	12	.200	.879	12	.086

a) Corrección de significación de Lilliefors

Podemos observar en la tabla 10, que la significancia de la columna de Shapiro Wilk (se elige esta porque el número de datos es menor que 50) nos da un valor de $0.343 > 0.05$ para la pre prueba y $0.86 > 0.05$ para la post prueba lo que nos indica que la distribución de origen de los datos es normal.

Comprobado que los datos cumplen el supuesto de normalidad procedemos a aplicar la prueba paramétrica correspondiente para responder el objeto general e hipótesis planteados de la investigación, lo que se muestra a continuación

Tabla 11

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de T Student para probar que el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E N°319-Chimbote- Ancash- 2021.

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Estándar	Desv. Error promedio	95 % de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				inferior	Superior			
PRETEST	-							
POSTEST	6.250	3.671	1.060	-8.583	-3.917	5.898	11	,000

En la tabla 11, se puede observar los resultados de la prueba T Student, lo cual indica que existe diferencia significativa ente la pre y post prueba, puesto que $p= 0.000 < 0.05$. Con este resultado se determinó que el juego como estrategia mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E N°319-Chimbote- Ancash- 2021.

5.2. Análisis de resultados

A partir de los resultados encontrados en el objetivo general que busca determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021. los resultados obtenidos a través de una lista de cotejo, en la tabla 9 podemos evidenciar en la pre prueba que el 8 % de los niños se encuentran en el nivel logro, el 42 % de los niños se encontraban en el nivel inicio y el 50 % se encuentran en el nivel logro. Mientras que en la post prueba el 17 % de los niños se encuentran en el nivel proceso y el 83 % se encuentran en el nivel logro, por lo que se puede concluir que la mayoría de niños han logrado utilizar los juegos para mejorar su psicomotricidad gruesa. Así mismo se acepta la hipótesis de trabajo porque, los juegos mejoran la psicomotricidad gruesa en los niños de cuatro años de la de la I.E. N°319, Chimbote, 2021, para un nivel de significancia de $p= 0.000 < 0.05$. Estos resultados guardan relación con Alarcón (2018) en su tesis sobre “El juego y su relación en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del programa no escolarizado de educación inicial (Pronoei) las rosas, Ayacucho 2018” donde se observó en sus resultados al aplicar en el post test se identifica que el (90 %) de los estudiantes se encuentra en el nivel alto. Por lo tanto, se concluye que el juego favorece significativamente la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años. Sustentándonos en Según Gutiérrez (2009) afirma que, la motricidad gruesa es esencial en el perfeccionamiento de los aspectos físicos del niño permitiendo que realicen actividades cotidianas, como caminar, correr, saltar, así como también adquirir habilidades deportivas como jugar a la pelota, montar una bicicleta, así mismo le ayuda en cuanto a sus actividades personales, como bañarse, cambiarse e incluso comer.

Según el primer objetivo específico, identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021, mediante la pre prueba, los resultados obtenidos mediante una lista de cotejo se puede visualizar en la tabla 6 que el 50% de estudiantes se encuentran en el nivel de proceso, el 42% en el nivel de inicio y el 8% en el nivel de logro, datos que al comparar con la investigación realizada por 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” donde obtuvo como resultados que el 83% de los niños se encuentran en un nivel de inicio y el 17% en un nivel de proceso, con estos resultados se afirma que los niños están presentando dificultades en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa, Espinoza (2018), indica que la psicomotricidad gruesa está referida a la coordinación de los movimientos con el cuerpo de tal manera que nos facilite realizas acciones como rodar, saltar, caminar, correr, bailar, subir y bajar escaleras, etc.

Según el segundo objetivo específico, diseñar y aplicar el juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021, los resultados obtenidos a través de una lista de cotejo podemos observar en la tabla 7 que en el primer taller que el 50% de los niños se ubicaron en proceso, así mismo el 33% se ubicó en inicio y el 17 % en logro, por otro lado en el sexto taller estos datos tuvieron un cambio bien notorio ya que el 83% de los estudiantes se posicionaron en logro y solo el 17% en proceso, finalmente en el último taller décimo quinto se observó que el 92% de los datos se ubican en logro y solo un 8% en proceso, datos que al comparar con la investigación realizada por Atoche (2017) en su investigación titulada: “El taller de psicomotricidad en el

desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, año 2016”, donde obtuvo como resultados que el 86.6% (13) de los estudiantes ha logrado un calificativo “A” lo cual evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado, con estos resultados se concluye que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños(as), Para Moreno y Rodríguez (s.f.) existe una estrecha relación entre el juego y el desarrollo psicomotor, estos investigadores han logrado determinar que las acciones psicomotrices básicas sirven como iniciativa para el desarrollo de las actividades físicas a través de la coordinación, movimiento y equilibrio.

De acuerdo al tercer objetivo específico, verificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°319, Chimbote, 2021, mediante la post prueba, los resultados obtenidos mediante una lista de cotejo se observa en la tabla 8 que el 83% de los estudiantes se ubican en un nivel de logro, y el 17% en proceso, con relación al desarrollo de su psicomotricidad, datos que al comparar con la investigación realizada por Arzola (2018), en su tesis titulada: “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial”, donde obtuvo como resultados que el 90% de los niños se encuentran en el nivel de logro, de manera que se concluye que la aplicación de los juegos influye significativamente en la psicomotricidad gruesa de los niños, en este sentido El Ministerio de Educación (2016), menciona que la psicomotricidad es la unificación cognitiva, emocional, simbólica y sensorio motriz que nos permite expresarnos en un determinado contexto, desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad, ya sea en el ámbito educativo, social o terapéutico.

VI. Conclusiones

En esta tesis se determinó la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años. Lo más importante en esta investigación fue que se aplicó 15 talleres de aprendizaje de psicomotricidad gruesa, ya que se observó que los niños presentaban dificultades en cuanto a su equilibrio, lateralidad y dominio de su esquema corporal, lo que más me ayudó a aplicar los talleres de psicomotricidad fue el compromiso que mostraban cada uno de los niños por aprender y realizar las actividades que se les proponía a través del juego, porque, las actividades fueron dinámicas interactivas e innovadoras. Lo más difícil en el desarrollo de los talleres fue que algunos de los niños no podían participar porque tenían problemas de conectividad o no contaban con un dispositivo propio para participar de los talleres de psicomotricidad. Los resultados de la prueba de hipótesis muestran que existe un nivel de significancia de 0,000 menor que ($p < 0.05$), de tal manera que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador. Llegando a la conclusión que el juego como estrategia sí influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños.

Según el primer objetivo específico, en esta tesis se identificó el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años a través de la pre prueba. Lo más relevante en esta investigación fue que la mayoría de los niños se encontraron en un nivel de proceso, porque, aun mostraron dificultades para conocer las partes de las gruesas de cuerpo, mantener la estabilidad al atravesar diferentes tipos de obstáculos, así mismo tenían dificultad para identificar su lado derecho e izquierdo. Lo menos relevante fue que la minoría de los niños se encontró en un nivel de logro, porque, si pudieron desarrollar adecuadamente las actividades de psicomotricidad

como saltar, correr, atravesar obstáculos, mantener el equilibrio etc. Los resultados de la prueba de hipótesis muestran que existe un nivel de significancia de 0,000 menor que ($p < 0.05$), de tal manera que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador. Llegando a la conclusión que el juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños.

Con respecto al segundo objetivo específico, en esta tesis se diseñó y aplicó el juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años, para la implementación del programa se aplicó 15 talleres de psicomotricidad que se desarrolló a través de la estrategia de los juegos, tratando los temas correspondientes al equilibrio, la lateralidad, el esquema corporal y la verbalización, relacionados con el área de psicomotricidad, las estrategias utilizadas fueron, el juego de las tumba latas, el congelado, el rey manda, la gallinita ciega, etc. con una duración de 60 minutos. Lo más significativo que mostraron los niños fue que sus habilidades iban incrementando con cada uno de los talleres que se trabajaba, los resultados de las evaluaciones mostraron que al inicio de la aplicación de los talleres el mayor número de los niños se encontraron entre inicio y proceso y conforme se fue aplicando los juegos como estrategia los niños fueron mejorando su psicomotricidad de manera que al finalizar con la aplicación de los talleres la mayoría de los niños se encontraron en un nivel de logro en este sentido se concluye que utilizar el juego como estrategia facilita la adquisición de habilidades psicomotoras en los niños.

Con relación al tercer objetivo específico, en esta tesis se verificó el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años mediante la post prueba. Lo más resaltante fue que la mayoría de los niños se encontraron en un nivel de logro, porque, pudieron desenvolverse con facilidad a través de su cuerpo, de manera que se

vio los beneficios del trabajo mediante los talleres. Lo menos resaltante fue que la minoría de los niños se encontró en un nivel de proceso, porque, aun mostraron cierto grado de dificultad en desenvolverse de manera progresiva durante el desarrollo de los talleres. Los resultados de la prueba de hipótesis muestran que existe un nivel de significancia de 0,000 menor que ($p < 0.05$), de tal manera que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador. Llegando a la conclusión que el juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños.

Aspectos complementarios

Recomendaciones

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se recomienda realizar más investigaciones con diseño pre experimental, teniendo en cuenta los juegos como estrategia, con la intención de afianzar más la investigación, permitiendo a otros investigadores promover distintas maneras de evaluar tratando de emplear instrumentos de evaluación con dimensiones que permitan medir la psicomotricidad gruesa.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda a la institución educativa, utilizar métodos de enseñanza didácticos como implementación y evaluación, adecuándose a los constantes problemas que se presentan en el niño, tanto en sus habilidades, capacidades y destrezas, empleando sobre todo los juegos como estrategia que generen la motivación en el niño para seguir aprendiendo de forma didáctica.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se recomienda a la Universidad incentivar a las futuras estudiantes a tener en cuenta lo importante que es seguir investigando sobre como los juegos como estrategia mejoran el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, siendo este tipo de investigación muy trascendental para la aportación de nueva información, así mismo contribuyendo en la educación de los futuros niños.

Referencias bibliográficas

Agramonte, Y. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015.* (tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). Universidad católica los ángeles de Chimbote. Piura. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4259/juego_didactico_motricidad_gruesa_agramonte_herrera_yessenia_araceli.pdf?sequence=4

Alarcón, D. (2018). *El juego y su relación en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del programa no escolarizado de educación inicial (Pronoei) las Rosas, Ayacucho 2018.* (tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). Universidad católica los ángeles de Chimbote. Ayacucho. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11534/juego_psicomotricidad_gruesa_alarcon%20baldeon_dina.pdf?sequence=4&isallowed=y

Alvear, A. (2019). El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2018. Universidad Nacional de Loja. (Ecuador) Disponible en <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/4405>

Apaza, N (2019): *La revalorización de los juegos de antaño como recurso didáctico para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de educación inicial en la unidad educativa “santísima trinidad” fe y alegría de la ciudad de el alto.* Universidad mayor de San Andrés (Bolivia) Disponible en <https://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/19298>

Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Novales, M. G. M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Arteaga, M (2018). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. “Rayitos de Luz” Nuevo Chimbote – 2018* (tesis para optar el grado académico de maestra en educación). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/23095/ESTRATEGIA_DIDACTICA_JUEGO_ARTEAGA_VEGA_MARILIN_MELISSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial* (tesis para optar el grado académico de maestra en educación). Universidad cesar vallejo. Los olivos. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/arzola_uss.pdf?sequence=1&isallowed=y

- Atoche, M. (2017). *El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E N° 1648 "Carlota Ernestina" del distrito de Chimbote, año 2016*. (Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042711>
- Azorin, F. (1970). *Curso de muestreo y aplicación*. Caracas: Instituto de investigación Económicas, Dirección de publicaciones.
- Barrientos, F. (2018). *El juego para mejorar para mejorar la psicomotricidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa República Argentina*.
- Berruezo, P.P. (2000): *El contenido de la psicomotricidad*. En Bottini, P. (ed.) *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. pp. 43-99. Madrid: Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19-2)
- Campbell, D. & Stanley, J. (2005). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Buenos Aires: Amorrortu [1ª edición en castellano 1973; novena impresión].
- Chacón, P (2001). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad pedagógica Experimental Libertador*. Instituto pedagógico de Caracas. Departamento de Educación Especial.
- Coste, J. (1980): *Las cincuenta palabras claves de la psicomotricidad*. Barcelona: Médica y Técnica.

- Creswell, J (2008). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. 3rd ed. Thousand Oaks, CA: Sage; 2008
- Díaz, M. (2018). *La psicomotricidad y el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de la institución educativa Casa Abierta de Nazareth -Villa El Salvador, 2017*. Universidad Cesar Vallejo. Lima. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15878/D%c3%adaz_AMY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dragon, C. (2012). *Evaluación para el aprendizaje*
- Encinas, J. (1948). “*Tratamiento de las dificultades del aprendizaje*”, en Nueva Educación. Tribuna de los Jóvenes Educadores del Perú. Año IV, N° 18, Lima, noviembre diciembre de 1948, pp. 3-7
- Enríquez, A. (2001). *Diagnóstico de la educación superior a distancia*. México: Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior, AUNIES.
- Espinoza, J. (2018). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula ilusión de la I.E.I. N° 604 Talara – 2015* (tesis para optar el título de licenciada en educación inicial). Universidad católica los ángeles de Chimbote. Piura. Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/7847>
- Fidias G. Arias, (2012). *El-proyecto-de-investigación-6ta-ed.-fidias-g.-arias* Recuperado de: <https://evidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/el-proyecto-de-investigaci%c3%93n-6ta-ed.-fidias-g.-arias.pdf>

- Gallardo, L., & Gallardo, V. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo*. Revista Educativa Hekademos, 41-51.
- Guerrero, M. (2017). *Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E N°519, de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2014*. (Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042725>
- Gutiérrez A (2009) *La importancia de la educación psicomotriz*. En: Revista digital innovación y experiencias educativas, (24): 1-9pp
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México. Editorial McGraw-Hill
- Hornuez, M. (2014). *Escuela nueva. sus orígenes, principios educativos*.
- Leon, M (2019). *facultad de educación y humanidades el juego como estrategia de de 3 años en la institución educativa*. 1–113. retrieved from http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13175/aprendizaje_desarrollo_morante_leon_diana_katerine.pdf.
- Limachi (2015). Los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motoras gruesas en niños y niñas de 5-6 años de edad. Tesis de grado. La Paz-Bolivia;2015.
- Mata, M (1997), cómo elaborar muestras para los sondeos de audiencias. Cuadernos de investigación no 5. Aler, quito.
- Ministerio de educación (2016). La hora del juego en los sectores. San Borja:

Coorporacion Gráfica Navarrete S.A.

Ministerio de educación. (2019). “*Talleres de psicomotricidad para aulas de 3, 4, 5 años y multiedad de educación inicial (Iciclo)*” Recuperado de:
<http://www.tuamawta.com/2019/05/29/talleres-de-psicomotricidad-para-aulas-de-3-4-5-anos-y-multiedad-de-educacion-inicial-ii-ciclo/>

Ministerio de educación. República del Perú (2016) “*Aprendemos Jugando*”. Cuaderno de trabajo para niños y niñas de 4 y 5 años. Lima.

Morante, D. (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 para optar el título de licenciada en educación inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote. Recuperado de:
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13175/aprendizaje_desarrollo_morante_leon_diana_katerine.pdf?sequence=1&isallowed=y

Moreno Murcia, J. A. & Rodríguez García, P. L. (s.f.). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Facultad de Educación. Universidad de Murcia.

Ñaupas, P. H. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Ortega, L. (1996) *El juego y el aprendizaje espontaneo en EVA*. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. Recuperado de:
http://www.uv.es/ortega/el_juego/EVA7.pdf

- Pazmiño, M. & Proaño, P. (2009). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután*. México: Garces. Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>
- Piaget, J. (1983). *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*. Buenos Aires: Paidós.
- Piaget, J. (1969). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Madrid, Ed. Aguilar.
- Poma (1994). *Los juegos infantiles tradicionales un recurso didáctico en la escuela en el proceso de aprendizaje*. Tesis de grado. La Paz-Bolivia.
- Quispe, R. (2019). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de cuatro años de edad de la institución educativa inicial 219 del distrito de Ayaviri, provincia de melgar, región puno, año 2019*. Universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión- Huacho. Huacho. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13488/psicomotricidad_nivel_coordinacion_nivel_de_lenguaje_nivel_de%20motricidad_quispe_mamani_rosa.pdf?sequence=4
- Rodríguez, S. A. (1980). *Teoría y diseño de la investigación científica*. Lima: Atusparia.
- Sánchez, J. (2019). *El juego y el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de la i. e. n° 20366 Túpac Amaru II – Huaura*. (tesis para optar el grado académico de doctor en ciencias de la educación). Universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión- Huacho. Huacho. Recuperado de:

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/unjfsc/2853/javier%20iv%c3%a1n%20s%c3%a1nchez%20neyra.pdf?sequence=1&isallowed=y>

Sánchez, N. (2017). *Juegos didácticos como estrategias de aprendizaje, en la mejora de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E.P Shadai en el distrito de Santa, año 2017*. (Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000043392>

Seminario, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales una posibilidad entre la realidad y la fantasía. *Educación Física y Deporte*, 115-122.

ULADECH (2021). Código de ética para la investigación Versión 004. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Wallon, H. (1954). *Los orígenes del carácter en el niño*. Argentina, Editorial Lautaro.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS**

I: Datos informativos:

Institución Educativa:
Código:

Edad:

II: Orientaciones: Según la observación el investigador registrara con una x según la siguiente escala establecida.

NO= 0 SI= 1

N° Ord	Ítems	Respuesta	
		Si	No
D1: Esquema Corporal			
1	Identifica las partes gruesas de su cuerpo.		
2	Reconoce la función de cada parte de su cuerpo.		
3	Identifica las partes del cuerpo, en otra persona.		
4	Completa las partes del cuerpo en una figura.		
5	Dibuja su cuerpo y señala sus partes.		
D2: Lateralidad			
6	Identifica su mano derecha e izquierda.		
7	Coloca objetos a su derecha e izquierda.		
8	Se ubica delante y atrás de un objeto.		
9	Camina lateralmente hacia la derecha o izquierda		
10	Camina hacia atrás y adelante		
D3: Equilibrio			
11	Salta en un pie sobre un espacio establecido sin salirse.		
12	Se para en un pie (derecho-izquierdo) y brazos extendidos por 15 s.		
13	Camina sobre líneas rectas y onduladas manteniendo el equilibrio.		
14	Corre sosteniendo un objeto sobre líneas zigzag.		
15	Camina en puntillas y talones en diferentes direcciones.		
D4: Verbalización			
16	Expresa frases de tres a más palabras.		
17	Se comunica armoniosamente con sus compañeros.		
18	Hace preguntas con espontaneidad.		
19	Responde a preguntas con claridad.		
20	Expresa de manera fluida oraciones cortas.		

Observaciones:

Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE. PSICOMOTRICIDAD GRUESA

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
D1: Esquema Corporal		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Identifica las partes gruesas de su cuerpo.	X		X		X		
2	Reconoce la función de cada parte de su cuerpo.	X		X		X		
3	Identifica las partes del cuerpo, en otra persona.	X		X		X		
4	Completa las partes del cuerpo en una figura.	X		X		X		
5	Dibuja su cuerpo y señala sus partes.	X		X		X		
D2: Lateralidad		Si	No	Si	No	Si	No	
6	Identifica su mano derecha e izquierda	X		X		X		
7	Coloca objetos a su derecha e izquierda	X		X		X		
8	Se ubica delante y atrás de un objeto	X		X		X		
9	Camina lateralmente hacia la derecha o izquierda.	X		X		X		
10	Camina hacia atrás y adelante.	X		X		X		
D3: Equilibrio		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Salta en un pie sobre un espacio establecido sin salirse.	X		X		X		
12	Se para en un pie (derecho-izquierdo) y brazos extendidos por 15 s.	X		X		X		
13	Camina sobre líneas rectas y onduladas manteniendo el equilibrio	X		X		X		
14	Corre sosteniendo un objeto sobre líneas zigzag.	X		X		X		
15	Camina en puntillas y talones en diferentes direcciones.	X		X		X		
D4: Verbalización		Si	No	Si	No	Si	No	
16	Expresa frases de tres a más palabras.	X		X		X		
17	Se comunica armoniosamente con sus compañeros.	X		X		X		
18	Hace preguntas con espontaneidad.	X		X		X		
19	Responde a preguntas con claridad.	X		X		X		
20	Expresa de manera fluida oraciones cortas.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): no

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mgtr.: MARCELO VÁSQUEZ ERIKA BRITT DNI:70557590

Especialidad del validador: Mgtr. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Chimbote, 22 de setiembre de 2021.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE. PSICOMOTRICIDAD GRUESA

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
D1: Esquema Corporal								
1	Identifica las partes gruesas de su cuerpo.	X		X		X		
2	Reconoce la función de cada parte de su cuerpo.	X		X		X		
3	Identifica las partes del cuerpo, en otra persona.	X		X		X		
4	Completa las partes del cuerpo en una figura.	X		X		X		
5	Dibuja su cuerpo y señala sus partes.	X		X		X		
D2: Lateralidad								
6	Identifica su mano derecha e izquierda	X		X		X		
7	Coloca objetos a su derecha e izquierda	X		X		X		
8	Se ubica delante y atrás de un objeto	X		X		X		
9	Camina lateralmente hacia la derecha o izquierda.	X		X		X		
10	Camina hacia atrás y adelante.	X		X		X		
D3: Equilibrio								
11	Salta en un pie sobre un espacio establecido sin salirse.	X		X		X		
12	Se para en un pie (derecho-izquierdo) y brazos extendidos por 15 s.	X		X		X		
13	Camina sobre líneas rectas y onduladas manteniendo el equilibrio	X		X		X		
14	Corre sosteniendo un objeto sobre líneas zigzag.	X		X		X		
15	Camina en puntillas y talones en diferentes direcciones.	X		X		X		
D4: Verbalización								
16	Expresa frases de tres a más palabras.	X		X		X		
17	Se comunica armoniosamente con sus compañeros.	X		X		X		
18	Hace preguntas con espontaneidad.	X		X		X		
19	Responde a preguntas con claridad.	X		X		X		
20	Expresa de manera fluida oraciones cortas.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mgtr.: IRASABAL FLORES JUANA VICTORIA

DNI:45079667

Especialidad del validador: Mgtr. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Chimbote, 22 de setiembre de 2021.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE. PSICOMOTRICIDAD GRUESA

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
D1: Esquema Corporal								
1	Identifica las partes gruesas de su cuerpo.	X		X		X		
2	Reconoce la función de cada parte de su cuerpo.	X		X		X		
3	Identifica las partes del cuerpo, en otra persona.	X		X		X		
4	Completa las partes del cuerpo en una figura.	X		X		X		
5	Dibuja su cuerpo y señala sus partes.	X		X		X		
D2: Lateralidad		Si	No	Si	No	Si	No	
6	Identifica su mano derecha e izquierda	X		X		X		
7	Coloca objetos a su derecha e izquierda	X		X		X		
8	Se ubica delante y atrás de un objeto	X		X		X		
9	Camina lateralmente hacia la derecha o izquierda.	X		X		X		
10	Camina hacia atrás y adelante.	X		X		X		
D3: Equilibrio		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Salta en un pie sobre un espacio establecido sin salirse.	X		X		X		
12	Se para en un pie (derecho-izquierdo) y brazos extendidos por 15 s.	X		X		X		
13	Camina sobre líneas rectas y onduladas manteniendo el equilibrio	X		X		X		
14	Corre sosteniendo un objeto sobre líneas zigzag.	X		X		X		
15	Camina en puntillas y talones en diferentes direcciones.	X		X		X		
D4: Verbalización		Si	No	Si	No	Si	No	
16	Expresa frases de tres a más palabras.	X		X		X		
17	Se comunica armoniosamente con sus compañeros.	X		X		X		
18	Hace preguntas con espontaneidad.	X		X		X		
19	Responde a preguntas con claridad.	X		X		X		
20	Expresa de manera fluida oraciones cortas.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mgtr.: CARRASCO ROSAS MILAGROS MERCEDES DNI:27282917

Especialidad del validador: Mgtr. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Chimbote, 22 de setiembre de 2021.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del Experto Informante.

Anexo 3: Formato de consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo 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 no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Santos Cecilia Zavaleta Tolentino, madre de familia de la Institución educativa “Estrellitas del Saber N° 319” - Chimbote con DNI 19678842, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, realizado por la estudiante Ponte Villanueva Mashlury Mabel del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Santos Cecilia Zavaleta Tolentino

Nombre del participante

Firma del participante

Ponte Villanueva Mabel Mashlury

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo 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 no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Aracelli Villafranca Rojas, madre de familia de la Institución educativa “Estrellitas del Saber N° 319” - Chimbote con DNI 41407841, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, realizado por la estudiante Ponte Villanueva Mashlury Mabel del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Aracelli Villafranca Rojas

Nombre del participante

Firma del participante

Ponte Villanueva Mabel Mashlury

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 29/10/2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo 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 no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Eugenia Córdova Melgarejo, madre de familia de la Institución educativa “Estrellitas del Saber N° 319” - Chimbote con DNI 33252118, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, realizado por la estudiante Ponte Villanueva Mashlury Mabel del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Eugenia Córdova Melgarejo

Nombre del participante

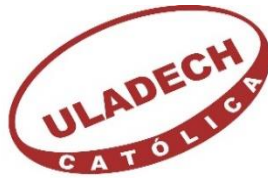
Firma del participante

Ponte Villanueva Mabel Mashlury

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo 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 no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Marina Espinoza Quezada, madre de familia de la Institución educativa “Estrellitas del Saber N° 319” - Chimbote con DNI 10069217, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, realizado por la estudiante Ponte Villanueva Mashlury Mabel del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Marina Espinoza Quezada

Nombre del participante

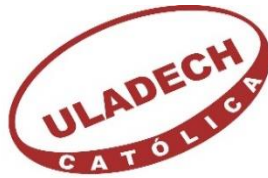
Firma del participante

Ponte Villanueva Mabel Mashlury

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo 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 no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Lorena Rodríguez Rivera, madre de familia de la Institución educativa “Estrellitas del Saber N° 319” - Chimbote con DNI 73019641, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, realizado por la estudiante Ponte Villanueva Mashlury Mabel del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Lorena Rodríguez Rivera

Nombre del participante

Firma del participante

Ponte Villanueva Mabel Mashlury

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 29/10/2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo 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 no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Angy De La Cruz Tobaoda, madre de familia de la Institución educativa “Estrellitas del Saber N° 319” - Chimbote con DNI 48022500, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, realizado por la estudiante Ponte Villanueva Mashlury Mabel del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Angy De La Cruz Tobaoda

Nombre del participante

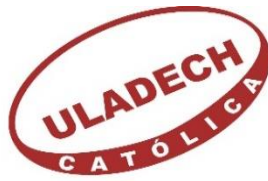
Firma del participante

Ponte Villanueva Mabel Mashlury

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo 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 no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo María Cristina Bardales Saldaña, madre de familia de la Institución educativa “Estrellitas del Saber N° 319” - Chimbote con DNI 47053789, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, realizado por la estudiante Ponte Villanueva Mashlury Mabel del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

María Cristina Bardales Saldaña

Nombre del participante

Firma del participante

Ponte Villanueva Mabel Mashlury

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo 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 no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo María Corales Fernández, madre de familia de la Institución educativa “Estrellitas del Saber N° 319” - Chimbote con DNI 41058593, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, realizado por la estudiante Ponte Villanueva Mashlury Mabel del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

María Corales Fernández

Nombre del participante

Firma del participante

Ponte Villanueva Mabel Mashlury

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.


Toda la información que proporcione en la lista de cotejo 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 no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Vilma Puma Danos, madre de familia de la Institución educativa “Estrellitas del Saber N° 319” - Chimbote con DNI 40472034, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, realizado por la estudiante Ponte Villanueva Mashlury Mabel del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.


He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Vilma Puma Danos
Nombre del participante



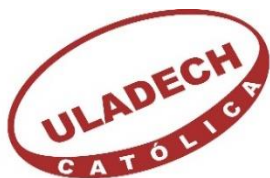
Firma del participante

Ponte Villanueva Mabel Mashlury
Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento



Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo 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 no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Camila Palacios Reynoso, madre de familia de la Institución educativa “Estrellitas del Saber N° 319” - Chimbote con DNI 76006867, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, realizado por la estudiante Ponte Villanueva Mashlury Mabel del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Camila Palacios Reynoso

Nombre del participante

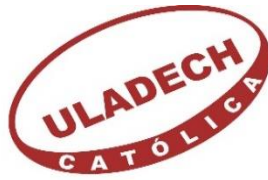
Firma del participante

Ponte Villanueva Mabel Mashlury

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo 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 no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Yajaira Lisbeth Manrique Cumpen, madre de familia de la Institución educativa “Estrellitas del Saber N° 319” - Chimbote con DNI 48399190, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, realizado por la estudiante Ponte Villanueva Mashlury Mabel del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Yajaira Lisbeth Manrique Cumpen

Nombre del participante

Firma del participante

Ponte Villanueva Mabel Mashlury

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo 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 no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Bianca Amaya Cedula, madre de familia de la Institución educativa “Estrellitas del Saber N° 319” - Chimbote con DNI 70525046, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N°319- CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021”, realizado por la estudiante Ponte Villanueva Mashlury Mabel del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

← Bianca Amaya Cedula →

Nombre del participante

Firma del participante

← Ponte Villanueva Mabel Mashlury →

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 29/10 /2021

Anexo 4: Evidencias de trámite de recolección de datos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 319
“ESTRELLITAS DEL SABER”



AA.HH. LA UNIÓN CALLE LIMA MZ Y LOTE 7A
CODIGO MODULAR 0359901

“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE
INDEPENDENCIA”

Chimbote, 09 de Setiembre del 2021

OFICIO N° 038 – 2021 –ME/DREA/UGEL-S/I.E. N°319-ES-D.

SEÑORA: Dr. SEGUNDO ARTIDORO DIAZ FLORES
DIRECTOR - ULADECH CATÓLICA

ASUNTO: COMUNICA ACEPTACIÓN DE LAS ESTUDIANTES PARA
EJECUTAR SU PROYECTO DE TESIS

REF. : OFICIO N° 239-2021-EPE-ULADECH CATÓLICA

Es grato dirigirme a usted con la finalidad de expresarle mis cordiales saludos y a la vez comunicarle que a la fecha se está aceptando a la Srta. Estudiante, **Ponte Villanueva Mashlury Mabel** para ejecutar su proyecto de tesis en el aula de 04 años de la I.E. N° 319 “Estrellitas del Saber”, el cual se brindará las facilidades oportunas para realizar todo lo previsto por las mismas; hago conocimiento para los fines que estime conveniente.

Sin otro particular es propicia la oportunidad para expresarle mi estima y consideración.

Educativamente.

Karini Bueza Quiñones
DIRECTORA

Anexo 5: Excel de tabulación de datos

PRE PRUEBA

PRE PRUEBA DE LA VARIABLE PSICOMOTRICIDAD GRUESA									
ESQUEMA CORPORAL					LATERALIDAD				
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	0	0	0	0	0	0	1	0	1
1	0	1	0	0	1	0	0	0	0
1	1	0	0	0	1	0	0	0	0
1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
1	1	1	0	0	1	1	0	0	0
1	0	0	1	0	1	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
1	0	1	1	0	0	1	0	0	0
1	0	0	1	0	0	0	1	0	1
1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
0	0	0	0	0	1	0	1	0	1

EQUILIBRIO					VERBALIZACIÓN					
P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	total
1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	6
1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	7
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	12
1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	9
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14
1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	13
1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	15
0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	7
1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12
1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	13
0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	8

POST PRUEBA

POST PRUEBA DE LA VARIABLE PSICOMOTRICIDAD GRUESA									
ESQUEMA CORPORAL					LATERALIDAD				
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	0	0	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	0	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	0	1	0	1	1	1	0	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1

EQUILIBRIO					VERBALIZACIÓN					
P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Total
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	12
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	14
1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	16
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18

Anexo 6: Talleres o sesiones ejecutadas

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



PONTE VILLANUEVA, MASHLURY
MABEL

N°	AREA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
01	Psicomotricidad	“Jugamos al rey manda”
02	Psicomotricidad	“Jugamos al encestando”
03	Psicomotricidad	“Jugamos a la tumba latas”
04	Psicomotricidad	“Jugamos al avioncito”
05	Psicomotricidad	“Jugamos al congelado”
06	Psicomotricidad	“Jugamos coloca la cola al burro”
07	Psicomotricidad	“Jugamos al lobo”
08	Psicomotricidad	“Jugamos lingo”
09	Psicomotricidad	“Jugamos al espejo mágico”
10	Psicomotricidad	“Jugamos chapaditas”
11	Psicomotricidad	“Jugamos al globo flotante”
12	Psicomotricidad	“Jugamos a la mata gente”
13	Psicomotricidad	“Gozo y disfruto al jugar la gallinita ciega”
14	Psicomotricidad	“Me divierto al jugar saltando en un costalillo”
15	Psicomotricidad	“Gozo y disfruto al participar del juego de las sillas”



SESIÓN N°01 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller:** “Jugamos al rey manda”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	<p>Los niños identifican las partes gruesas de su cuerpo y sus funciones</p>	<p>Lista de cotejo</p>

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Asamblea o inicio</p>	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos) donde el niño/niña este indicando las partes de su cuerpo.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañan y participen entonando la canción que se observa en el video: https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató en el video? ¿Conoces las partes de tu cuerpo? ¿Para qué usamos las piernas? ¿Para que servirá mis los brazos?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy identificaremos las partes de nuestro cuerpo mediante el juego el rey manda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	<p>10</p>
<p>Expresividad motriz</p>	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego “El rey manda”</p> <p>El rey manda es un juego donde un integrante del grupo tiene que dar las indicaciones que sería el “Rey” y el resto debe de obedecer a lo que el rey pida.</p> <p>Por ejemplo: El rey manda que todos se cojan la cabeza, cuando el rey dice esto, todos deben de obedecerlo hasta que el indique otra acción.</p> <p>La maestra indica que en esta ocasión el rey sería un miembro de la familia el cual de indicaciones para que el niño reconozca las partes gruesas de su cuerpo. (cabeza, piernas, brazos, torso)</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		<p>25</p>

Relajación	Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E Los niños/niñas se sientan en un espacio y abren sus piernas y estiran sus manos tratando de coger la punta de sus pies, contarán hasta diez y regresan a su posición inicial. Ahora se echan despacio hacia atrás y luego tratan de sentarse y tocar		5
Expresión gráfico plástica	La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde se dibuje así mismo y señale las partes de su cuerpo.		15
Cierre	La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias. Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.		5

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

LISTA DE COTEJO

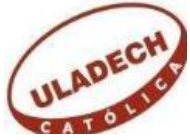
N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Identifica las partes gruesas de su cuerpo.		Identifica las partes del cuerpo en otra persona.		Dibuja su cuerpo y señala sus partes	
		Si	No	Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X		X	
02	Estudiante002		X		X	X	
03	Estudiante003	X		X		X	
04	Estudiante004	X			X	X	
05	Estudiante005	X		X		X	
06	Estudiante006	X			X		X
07	Estudiante007	X		X		X	

08	Estudiante008	X		X		X	
09	Estudiante009	X			X	X	
10	Estudiante010	X		X		X	
11	Estudiante011	X		X		X	
12	Estudiante012	X			X	X	

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A	A
02	Estudiante002	B	B	A	B
03	Estudiante003	A	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	B	A
05	Estudiante005	A	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B	B
07	Estudiante007	A	A	A	A
08	Estudiante008	A	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	B	A
10	Estudiante010	A	A	A	A
11	Estudiante011	A	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	B	A



SESIÓN N°02 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min

Fecha: 15/09/21

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller:** “Jugamos al encestando”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio.	Los niños identifican las su derecha e izquierda.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos o video) donde el niño/niña este identificando su lado derecho e izquierdo.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañan y participen entonando la canción que se observa en el video: https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató en el video? ¿Conoces tu izquierda y derecha? ¿Para qué usamos nuestras manos? ¿Para que servirá conocer mi lado derecho e izquierdo?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy identificaremos nuestro lado derecho e izquierdo para ello utilizaremos el juego del encestado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	10
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego "Encestado"</p> <p>Este juego consiste en colocar 2 cajas de diferentes colores a una distancia de 1 metro del niño y colocar 5 objetos pequeños a cada lado del niño, para ello tenemos que realizar la identificación de las manos pintando la mano derecha de color rojo y la izquierda de color azul. Posteriormente el niño debe de lanzar los objetos dentro de las cajas que están frente de él, de manera alterna un derecho, un izquierdo según se les indique.</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		25
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Los niños/niñas se recuestan sobre un tapete o colchoneta en un espacio cómodo y al ritmo de la melodía respiran profundamente.</p>		5

Expresión gráfico plástica	La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde dibuje lo que más le gusto del juego y pinte de diferentes colores.		15
Cierre	La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias. Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.		5

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

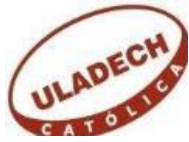
LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Identifica su mano derecha e izquierda.		Coloca objetos a su derecha e izquierda.	
		Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X	
02	Estudiante002	X			X
03	Estudiante003		X	X	
04	Estudiante004	X		X	
05	Estudiante005	X		X	
06	Estudiante006		X	X	
07	Estudiante007	X		X	
08	Estudiante008	X		X	
09	Estudiante009	X		X	
10	Estudiante010	X		X	
11	Estudiante011	X		X	
12	Estudiante012	X		X	

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A
02	Estudiante002	A	B	B
03	Estudiante003	B	A	B
04	Estudiante004	A	A	A
05	Estudiante005	A	A	A
06	Estudiante006	B	A	B
07	Estudiante007	A	A	A
08	Estudiante008	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	A
10	Estudiante010	A	A	A
11	Estudiante011	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	A



SESIÓN N°03 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller:** “Jugamos a las tumba latas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	Realiza acciones y juegos de manera que mantenga el equilibrio y logre atravesar obstáculos.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Asamblea o inicio</p>	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos o video) donde el niño/niña este realizando acciones de equilibrio y estabilidad.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañan y participen entonando la canción que se observa en el video: https://www.youtube.com/watch?v=b2PfrTWc5AE</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató en el video? ¿Conoces que es el equilibrio? ¿Para que servirá el equilibrio y estabilidad?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy logran mantener la estabilidad al cruzar diferentes obstáculos llevando un objeto consigo, para ello utilizaremos el juego de las tumba latas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	<p>10</p>
<p>Expresividad motriz</p>	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego "Tumba latas"</p> <p>Este juego consiste en armar una torre de talas y colocar diversos tipos de obstáculos para que lleguen a ellos como líneas rectas, líneas curvas y líneas zigzag y el niño tendrá que atravesar esos obstáculos llevando una pelota consigo y cuando llegue a la línea de meta tendrá que lanzar la pelota y tratar de derribar la mayor cantidad de latas posibles, el participante que derribe más latas gana.</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		<p>25</p>

Relajación	Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E Los niños/niñas se sientan sobre un tapete o colchoneta en un espacio cómodo y al ritmo de la melodía respiran profundamente, se cogen las puntas de los pies y luego levantan los brazos.		5
Expresión gráfico plástica	La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde dibuje lo que más le gusto del juego y pinte de diferentes colores.		15
Cierre	La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias. Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.		5

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

LISTA DE COTEJO

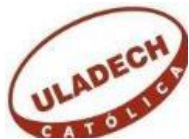
N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Corre sosteniendo un objeto líneas zigzag		Camina sobre líneas rectas y onduladas manteniendo el equilibrio.	
		Si	No	Si	No
01	Estudiante001		X	X	
02	Estudiante002		X	X	
03	Estudiante003	X		X	
04	Estudiante004	X		X	
05	Estudiante005	X		X	
06	Estudiante006	X		X	
07	Estudiante007	X			X
08	Estudiante008		X	X	

09	Estudiante009		X		X
10	Estudiante010		X		X
11	Estudiante011		X		X
12	Estudiante012	X			X

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	B	A	B
02	Estudiante002	A	B	B
03	Estudiante003	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A
05	Estudiante005	A	A	A
06	Estudiante006	B	A	B
07	Estudiante007	A	A	A
08	Estudiante008	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	A
10	Estudiante010	A	A	A
11	Estudiante011	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	A



SESIÓN N°04 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller**: “Jugamos al avioncito”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	Realiza acciones y juegos de manera que mantenga el equilibrio.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos o video) donde el niño/niña este realizando acciones de equilibrio.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañan y participen entonando la canción que se observa en el video: https://www.youtube.com/watch?v=b2PfrTWc5AE</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató en el video? ¿Conoces que es el equilibrio? ¿Para que servirá el equilibrio?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy lograran mantener la estabilidad para ello utilizaremos el juego del avioncito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	10
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego “el avioncito”</p> <p>El juego del avioncito consiste en dibujar un avión en el piso a base de cuadros enumerados del 1 al 10 y el niño tiene que saltar sobre él, manteniendo el equilibrio</p> <p>El primer participante que logre llegar al cuadro numero 10 gana.</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		25
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Los niños/niñas se recuestan sobre un tapete o colchoneta en un espacio cómodo y al ritmo de la melodía respiran profundamente, y levantan las piernas no más alto que puedan.</p>		5

Expresión gráfico plástica	La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde dibuje lo que más le gusto del juego y pinte de diferentes colores.		15
Cierre	La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias. Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.		5

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

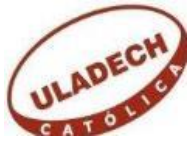
LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Salta en un pie sobre un espacio establecido sin salirse		Se para en un pie con los brazos extendidos por 15 seg	
		Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X	
02	Estudiante002		X	X	
03	Estudiante003	X		X	
04	Estudiante004	X		X	
05	Estudiante005	X			X
06	Estudiante006	X		X	
07	Estudiante007	X		X	
08	Estudiante008	X			X
09	Estudiante009	X		X	
10	Estudiante010	X		X	
11	Estudiante011		X	X	
12	Estudiante012	X			X

IV. ANEXOS

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A
02	Estudiante002	B	A	B
03	Estudiante003	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A
05	Estudiante005	A	B	B
06	Estudiante006	A	A	A
07	Estudiante007	A	A	A
08	Estudiante008	A	B	B
09	Estudiante009	A	A	A
10	Estudiante010	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	B
12	Estudiante012	A	A	A



SESIÓN N°05 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller**: “Jugamos al congelado”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	Realiza acciones y juegos de manera que mantenga el equilibrio.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos o video) donde el niño/niña este caminando en puntillas y talones en diferentes direcciones.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañan y participen entonando la canción que se observa en el video: https://www.youtube.com/watch?v=HRs7DfxI2-c</p> <p>-Realizan preguntas: ¿ustedes caminan en diferentes direcciones? ¿Para que servirá caminar en punta talon?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con las niñas y niños e indica que el día de hoy caminarán en punta y talones en diferentes direcciones, para ello utilizarán el juego del congelado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	10
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego “el congelado”</p> <p>El juego del congelado consiste en reproducir la canción congelado y durante ello, los niños deben de caminar en diferentes direcciones hasta que la canción mencione congelado en ese momento el niño debe de quedarse inmóvil conforme se encuentre.</p> <p>El primer participante que logre mantener más tiempo inmóvil gana.</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		25
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Los niños/niñas se recuestan sobre un tapete o colchoneta en un espacio cómodo y al ritmo de la melodía respiran profundamente, y levantan las piernas no más alto que puedan.</p>		5

Expresión gráfico plástica	La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde dibuje lo que más le gusto del juego y pinte de diferentes colores.		15
Cierre	La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias. Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.		5

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

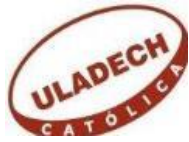
LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Camina en puntillas y talones en diferentes direcciones		Camina hacia tras y delante	
		Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X	
02	Estudiante002		X	X	
03	Estudiante003	X		X	
04	Estudiante004	X			X
05	Estudiante005	X		X	
06	Estudiante006	X		X	
07	Estudiante007	X		X	
08	Estudiante008	X		X	
09	Estudiante009	X		X	
10	Estudiante010	X		X	
11	Estudiante011		X		
12	Estudiante012	X		X	

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A
02	Estudiante002	B	A	B
03	Estudiante003	A	A	A
04	Estudiante004	A	B	B
05	Estudiante005	A	A	A
06	Estudiante006	A	A	A
07	Estudiante007	A	A	A
08	Estudiante008	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	A
10	Estudiante010	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	B
12	Estudiante012	A	A	A



SESIÓN N°6 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller**: “Jugamos coloca la cola al burro”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma. Expresa sus emociones	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos o video) donde el niño/niña esta realizando el resto del día.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañan y participen entonando la canción que se observa en el video: https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c</p> <p>-Realizan preguntas: ¿ustedes caminan en diferentes direcciones? ¿Para que servirá conocer nuestra derecha e izquierda?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con las niñas y niños e indica que el día de hoy caminaran lateralmente hacia la derecha e izquierda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	10
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego “coloca la cola al burro”</p> <p>Este juego consiste en dibujar un burrito en colocarlo en la pared, muy aparte se tiene que dibujar su colita al burro, y uno de los participantes será vendado los ojos y será quien coloque la cola al burro para ello se le pondrá al frente de la imagen y se le dará 3 vueltas y con indicaciones del resto del participante tendrá que lograr poner la cola en su sitio, las indicaciones pueden ser (arriba, abajo, izquierda, derecha)</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		25
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Los niños/niñas se recuestan sobre un tapete o colchoneta en un espacio cómodo y al ritmo de la canción ruedan su cuerpo.</p>		5

Expresión gráfico plástica	La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde dibuje lo que más le gusto del juego y pinte de diferentes colores.		15
Cierre	La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias. Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.		5

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Camina lateralmente hacia la derecha o izquierda.		Expresa frases de tres o más palabras.	
		Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X	
02	Estudiante002	X			X
03	Estudiante003	X		X	
04	Estudiante004	X		X	
05	Estudiante005	X		X	
06	Estudiante006	X			X
07	Estudiante007	X		X	
08	Estudiante008	X		X	
09	Estudiante009	X			X
10	Estudiante010	X		X	
11	Estudiante011		X	X	
12	Estudiante012	X		X	

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A
02	Estudiante002	A	B	B
03	Estudiante003	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A
05	Estudiante005	A	A	A
06	Estudiante006	A	B	B
07	Estudiante007	A	A	A
08	Estudiante008	A	A	A
09	Estudiante009	A	B	B
10	Estudiante010	A	A	A
11	Estudiante011	B	A	B
12	Estudiante012	A	A	A



SESIÓN N°07 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller**: “Jugamos al lobo”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma. Expresa sus emociones.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos o video) donde el niño/niña este realizando el reto del día. https://www.youtube.com/watch?v=AyBc_lqmsM</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañan y participen entonando la canción que se observa en el video:</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué trata el video del día de hoy? ¿les gustaría jugar este juego?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con las niñas y niños e indica que el día de hoy jugaran al lobo para evaluar su verbalización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	10
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego "El lobo"</p> <p>Este juego se realiza de manera grupal, donde uno de los participantes tomara el papel del lobo y lo de más tomados de la mano cantaran la canción "juguemos en el bosque" y aran diversas preguntas al lobo hasta que este responda, listo para comerlos, en ese momento todos corren y el lobo los atrapa. El primero en ser atrapado se convertir en el lobo.</p> <p>El primer participante que logre mantener más tiempo inmóvil gana.</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		25
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Los niños/niñas se recuestan sobre un tapete o colchoneta en un espacio cómodo y al ritmo de la melodía respiran profundamente, y levantan las piernas no más alto que puedan.</p>		5

Expresión gráfico plástica	La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde dibuje lo que más le gusto del juego y pinte de diferentes colores.		15
Cierre	La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias. Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.		5

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Expresa de manera fluida oraciones cortas.		Se comunica armoniosamente con sus compañeros.	
		Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X	
02	Estudiante002	X			X
03	Estudiante003	X		X	
04	Estudiante004	X		X	
05	Estudiante005	X		X	
06	Estudiante006	X		X	
07	Estudiante007	X		X	
08	Estudiante008	X		X	
09	Estudiante009		X	X	
10	Estudiante010	X		X	
11	Estudiante011	X		X	
12	Estudiante012	X			X

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A
02	Estudiante002	A	B	B
03	Estudiante003	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A
05	Estudiante005	A	A	A
06	Estudiante006	A	A	A
07	Estudiante007	A	A	A
08	Estudiante008	A	A	A
09	Estudiante009	B	A	B
10	Estudiante010	A	A	A
11	Estudiante011	A	A	A
12	Estudiante012	A	B	B



SESIÓN N°08 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller**: “Jugamos lingo”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma. Expresa sus emociones.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos o video) donde el niño/niña este realizando el reto del día.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañen a observar el video: https://www.youtube.com/watch?v=GgnGGpX6eZ8</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué trata el video del día de hoy? ¿les gustaría aprender a ubicarse a delante y a tras?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con las niñas y niños e indica que el día de hoy jugaran al juego de lingo para aprender a ubicarse adelante y a tras de los objetos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	10
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego "Lingo"</p> <p>Este juego consiste en colocar un objeto de acuerdo a la edad del niño en su delante o en su tras, para que pueda saltar sobre él, el juego inicia preguntando al niño ¿estas a delante o a tras? Cuando el conteste se dice lingo y él tiene que saltar sobre el objeto. El que más rápido lo haga gana.</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		25
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQrjbo7E</p> <p>Los niños/niñas se recuestan de frente un tapete o colchoneta en y al ritmo de la melodía levantas los brazos y piernas hacia tras de manera alternada.</p>		5

Expresión gráfico plástica	La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde dibuje lo que más le gusto del juego y pinte de diferentes colores.		15
Cierre	La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias. Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.		5

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Se ubica a delante y a tras de un objeto.		Responde a preguntas con claridad.	
		Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X	
02	Estudiante002	X		X	
03	Estudiante003	X		X	
04	Estudiante004	X		X	
05	Estudiante005	X		X	
06	Estudiante006	X		X	
07	Estudiante007	X		X	X
08	Estudiante008	X		X	
09	Estudiante009	X		X	
10	Estudiante010	X			X
11	Estudiante011		X	X	
12	Estudiante012	X		X	

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A
02	Estudiante002	A	A	A
03	Estudiante003	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A
05	Estudiante005	A	A	A
06	Estudiante006	A	A	A
07	Estudiante007	A	B	B
08	Estudiante008	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	A
10	Estudiante010	A	B	B
11	Estudiante011	B	A	B
12	Estudiante012	A	A	A



SESIÓN N°09 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller**: “Jugamos al espejo mágico”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma. Expresa sus emociones.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos o video) donde el niño/niña este realizando el reto del día. https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañan y participen entonando la canción que se observa en el video:</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué trata el video del día de hoy? ¿ustedes conocen su cuerpo? ¿para que servirá cada parte de nuestro cuerpo?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con las niñas y niños e indica que el día de hoy jugaran al espejo mágico para conocer su cuerpo y sus funciones de cada parte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	10
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego "El espejo mágico"</p> <p>Este juego consiste en que en poner un espejo delante del niño para que este pueda observar todo su cuerpo, luego de eso sus compañeros de juego deben de señalar alguna parte de su cuerpo y preguntar cómo se llama y para qué sirve.</p> <p>El niño que menos equivocaciones tiene gana.</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		25
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Los niños/niñas se recuestan sobre un tapete o colchoneta en un espacio cómodo y al ritmo de la melodía respiran profundamente, y levantan las piernas no más alto que puedan.</p>		5

Expresión gráfico plástica	La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño el rompe cabezas de papel, donde el niño tiene que completar la figura del cuerpo humano.		15
Cierre	La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias. Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.		5

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

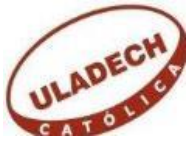
LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Completa las partes del cuerpo en una figura.		Reconoce las funciones de cada parte de su cuerpo.	
		Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X	
02	Estudiante002	X			X
03	Estudiante003	X		X	
04	Estudiante004	X		X	
05	Estudiante005	X			X
06	Estudiante006	X		X	
07	Estudiante007	X		X	
08	Estudiante008	X		X	
09	Estudiante009	X		X	
10	Estudiante010		X	X	
11	Estudiante011	X		X	
12	Estudiante012	X		X	

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A
02	Estudiante002	A	B	B
03	Estudiante003	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A
05	Estudiante005	A	B	B
06	Estudiante006	A	A	A
07	Estudiante007	A	A	A
08	Estudiante008	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	A
10	Estudiante010	B	A	B
11	Estudiante011	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	A



SESIÓN N°10 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller**: “Jugamos a las chapaditas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma. Expresa sus emociones.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos o video) donde el niño/niña este realizando el reto del día.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañan y participen entonando la canción de motivación del día de hoy: https://www.youtube.com/watch?v=ByEFotx06NM</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con las niñas y niños e indica que el día de hoy jugaran a las chapaditas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	10
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego "Las chapaditas"</p> <p>Este juego se realiza de manera grupal, donde uno de los participantes tomara el rol de atrapador y los de más tendrán que correr mientras el atrapador cuenta del 1 al 5 luego de ello se dice "listo o no ahí voy" eh inicia la persecución, el primero en ser atrapado tomara el rol de atrapador.</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		25
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Los niños/niñas se recuestan sobre un tapete o colchoneta en un espacio cómodo y al ritmo de la melodía respiran profundamente, y levantan las piernas no más alto que puedan.</p>		5
Expresión gráfico plástica	<p>La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde dibuje lo que más le gusto del juego y pinte de diferentes colores.</p>		15

Cierre	<p>La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias.</p> <p>Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.</p>		5
---------------	--	--	---

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

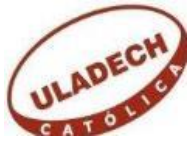
LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Camina hacia tras y delante.		Hace preguntas con espontaneidad.	
		Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X	
02	Estudiante002	X		X	
03	Estudiante003	X		X	
04	Estudiante004	X		X	
05	Estudiante005	X		X	
06	Estudiante006	X		X	
07	Estudiante007	X		X	
08	Estudiante008	X		X	
09	Estudiante009	X		X	
10	Estudiante010	X			X
11	Estudiante011	X		X	
12	Estudiante012		X	X	

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A
02	Estudiante002	A	A	A
03	Estudiante003	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A
05	Estudiante005	A	A	A
06	Estudiante006	A	A	A
07	Estudiante007	A	A	A
08	Estudiante008	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	A
10	Estudiante010	A	B	B
11	Estudiante011	A	A	A
12	Estudiante012	B	A	B



SESIÓN N°11 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller**: “Jugamos al globo flotante”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma. Expresa sus emociones.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Asamblea o inicio</p>	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos o video) donde el niño/niña este realizando el reto del día.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañan y participen entonando la canción. https://www.youtube.com/watch?v=d80h0xmEjbl</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con las niñas y niños e indica que el día de hoy jugaran al lobo para evaluar su verbalización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	<p>10</p>
<p>Expresividad motriz</p>	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego "El globo flotante"</p> <p>Este juego consiste en inflar un globo y el participante debe de hacerlo revolar sobre su mano caminando lateralmente hacia la izquierda y derecha sin que el globo se caiga al suelo, el niño que mas tiempo dure sin hacerlo caer al suelo gana.</p> <p>El primer participante que logre mantener más tiempo inmóvil gana.</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		<p>25</p>
<p>Relajación</p>	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Los niños/niñas se recuestan sobre un tapete o colchoneta en un espacio cómodo y al ritmo de la melodía respiran profundamente y extiendes los brazos lo más que puedan.</p>		<p>5</p>
<p>Expresión gráfico plástica</p>	<p>La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde dibuje lo que más le gusto del juego y pinte de diferentes colores.</p>		<p>15</p>

Cierre	<p>La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias.</p> <p>Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.</p>		5
---------------	--	--	---

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

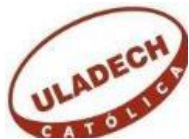
LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Camina lateralmente hacia la izquierda y derecha.		Se comunica armoniosamente con sus compañeros.	
		Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X	
02	Estudiante002	X		X	
03	Estudiante003	X		X	
04	Estudiante004	X		X	
05	Estudiante005	X		X	
06	Estudiante006		X	X	
07	Estudiante007		X	X	
08	Estudiante008	X		X	
09	Estudiante009	X		X	
10	Estudiante010	X		X	
11	Estudiante011	X			X
12	Estudiante012	X		X	

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A
02	Estudiante002	A	A	A
03	Estudiante003	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A
05	Estudiante005	A	A	A
06	Estudiante006	B	A	B
07	Estudiante007	B	A	B
08	Estudiante008	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	A
10	Estudiante010	A	A	A
11	Estudiante011	A	B	B
12	Estudiante012	A	A	A



SESIÓN N°12 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller**: “Jugamos a la mata gente”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma. Expresa sus emociones.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos o video) donde el niño/niña este realizando el reto del día.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los familiares que acompañan y participen entonando la canción que se observa en el video: https://www.youtube.com/watch?v=jNZQaZySAdw</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con las niñas y niños e indica que el día de hoy jugaran al lobo para evaluar su verbalización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	10
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña durante el juego "Mata gente"</p> <p>Este juego se realiza de manera grupal, donde uno de los participantes tomara el rol de matador y con una pelota matara a los demás participantes, para ello los de más tienen que correr según un determinado espacio para impedir que el matador los golpee con la pelota. El primero en ser matado se convertirá en el próximo matador.</p> <p>Al término del juego la docente realizará las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		25
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Los niños/niñas se recuestan sobre un tapete o colchoneta en un espacio cómodo y al ritmo de la melodía respiran profundamente.</p>		5
Expresión gráfico plástica	<p>La docente en coordinación con los padres de familia, indica que se le entregué a cada niño una hoja de papel bond, donde dibuje lo que más le gusto del juego y pinte de diferentes colores.</p>		15

Cierre	<p>La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a la expresión oral con las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?, ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? se da la oportunidad para que quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias.</p> <p>Finalmente se felicita a los niños por sus logros obtenidos. De esta manera, damos por terminada la actividad.</p>		5
---------------	--	--	---

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

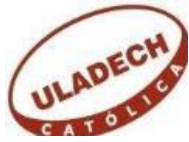
LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Camina hacia tras y delante		Responde a preguntas con claridad.	
		Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X	
02	Estudiante002	X		X	
03	Estudiante003	X		X	
04	Estudiante004	X			X
05	Estudiante005	X		X	
06	Estudiante006	X		X	
07	Estudiante007		X	X	
08	Estudiante008	X		X	
09	Estudiante009	X		X	
10	Estudiante010	X		X	
11	Estudiante011	X		X	
12	Estudiante012	X		X	

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A
02	Estudiante002	A	A	A
03	Estudiante003	A	A	A
04	Estudiante004	A	B	B
05	Estudiante005	A	A	A
06	Estudiante006	A	A	A
07	Estudiante007	B	A	B
08	Estudiante008	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	A
10	Estudiante010	A	A	A
11	Estudiante011	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	A



SESIÓN N°13 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller**: “Gozo y disfruto al jugar la gallinita ciega”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	<p>Mantiene la estabilidad de su cuerpo al correr jugando la gallinita ciega</p> <p>Expresa sus emociones.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen entonando la canción que se observa en el video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=g1D-ZIJdwBs</p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Conocen que es el equilibrio? ¿Saben cómo podemos mantener nuestro equilibrio?</p> <p>¿les gustaría jugar el juego del video? ¿Qué material necesitamos para desarrollar el juego?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me esfuerzo para realizar mis tareas. • Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a mantenernos estables haciendo prácticas de carrera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	10
Expresividad motriz	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña, orienta al adulto sobre el juego: “La gallinita ciega”.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como:</p> <p>¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Pañuelo	25
Relajación	<p>Mediante un fondo musical, realizan lo siguiente:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Indica: caminen hacia adelante con las manos estiradas hacia adelante, a la orden de alto, giran y vuelven al punto inicial, bajan los brazos y los mueven balanceando hacia la derecha, hacia la izquierda; hacia la derecha, hacia la izquierda; hacia la derecha, hacia la izquierda. Repiten otra vez.</p>	Audio	5
Expresión gráfico plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.</p>	P. bond, lápiz, colores	15

Cierre	<p>La maestra invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y da paso a Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo.</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.</p>		5
---------------	---	--	---

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems			
		Mantiene la estabilidad de su cuerpo al correr jugando la gallinita ciega		Expresa sus emociones	
		Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X	
02	Estudiante002	X		X	
03	Estudiante003	X		X	
04	Estudiante004	X		X	
05	Estudiante005	X		X	
06	Estudiante006		X	X	
07	Estudiante007	X		X	
08	Estudiante008	X		X	
09	Estudiante009	X			X
10	Estudiante010	X		X	
11	Estudiante011	X		X	
12	Estudiante012	X		X	

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A
02	Estudiante002	A	A	A
03	Estudiante003	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A
05	Estudiante005	A	A	A
06	Estudiante006	B	A	A
07	Estudiante007	A	A	A
08	Estudiante008	A	A	A
09	Estudiante009	A	B	A
10	Estudiante010	A	A	A
11	Estudiante011	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	A



SESIÓN N°14 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller:** “Jugamos al rey manda”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>- Se expresa corporalmente</p>	<p>• Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza saltos con los dos pies juntos usando un costalillo.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Asamblea o inicio</p>	<p>La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente.</p> <p>Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen entonando la canción que se observa en el video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9fXeflGbQ1o</p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Conoces lo que es equilibrio? ¿Sabes cómo mantener el equilibrio caminando?</p> <p>¿Para qué servirá estar en equilibrio? ¿Será fácil correr con los dos pies juntos?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me esfuerzo para realizar mis tareas. • Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a mantenernos en equilibrio saltando con un costalillo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	<p>10</p>
<p>Expresividad motriz</p>	<p>La docente solicita a los familiares que acompañan al niño/ niña, orienta al adulto sobre el juego: “Carrera usando un costalillo”. Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego.</p> <p>Empezamos el juego:</p> <p>Cada uno debe tener un costalillo, con ayuda el participante debe ingresar dentro del costalillo, luego se pone en la línea de partida.</p> <p>A la orden, de 1, 2 y 3, deben coger el costalillo para que no se caiga y saltar hacia adelante con ambas piernas juntas para avanzar hasta la línea de llegada.</p> <p>Deben mantener las piernas juntas mientras saltan, junto a las bolsas hasta llegar a la línea de meta.</p> <p>Nuevamente, se quedan esperando a que lleguen todos e inician el regreso: A la orden, de 1, 2 y 3.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como:</p> <p>¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	<p>Lámina</p>	<p>25</p>

Relajación	Mediante un fondo musical, realizan lo siguiente: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E Indica: caminen hacia adelante con las manos estiradas hacia arriba, a la orden de alto, giran y vuelven al punto inicial, bajan los brazos y se sientan; con los brazos extendidos tratan de coger la punta de sus pies. Repiten otra vez.	Audio	5
Expresión gráfico plástica	La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.	Papel bond, lápiz, colores	15
Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitación a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.		5

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
		Realiza saltos con los dos pies juntos usando un costalillo.		Demuestra coordinación y equilibrio al saltar con los dos pies.		Responde y formula preguntas	
		Si	No	Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X		X	
02	Estudiante002	X		X		X	
03	Estudiante003	X		X		X	
04	Estudiante004	X		X		X	
05	Estudiante005	X		X		X	
06	Estudiante006	X		X		X	
07	Estudiante007	X			X		X
08	Estudiante008	X		X		X	
09	Estudiante009	X		X		X	
10	Estudiante010	X		X		X	
11	Estudiante011	X		X		X	

12	Estudiante012	X		X		X	
----	----------------------	---	--	---	--	---	--

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A	A
02	Estudiante002	A	A	A	A
03	Estudiante003	A	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A	A
05	Estudiante005	A	A	A	A
06	Estudiante006	A	A	A	A
07	Estudiante007	A	B	B	B
08	Estudiante008	A	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	A	A
10	Estudiante010	A	A	A	A
11	Estudiante011	A	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	A	A



SESIÓN N°15 DE TALLER DE PSICOMOTRICIDAD



I. DATOS GENERALES:

1.1. **Institución Educativa** : ESTRELLITAS DEL SABER N° 319

1.2. **Sección** : PEQUEÑOS CIENTIFICOS

1.3. **Grado/Edad** : 4 Años

1.4. **Temporalización** : 60 min Fecha:

1.5. **Practicante** : PONTE VILLANUEVA MABEL

1.6. **Nombre de la Sesión de Taller:** “Gozo y disfruto al participar del juego de las sillas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / Capacidad	Desempeños	Evidencia	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, 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 con cierto control de su equilibrio. 	Mantiene la estabilidad al bordear los obstáculos en el juego de las sillas	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; esto será enviado por el WhatsApp para su revisión correspondiente.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen entonando la canción que se observa en el video:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=TWBH2sGJfRo</p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Conoces lo que es coordinación de movimientos? ¿Sabes cómo es estar concentrado?</p> <p>¿Para qué servirá estar concentrado y saber coordinar? ¿Será fácil coordinar?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me esfuerzo para realizar mis tareas. • Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a coordinar y mantenernos concentrados al jugar a las sillas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - USB - Equipo de computo - Teléfono celular - Video - Libreta de apuntes - Lapiceros 	10
Expresividad motriz	<p>La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego, en parejas familiar-niño o niña: "El juego de las sillas".</p> <p>Forman un grupo familiar: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso, además se utilizará sillas.</p> <p>Los participantes deberán escoger una música para realizar el juego. Se colocará las sillas en un círculo, las sillas tienen que ser menos que los integrantes si son 4 personas será 3 sillas, tendrán que bailar al rededor de la silla cuando pare la música tendrán que sentarse, la persona que quede sin silla perderá y tendrán que sacar la silla así se seguirá hasta que haya un ganador o ganadora.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como:</p> <p>¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Lámina Audio	25
Relajación	<p>Da las indicaciones para que descansen al ritmo de un fondo musical:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p>Trazan una línea en el piso y al compás de la música van caminado sobre ella, si salirse</p>	Audio	5

Expresión gráfico plástica	La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja impresa donde deberá dibujar lo que más le gustó al realizar la actividad y lo pinta.	Papel bond, lápiz, colores	15
Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitamos a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide con mucha armonía.		5

III. INSTRUMENTO DE EVALUACION.

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Mantiene la estabilidad al bordear los obstáculos en el juego de las sillas		Identifica su derecha e izquierda al jugar el juego de las sillas		Dibuja y pinta lo que más le gustó de juego de la silla.	
		Si	No	Si	No	Si	No
01	Estudiante001	X		X		X	
02	Estudiante002	X		X		X	
03	Estudiante003	X		X		X	
04	Estudiante004	X		X		X	
05	Estudiante005		X	X			X
06	Estudiante006	X		X		X	
07	Estudiante007	X		X		X	
08	Estudiante008	X		X		X	
09	Estudiante009	X		X		X	
10	Estudiante010	X		X		X	
11	Estudiante011	X		X		X	
12	Estudiante012	X		X		X	

IV. ANEXOS.

BAREMOS		
INICIO	C	0
PROCESO	B	1
LOGRO	A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Estudiante001	A	A	A	A
02	Estudiante002	A	A	A	A
03	Estudiante003	A	A	A	A
04	Estudiante004	A	A	A	A
05	Estudiante005	B	A	B	B
06	Estudiante006	A	A	A	A
07	Estudiante007	A	A	A	A
08	Estudiante008	A	A	A	A
09	Estudiante009	A	A	A	A
10	Estudiante010	A	A	A	A
11	Estudiante011	A	A	A	A
12	Estudiante012	A	A	A	A

PONTE VILLANUEVA MASHLURY TURNITIN

INFORME DE ORIGINALIDAD

10%

INDICE DE SIMILITUD

10%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

10%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo