



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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE
DE LA BARQUERA HUÁNUCO, 2024**

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

AUTOR

**EUGENIO TOLENTINO, MIRELLA LIZETH
ORCID:0000-0002-6664-0794**

ASESOR

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO
ORCID:0000-0002-8638-6834**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0141-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **15:00** horas del día **22** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA Presidente
FLORES ARONI BERTHA JUANA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA HUÁNUCO, 2024**

Presentada Por :
(4807191098) **EUGENIO TOLENTINO MIRELLA LIZETH**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA
Presidente

FLORES ARONI BERTHA JUANA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA HUÁNUCO, 2024 Del (de la) estudiante EUGENIO TOLENTINO MIRELLA LIZETH, asesorado por AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 03 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mis padres por su amor incondicional. A mi familia, amistades, y personas que siempre están presentes dándome su apoyo.

Agradecimiento

A Dios, por la vida, salud y cada una de sus bendiciones. A mis padres por el esfuerzo y sus grandes enseñanzas. De manera especial al docente del curso de Tesis III, por haberme guiado en la elaboración del presente informe. Y a todas las personas que me brindan su apoyo.

Índice General

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice General.....	VI
Lista de Tablas.....	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. Planteamiento del problema	1
II. Marco teórico	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.2 Bases teóricas	11
2.2.1 Variable independiente: El juego	11
2.2.1.1. Definición del juego	11
2.2.1.2. Importancia del juego en la infancia.....	11
2.2.1.3. Tipos de juegos	12
2.2.1.4. Teorías del juego.....	12
2.2.1.5 Dimensiones de la variable juego.....	13
2.2.1.6. Beneficios de los juegos en la escuela.....	14
2.2.1.7. Elementos para diseñar juegos	14
2.2.2 Variable dependiente: Motricidad gruesa	15
2.2.2.1. Definición de motricidad gruesa.....	15
2.2.2.2. Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años.....	16
2.2.2.3. Factores que influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa.	16
2.2.2.4. Importancia de la motricidad gruesa	17
2.2.2.5. Teorías de la motricidad gruesa	17
2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	18
2.2.2.7 Desarrollo motor.....	19
2.2.2.8 Regiones cerebrales implicadas en la motricidad gruesa	20
2.2.3. Relación entre la variable juego y la variable motricidad gruesa.....	21

2.3. Hipótesis	22
III. Metodología.....	23
3.1. Tipo, Nivel y Diseño de investigación	23
3.2. Población	24
3.3. Operacionalización de las variables/categorías	26
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos/información	29
3.5. Método de análisis de datos/información	30
3.6. Aspectos Éticos.....	31
IV. Resultados	32
V. Discusión	41
VI. Conclusiones.....	45
VII. Recomendaciones	46
Referencias bibliográficas	47
Anexos.....	55
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	55
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	57
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).	58
Anexo 04. Formato de consentimiento informado u otros	89

Lista de Tablas

Tabla 1. Población de estudio.....	24
Tabla 2. Muestra de estudio.....	25
Tabla 3. Matriz de operacionalización de variables	26
Tabla 4. Baremo para evaluar la motricidad gruesa	29
Tabla 5. Valores de Baremo	30
Tabla 6. Nivel de aprendizaje alcanzado en la motricidad gruesa a través del pre test y post test.....	32
Tabla 7. Nivel de aprendizaje alcanzado en la motricidad gruesa a través del pre test.....	34
Tabla 8. Aplicación del juego como estrategia.....	36
Tabla 9. Nivel de aprendizaje alcanzado en la motricidad gruesa a través del post test	38
Tabla 10. Prueba no Paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon	40

Lista de figuras

Figura 1. Nivel de aprendizaje alcanzado en la motricidad gruesa a través del pre test y post test.....	33
Figura 2 Nivel de aprendizaje alcanzado en la motricidad gruesa a través del pre test	34
Figura 3. Aplicación del juego como estrategia	37
Figura 4. Nivel de aprendizaje alcanzado en la motricidad gruesa a través del post test....	38

RESUMEN

En la presente investigación se observó que existen dificultades en el desarrollo de la motricidad por parte de un grupo de niños evidenciándose al realizar diversos movimientos de su cuerpo como correr, caminar, saltar, gatear; no logrando coordinar y tener equilibrio en sus movimientos. Tuvo como objetivo general el determinar de qué manera la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo con un nivel explicativo, diseño pre experimental de un tipo pre test y post test con un grupo seleccionado, aplicándose la técnica de observación y como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo. Obteniéndose como resultados que, en el pre test el 55% de estudiantes se ubicó en el nivel de inicio en lo que se refiere al desarrollo de la motricidad gruesa, sin embargo, luego de aplicarse el juego como estrategia, y aplicarse el post test se obtuvo que el 86% alcanzó el nivel de logro destacado mientras que solo el 14% se ubicó en el nivel de logro esperado. Por lo tanto, se concluyó que el juego como estrategia sí contribuye en la mejora de la motricidad gruesa de los niños de 4 años.

Palabras clave: Equilibrio, Esquema corporal, Lateralidad.

ABSTRACT

In the present investigation, it was observed that there are difficulties in the development of motor skills by a group of children, evident when they perform various movements of their body such as running, walking, jumping, crawling; failing to coordinate and have balance in their movements. Its general objective was to determine how the application of the game as a learning strategy improves gross motor skills in 4-year-old children of the San Vicente de la Barquera Private Educational Institution Huánuco, 2024. The methodology used was quantitative with a explanatory level, pre-experimental design of a pre-test and post-test type with a selected group, applying the observation technique and the checklist as a data collection instrument. The results obtained were that, in the pre-test, 55% of students were at the beginning level in terms of the development of gross motor skills; however, after applying the game as a strategy, and applying the post-test, found that 86% reached the outstanding achievement level while only 14% were at the expected achievement level. Therefore, it was concluded that play as a strategy does contribute to the improvement of gross motor skills in 4-year-old children.

Keywords: Balance, Body scheme, Laterality.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La presente investigación buscó dar a conocer de qué manera el juego como estrategia de aprendizaje mejoró la motricidad gruesa de los niños. Al respecto, Ugía (2022) señala que el juego es una práctica que se da de forma espontánea y relajada, por lo cual resulta idónea para utilizarla en el proceso de aprendizaje, aprovechando el enorme potencial que tiene en sí misma. El autor asegura que toda vez que se proponen actividades que generan interés de forma participativa y lúdica, el aprendizaje es propiciado por sí solo de forma natural.

En relación a la motricidad gruesa, es una habilidad importante en los niños, pues, les permite realizar movimientos generales de amplio rango, como caminar o levantar los brazos, implicando la coordinación de diversas habilidades del cuerpo, como la resistencia, flexibilidad, velocidad y la fuerza, siendo ello necesario para desarrollar actividades cotidianas, además, ayuda a conocer y tener conciencia respecto del propio cuerpo, gracias a la coordinación entre los músculos, el sistema nervioso, y el equilibrio (Hernández, 2023).

Según Sánchez (2023) la motricidad gruesa es aquella capacidad en la que se trabaja todas las partes del cuerpo, a través de movimientos como correr, caminar, saltar y actividades para los cuales se requiere de esfuerzo. Considera que es importante trabajar la motricidad gruesa desde los primeros años, porque mediante ello los niños fortalecen sus músculos y se vuelven más ágiles. Asimismo, el autor señala que con el transcurrir del tiempo los niños pueden combinar el movimiento de su cuerpo con las emociones, sentimientos y pensamientos, tal es así que pueden expresar con cada parte de su cuerpo lo que sienten y lo que piensan.

Manrique et al. (2021) manifiesta que las oportunidades de aprendizaje deben estar compuestas de herramientas lúdicas, debido a que el juego constituye la forma más espontánea para aprender. El juego propicia la construcción integral de funciones trascendentales en el desarrollo del niño como el equilibrio, el tono, las conductas perceptivo-motrices como también la lateralidad, permitiendo de esa manera el conocimiento y la adaptación a su entorno físico y social. En relación a ello, considera que se deben construir espacios de acción con actividades motrices que le posibiliten explorar y descubrir de manera guiada, con consignas abiertas que ayudan a interpretar al niño.

El lugar más preciso donde los niños realizan la práctica de actividades que les ayuda a desarrollar diferentes capacidades entre ellas la motricidad gruesa es la escuela. Algunos datos indican que en la actualidad 1 de cada 4 niños de 5 años no asiste a ningún tipo de educación preescolar, es decir, 35 millones de los 137 millones de niños que aproximadamente existen en el mundo. Por otro lado, la pandemia COVID-19, cuyo año de mayor intensidad fue en el 2020, tuvo devastadores efectos en la atención y educación de la primera infancia. Se ha considerado precisamente que los niños han sido las mayores víctimas de la pandemia; pues se les ha visto padecer los efectos de la pandemia en su familia, y, por causa del confinamiento establecido por los diferentes gobiernos para evitar la propagación masiva de contagio de la enfermedad, se vieron privados de servicios básicos que les permita promover la salud, el aprendizaje y el bienestar psicosocial (Unesco, 2022).

A nivel internacional existe la problemática de niños con dificultades para realizar actividades que involucran la motricidad gruesa. En un estudio en Ecuador cuyo propósito precisamente fue diagnosticar la motricidad de niños en etapa preescolar se determinó que, el 66% de estudiantes no puede mantener el equilibrio en caminatas con un solo pie, el 60% no puede realizar secuencialmente los movimientos corporales, y un 63% no puede realizar lanzamientos de objetos y golpear un objetivo en específico; quedando así evidenciadas las falencias en destrezas motoras relacionadas con el equilibrio, postura corporal y lateralidad (Linzán et al, 2023).

En un estudio a nivel nacional se determinó que los niños del nivel inicial, en un 100% se encuentran en el nivel de proceso del desarrollo de la motricidad gruesa, esto luego de presentar dificultades para realizar actividades como realizar desplazamientos reconociendo sus laterales, saltar con un solo pie, mantener el equilibrio mientras caminaban en zigzag, o llevar a cabo movimientos coordinados con las manos y las piernas; señalando en dicho estudio, que, ello implica una amenaza para el normal desarrollo de los niños y recomendando a los docentes intervenir con estrategias divertidas para los niños y niñas (Torres, 2021).

En cuanto al ámbito local tenemos que, según un estudio llevado a cabo en la I.E. 32303 Augusto Cardich Loarte de Aparicio Pomares, Yarowilca de la ciudad de Huánuco se determinó que, el 57.14% de estudiantes del nivel inicial se encontraba en nivel de proceso respecto al desarrollo de su motricidad gruesa, así también el 35.71% se ubicó en el nivel de

inicio y tan solo el 7.14% de los niños alcanzó el nivel de logro esperado, sin embargo, ninguno alcanzó el nivel de logro satisfactorio, luego de presentar dificultades sobre todo en el dominio del equilibrio y en la coordinación (Cuba, 2022).

Este estudio se centra en la I.E.P. San Vicente de la Barquera, dicha institución educativa se encuentra ubicada en la ciudad de Huánuco, siendo fundada en el año 1999 buscando contribuir en la formación y preparación de estudiantes competitivos en los niveles de inicial, primaria y secundaria. La investigación se realiza luego de observar que más del 50% de los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa mencionada presentan dificultades para realizar actividades que implican movimientos como es saltar, correr, dominar el equilibrio, reconocer y hacer movimientos por los laterales, entre otras.

Es fundamental tener un buen desarrollo motor en la infancia, ya que a través de ello los niños pueden explorar su entorno, de tal manera que van adquiriendo conocimiento y dando respuesta a diferentes retos que se les presenta. Agrega que, el movimiento es el reflejo de desarrollo de la persona, y a su vez, significa piezas que han de construir habilidades posteriores que el niño va a requerir, por eso se afirma la importancia de que el niño explore y vaya experimentado mediante su cuerpo. En relación a ello, tanto la familia como docentes deben ser impulsores de prácticas motoras porque el desarrollo motor aporta estructuras y esquemas de maduración donde las funciones de los niños pueden alcanzar destrezas, hábitos, destrezas, conocimientos (Cardona, 2020).

Según Templain (2022) cuando un niño presenta dificultades para realizar actividades que implican su motricidad como sostener un lápiz, conducir una bicicleta, u otros movimientos, no quiere decir que sea perezoso, ni tampoco quiere decir que no presta atención cuando se le explica de cómo hacerlo. Señala que en ocasiones no hay ninguna causa que motive las dificultades con el movimiento y la coordinación, simplemente que las personas suelen desarrollar ese tipo de destrezas a diferente ritmo. No obstante, sí hay situaciones en las cuales el retraso en el desarrollo es notorio, una causa que menciona como muy común en las dificultades motoras en el trastorno del desarrollo de la coordinación (DCD) o también denominado como dispraxia.

Este estudio se fundamenta en la en la teoría del movimiento a cargo de Henri Wallon, quien explica que el ser humano desde la etapa fetal produce movimientos, y que luego cuando nace va modificándolos de acuerdo a la edad.

Por lo expresado el problema formulado fue: ¿De qué manera el juego como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024? Asimismo, se tuvieron como problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024? ¿Cómo influye la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024; mediante la aplicación de un post test? En ese sentido el objetivo general fue: Determinar de qué manera aplicación del juego como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024. Y como objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024, mediante la aplicación de un pre test. Aplicar el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024. Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024, mediante un post test.

Por otro lado la investigación se justificó en lo teórico porque la investigación aporta un nuevo conocimiento respecto al juego en la motricidad gruesa, sustentándose en la teoría del movimiento a cargo de Wallon (2000) quien indica que el movimiento se inicia a partir de la vida fetal; donde las funciones comienzan con el desarrollo de los tejidos y de los órganos correspondientes, antes de que puedan ser justificadas por el uso. Y que luego del nacimiento los movimientos se mantienen en gestos y actitudes que con el transcurrir de los meses y años se volverán en movimientos más precisos, combinando el equilibrio y el tono muscular. En lo práctico, se justificó porque observada la problemática se introdujo el juego como estrategia para comprobar su efecto en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, elaborándose para ello actividades de las cuales participarán los estudiantes, las mismas que implicarán llevar a cabo una serie de movimientos como correr, saltar, mover sus extremidades, mantener el equilibrio, entre otras, con el propósito de mejorar su

motricidad gruesa. Finalmente la investigación tuvo una justificación metodológica porque, se enmarca en el diseño pre experimental, para lo cual serán elaborados instrumentos como la lista de cotejo para evaluar a los niños mediante la técnica de observación al desarrollar las actividades propuestas donde se involucre al juego como estrategia. Se aplicará la prueba pre test y post test con el fin de comprobar el efecto de la estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedente Internacionales

Ávila (2021) en su proyecto de titulación en el Instituto Superior Tecnológico Japón, titulado El juego como estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Japón, ubicada en la Parroquia Patricia Pilar provincia de los Ríos en el periodo Enero – Mayo 2021, en la cual se propuso como objetivo general: determinar la influencia que tiene los juegos como estrategias didácticas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Japón. Utilizó los métodos cualitativo y cuantitativo, y para la obtención de datos aplicó la técnica de entrevista a docentes y padres de familia, y además, la observación a los niños y niñas de 4 a 5 años. Los resultados fueron que, el 55% de niños no logra caminar y correr con seguridad, el 50% no logra saltar con los dos pies con facilidad, y el 40% no logra participar en los juegos tradicionales con normalidad. Concluyó que, el juego es una estrategia pedagógica que induce al desarrollo de la motricidad gruesa, por lo cual la guía didáctica propuesta permitió desarrollar de forma eficiente el desarrollo de la motricidad gruesa a fin de desarrollar los movimientos corporales, la interacción con el entorno, entre otros.

Sanipatín y Delgado (2021) presentaron su estudio para la Revista Observatorio del deporte Ecuador denominado Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia proponiéndose como objetivo general: diseñar estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia desde la perspectiva innovadora. Para ello se utilizó el enfoque mixto, con un diseño experimental de modalidad cuasi experimental, y con un tipo de investigación explicativa: la población estuvo conformada por 120 estudiantes de inicial, eligiéndose una muestra de 24 niños y niñas. Como resultado se determinó que en base a las 4 dimensiones en el estado inicial se encontró que un 46% de estudiantes habían adquirido el aprendizaje requerido, en tanto que en el estado final se realizó un promedio de todas las dimensiones alcanzando así que un 93% de estudiantes adquirieron los aprendizajes esperados. Como conclusión, se ratificó la importancia de diseñar estrategias orientadas a los juegos tradicionales que cumplirán un rol muy importante en el desarrollo motor del niño.

Piña et al (2020) en su estudio de la Universidad Autónoma de Baja California México, titulada Efecto de un programa de educación física con intensidad moderada vigorosa sobre el desarrollo motor en niños de preescolar se propuso como objetivo el de

determinar el efecto de un programa de educación física con intensidad vigorosa sobre el desarrollo motor en niños de preescolar. Se trató de una investigación experimental en la cual participaron 20 alumnos de preescolar durante 12 semanas en sesiones de aprendizaje dentro de un programa de educación física. Como resultados, se reportaron diferencias significativas en la puntuación de motricidad gruesa, en el antes y después de la intervención, el porcentaje de cambio fue del 25.5%. Concluyendo que, la aplicación del programa de educación física mostró una influencia positiva en la mejora del desarrollo motor en niños de edad preescolar.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Medina (2022) en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Lima titulada El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, IEP, Argos College, Barranca, Lima, tuvo como objetivo general: determinar la influencia del juego como estrategia en el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E.P. Argos College del distrito de Barranca, año 2022. Se trató de un estudio cuantitativo, diseño pre experimental, nivel explicativo, siendo la muestra un total de 15 niños de cuatro años del nivel de educación inicial, quienes fueron evaluados con la técnica de observación, aplicándose como instrumento la guía de observación. Encontrándose los siguientes resultados: en la evaluación pre test el 73.3% de niños se encontraba en el nivel inferior, el 26.7% en el nivel normal y ningún niño se encontró en el nivel superior, sin embargo, luego de la aplicación de las sesiones de juego los niveles variaron, es así que ningún niño se ubicó en el nivel inferior, el 60% se ubicó en el nivel normal, y el 40% se ubicó en el nivel superior de motricidad gruesa. Se concluyó que el juego como estrategia influye en el desarrollo del nivel de motricidad gruesa.

Coloma (2022) en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, titulada Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas – Piura, 2020, se planteó como objetivo general: determinar si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas – 2020. La metodología

se trató de una investigación del tipo aplicada, de enfoque cuantitativa, nivel explicativo con diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 16 niños, asimismo, como técnica de recopilación de datos fue la observación y como instrumento la lista de cotejo. Obteniéndose como resultado que, según el pre test el 68.75% de estudiantes se ubicó en el nivel de proceso en lo que se refiere a su motricidad gruesa, mientras que en el post test el 68.755% alcanzó el nivel de logro esperado. Por lo tanto, concluyó que, los juegos motores mejoran de manera significativa el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años de edad.

Osores (2020) realizó su estudio para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial de la Universidad César Vallejo, Chiclayo, titulada Juegos tradicionales para desarrollar las nociones espaciales en niños de cinco años de la institución educativa particular Paraíso School, se planteó como objetivo general: proponer el taller de juegos tradicionales para desarrollar las nociones espaciales en niños de 5 años en la institución educativa particular Paraíso School. Utilizó la metodología descriptiva en su nivel propositivo de diseño pre experimental. La muestra estuvo integrada por 14 estudiantes de cinco años, en quienes se aplicó la técnica de observación mediante la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. Encontrándose los siguientes resultados: el 50% de niños se encontraba en un nivel bajo de nociones espaciales, mientras que el 14.29% en un nivel de proceso. Concluyendo que los alumnos de la institución educativa particular School de cinco años, no se sitúan en el entorno de su espacio.

Blas (2021) en su investigación para optar el título profesional de licenciada en educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, titulada El juego didáctico para desarrollar psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa privada San Juan Bosco provincia Huarmey – Ancash, 2021. En esta investigación determinó la influencia del juego didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “San Juan Bosco”-Provincia Huarmey-Ancash, 2020, respecto a su metodología este estudio fue del tipo cuantitativo, de nivel explicativo con un diseño de la investigación pre-experimental, se utilizó una sola muestra en donde se aplicó un estímulo que fue el juego didáctico, la población estuvo conformada por 15 niños de 4 años y se aplicó una muestra de 08 niños de 4 años, como técnica de muestreo se utilizó el no probabilístico, así mismo se utilizó la técnica de la

observación y como instrumento la Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar (EPP), como resultados se identificó en un primer momento al aplicar el pretest que un 25% alcanzaron un nivel bajo en el desarrollo motriz, después de aplicar el estímulo de juego didáctico y tomar el post test en la muestra se halló que un 87.5% de niños se ubicaron en un nivel bueno en la psicomotricidad gruesa, es así que se identificó una media de 28,13 en el pretest y un 32.88 para el postest observando una diferencia importante; también se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon en donde se hallaron valores entre el pre y postest ($Z=-3,453$ y $p=0.02$), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna. Como conclusión se demostró que sí existe la influencia del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años.

2.1.3 Antecedentes Locales o regionales

Espinoza (2022) llevó a cabo su tesis para optar el título profesional de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Pucallpa, denominada Juegos simbólicos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata – Huánuco – Perú, 2020, cuyo objetivo general fue: determinar en qué medida los juegos simbólicos como estrategia didáctica desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 136 Queropata – Huánuco – Perú, 2020. Utilizó la metodología de tipo cuantitativa, nivel explicativo, diseño pre experimental; la población estuvo constituida por 28 estudiantes, la muestra fue no probabilística intencionada conformada por 11 niños y niñas de cinco años. Obteniéndose como principales resultados que en el pre test el 90.9% de estudiantes se ubicaron en el nivel de inicio mientras que en el post test el 72.7% de alumnos se ubicaron en el nivel de logrado. Por lo tanto, se concluyó que la aplicación de los juegos simbólicos fue significativa, es decir, si desarrollaron la motricidad gruesa.

Salazar (2022) presentó su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Huánuco, titulada Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 – Huánuco, 2022, en la cual se propuso como objetivo general: determinar si los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 – Huánuco, 2022. El tipo de investigación fue cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo constituida por 62 niños de 3, 4 y 5 años y la muestra

fue no probabilística por conveniencia de 20 niños, además, en la recopilación de datos se utilizó la técnica de observación, y como instrumento la guía de observación. Encontrándose como resultados que, según el pre test el 65% se ubicó en el nivel de inicio mientras que en el post test el 90% alcanzó el nivel de logrado. Concluyó que, los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa debido a que los niños utilizan de manera adecuada los movimientos corporales, conoce las parte que conforman su cuerpo, se desplazan orientando derecha izquierda, muestran equilibrio cuando saltan en un solo pie y sortean obstáculos.

Martínez (2021) desarrolló su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Huánuco, denominada Los juegos al aire libre desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, proponiéndose como objetivo general: determinar de qué manera los juegos al aire libre contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental; siendo la muestra de 20 niños y niñas de educación inicial; en quienes se aplicó la técnica de observación y como instrumento la escala de estimación. Los resultados obtenidos fueron: según pre test el 90% de niños se ubicaron en el nivel de inicio, luego se aplicaron 12 sesiones de aprendizaje referente a los juegos al aire libre como estrategia didáctica para la mejora de la motricidad gruesa, donde aplicando el post test se determinó que el 70% de niños alcanzaron ubicarse en el nivel de logro esperado. Concluyó que, la aplicación de los juegos al aire libre mejora de forma significativa la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021.

Valles (2020) en su investigación para optar el título de Licenciada en Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Huánuco, titulada Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 268 mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019, presenta como objetivo general determinar si los juegos motores desarrollan la motricidad gruesa en los niños. Se empleó una metodología: diseño de investigación pre experimental con pretest y post- test, de tipo aplicada y nivel explicativo, la población y muestra estuvo constituida por 19 estudiantes, seleccionados a través de

muestreo no probabilístico. Para la recopilación de la información se utilizó la lista de cotejo y como técnica la observación. Para la contrastación de hipótesis se utilizó la prueba de Wilcoxon de la Estadística no Paramétrica. Entre sus principales resultados respecto a la motricidad gruesa en el nivel de inicio se obtuvo 73,7% de estudiantes, en el nivel de procesos alcanzaron el 15,8% y en el nivel de logro, el 10,5% de los estudiantes. Llegando a la conclusión que al aplicar los juegos motores como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa se evidenció que los resultados han sido favorables.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Variable independiente: el juego

2.2.1.1. Definición del juego

Según Delgado (2023) el juego está referido a dicha actividad que se da de forma natural y que ayuda a las personas que lo realizan a comprender de mejor manera al mundo que los rodea, actuando sobre él. Agrega que es una actividad complicada debido a que involucra a una amplia gama de comportamientos y dimensiones como es la física, psicológica, cognitiva, social, etc. El autor también señala que para los niños resulta ser una actividad placentera, auto ética, espontánea y libre.

Para Pérez (2021) el juego se trata de aquella actividad que puede realizar una o más sujetos a quienes se les denomina como “jugadores”. Asimismo, indica que, para que dichas actividades se puedan realizar es necesario utilizar herramientas diferentes o la imaginación, de tal forma que se pueda elaborar una circunstancia con diversas reglas para establecer de esa manera quién es el ganador y quién es el perdedor.

Por su parte Macías (2022) señala que se denomina juego a dicha acción desarrollada dentro de ciertos límites de tiempo, sentido y espacio, en un orden visible, de acuerdo a reglas aceptadas libremente y fuera de la utilidad o necesidades materiales. Además, sostiene que el ánimo correspondiente al juego es el entusiasmo, y que esta acción se acompaña del sentimiento de elevación y de tensión conduciendo así a la alegría y al abandono.

2.2.1.2. Importancia del juego en la infancia

Además de ello, el autor sostiene que gracias al juego es posible adquirir aprendizajes en los diferentes aspectos del niño, pudiendo ser de carácter intelectual o cognoscitiva (pensar, razonar o interrogarse), de índole social y cívico (aprender a ser, a estar, a compartir, a convivir, a negociar y consensuar, a ganar como también a perder), creativo o estético

(crear, imaginar, divagar, soñar) e incluso físico o corporal (a crecer, a desarrollarnos, a tener conciencia de nuestro cuerpo).

El juego es entendido como un espacio de disfrute y placer, de investigación y aprendizaje, de crecimiento. Es considerado como indispensable para un correcto desarrollo. El hecho de jugar se aprovecha como un descanso durante el cual las cosas resultan ser como el niño quiere, permitiéndole prepararse para las diferentes situaciones de la vida real que escapan a sus deseos. Pero no siempre sale como lo suponen, en ocasiones deben insistir, a veces cambiar de rumbo, pelear por lo que necesitan, hay fracasos en los intentos, frustración, experimentan miedo, y a pesar de ello por todos esos caminos el niño se va haciendo fuerte para hacerle frente a las dificultades de la vida (Maritchu, 2023).

2.2.1.3. Tipos de juegos

Fioroto (2021) menciona algunos tipos de juegos, los cuales son:

El juego de ejercicio: se da a lo largo del período sensorio motor, el juego consiste en la repetición funcional de acciones sensorio motoras que se van perdiendo su finalidad y se reiteran por el solo placer que proporcionan al niño. Los juegos de reglas, se define por el desarrollo social de niño. En este periodo empiezan siendo juegos de reglas simples y unidas a la acción para niños y niñas desde los 4 años y terminan hacia los 12 años, siendo juegos de reglas complejas, independientes de la acción. Se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos deben de respetar, de tal forma que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia.

El juego de construcción: sirve para el desarrollar integral del niño, pues permiten al niño desarrollar habilidades motoras finas, la coordinación óculo-manual y las capacidades de análisis y síntesis; fomentar la imaginación y la creatividad; potenciar la capacidad de atención y concentración; estimular la habilidad manual, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico; entre otros.

2.2.1.4. Teorías del juego

Wallon (2000) respecto al juego indica que este se confunde con la actividad general del niño, mientras que esta se da de forma espontánea y no considera sus objetos de las disciplinas educativas. Explica que, en un primer estadio se presentan los juegos funcionales,

luego son manifestados los juegos de ficción, de adquisición y de fabricación. En el primer caso, sobre los juegos funcionales, estos se tratan de movimientos simples como encoger y extender los brazos o las piernas, mover los dedos, causar ruidos o sonidos, tocar objetos y empujarlos; en este tipo de movimientos lo que se busca son resultados, aunque elementales, pero que domina la ley de causa – efecto. En relación a los juegos de ficción, se incluye el juego con muñecas, montar en un palo considerando que se trata de un caballo, etc, interviniendo una actividad cuya intervención resulta ser más compleja. Sobre los juegos de adquisición, menciona que los niños son todos ojos y oídos, es decir, observa, oye, hace el esfuerzo por percibir y comprender cosas y seres, imágenes, cuentos, escenas, cuentos, canciones. Finalmente, en los juegos de fabricación el niño disfruta combinando y acoplando objetos, modificando, transformando y creando nuevos juegos.

2.2.1.5 Dimensiones de la variable juego

Delgado (2023) señala el juego contribuyen en el desarrollo de los niños en las siguientes dimensiones: física o motora, afectiva – emocional, cognitiva, y social.

2.2.1.5.1. Dimensión física o motora

Es la dimensión más evidente del juego. Las personas desde bebés desarrollan sus movimientos haciéndose dueños del espacio, y a su vez que los estímulos de su entorno le facilitan la integración sensorial, En el transcurrir de los años y la práctica, sus movimientos son más coordinados y complejos. Es así que los niños y niñas aprenden a coordinar el movimiento de su cuerpo y a mantener el equilibrio.

2.2.1.5.2. Dimensión afectiva - emocional

Desde el punto de vista psicológico, se indica que el afecto es necesario para el desarrollo equilibrado de la persona, sobre todo en los primeros años, ya que ciertas necesidades afectivas en el infante pueden significar marcas para toda la vida. Por otro lado, el juego es una actividad que causa placer, motivación y satisfacción, permitiéndole al niño aprender a ejercer control sobre situaciones de ansiedad que le puede causar la vida cotidiana. Además, mediante el juego los niños suelen exteriorizar sus emociones, su agresividad y su sexualidad, ya que ciertas emociones en la vida cotidiana no suponen de otra manera de escape

2.2.1.5.3. Dimensión cognitiva

En este caso los niños aprenden que hay objetos que encajan con otros, que cuando se caen suenan, que hay cosas que pueden colocarse sobre otras sin que estas se caigan y que es posible el traspaso de líquidos de un recipiente a otro, siendo que el niño aprende a establecer las diferencias entre colores, formas y texturas. Asimismo, el juego simbólico resulta favorable para la empatía, refiriéndose a la capacidad de colocarse en el lugar de otro. Y un aspecto cognitivo muy importante que se desarrolló con el juego es el lenguaje, a través de la interacción constante con sus compañeros y docentes.

2.2.1.5.4. Dimensión social

En cuanto a la dimensión social, el juego es considerado como el principal recurso que poseen los niños para dar inicio a sus primeras relaciones con sus pares. Es de acuerdo a como los niños se van relacionando con los otros que aprenden a asimilar ciertos comportamientos deseables como saludar, compartir, respetar los turnos, etc, y comprende que no debe manifestar conductas negativas como golpear a sus compañeros o tratar de imponer su voluntad. El juego facilita el autoconocimiento y el conocimiento de su entorno y de aquellas personas que comparten en el juego. El juego le permite al niño conocer y respetar las reglas, fomentar la comunicación, fortalece la cooperación y vuelve más fáciles los procesos de inserción a la sociedad.

2.2.1.6. Beneficios de los juegos en la escuela

La práctica tiene diferentes beneficios entre los que destacan los relacionados al proceso de aprendizaje en las escuelas. Se dice que los aspectos emocional, psicológico, físico y motriz, cognitivo y social se ven reflejados en el juego. También es considerado como una herramienta muy útil en el aula, debido a que los niños son más susceptibles de lograr conocimiento si lo realizan a través del juego. Pero además, desarrollan la creatividad del estudiante; ayuda en la relación con los demás; permite a través de este conocer el entorno e interacción con él; posibilita la exploración de la realidad y la imaginación; los niños aprenden a respetar las normas; promueve la curiosidad; se gana autoconfianza; mejora el lenguaje; y se aprende a ser organizados (Colegio San Pablo, 2019).

2.2.1.7. Elementos para diseñar juegos

Pedraz (2021) señala que para el diseño de un juego se deben considerar los cuatro elementos que a continuación se detallan:

Mecánica: Se trata de la manera que tienen los participantes para relacionarse en la experiencia del juego propuesto. Con la mecánica se puede describir, a través de su unión, el propósito del juego, la manera en que los jugadores pueden como como también no pueden lograrlo y lo que sucedería cuando lo intentan. En ese sentido, cuando se elige una serie de mecánicas que son cruciales y se requieren para el juego, se necesita también de medios, experiencia e historia.

Historia: Serie de eventos desarrollados en el juego. Puede tratarse de una historia lineal o una preestablecida, como también puede ser una ramificada totalmente emergente. Asimismo, cuando se tiene una historia que se pretende contar mediante el juego, se requiere de mecánicas que fortalecerá dicha historia.

Experiencia: Es como suena la historia, como se ve, sabe, huele, y toda emoción generada por el juego. Es considerada como un aspecto importante en el diseño del juego. Cabe señalar que la habilidad de seleccionar como se pretende que experimenten el juego los participantes y que se fortalezca de los otros elementos del juego es necesario para generar una experiencia realmente memorable.

Medios: Todo material que propicia la interacción y hace posible el juego. Los medios que se elijan para el juego permitirán realizar ciertas cosas como también prohibirán otras.

2.2.2 Variable dependiente: Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición de motricidad gruesa

Durango (2021) menciona la motricidad gruesa en los niños se define como la capacidad que poseen las personas para realizar movimientos con todo el cuerpo, donde se ven involucrados sus brazos, piernas y los músculos largos del torso. Podemos decir que, a partir de los dos años de edad un bebé puede mantenerse de pie, caminar, correr, saltar o subir escaleras, todas estas acciones consideradas habilidades, si se desarrollan adecuadamente, fortalecen el buen desarrollo del niño.

Sánchez (2021) explica que la motricidad gruesa es un tipo de psicomotricidad mediante la cual se hace posible llevar a cabo movimientos de gran recorrido tales como mover las piernas o los brazos y que implican la participación de diferentes músculos del cuerpo, siempre necesaria también la agilidad, velocidad y fuerza con las que se ejecute cada movimiento. De igual forma indica que la motricidad permite mantener el equilibrio y

realizar modificaciones en nuestra posición corporal de manera coordinada. A diferencia de la motricidad fina, los movimientos son menos precisos y más relacionados con la fuerza.

2.2.2.2. Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años

Torres y Hernández (2019) explica sobre las fases de la motricidad, y estas son:

Fase de movimientos reflejos (0-1 año): Comprende al niño desde que nace hasta el primer año, donde se relaciona con el medio y reacciona ante movimientos reflejos. Los movimientos a los que se hace mención están caracterizados por ser involuntarios, mecánicos o inconscientes causados por el medio o estímulos del propio organismo. Se presentan a favor del conocimiento del cuerpo y su relación con el entorno.

Fase de movimientos rudimentarios (1-2 años): En esta etapa van desapareciendo los movimientos reflejos debido al estadio de inhibición refleja, empezando a ser relevantes del desarrollo los movimientos voluntarios, que se dan siempre en respuesta a una intención. Se muestran incontrolados y poco refinados, por causa de inmadurez del sistema neuromuscular y el control motor. Como primera y más significativa manifestación es la presencia de la necesidad de la marcha que se presenta como principales recursos para la exploración y manipulación de su entorno.

Fase de habilidades motrices básicas: Comprende desde los 2 a los 7 años de edad. En esta etapa se presentan 3 estadios de desarrollo: estadio inicial, estadio elemental y el estadio maduro. Es considerada como la fase crucial en la adquisición del proceso madurativo, en el cual el desarrollo de la motricidad se caracteriza por un dominio de las habilidades motrices básicas tanto de locomoción, manipulación y estabilización.

2.2.2.3. Factores que influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Kliass (2023) menciona que muchas veces se piensa que las diferencias de ritmo entre los niños para desarrollarse se deben al hecho de que el material del cual el niño dispone no es lo suficientemente estimulante, o que la persona adulta a su cargo no le permita explorar con total autonomía, por ejemplo, no le permita estar en el suelo, y no lo deje experimentar por sí mismo, etc. Si bien es cierto, la disponibilidad de materiales es uno de los factores que influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa, también mucho tiene que ver del tiempo y la autonomía en la que realizan sus actividades los niños. Además, se debe

de entender que algunos niños avanzan con más lentitud y otros con mayor rapidez, no obstante, ello no repercute negativamente en su desarrollo, por el contrario, pueden seguir su propio ritmo sin que se les presiones, sintiéndose así más seguros, tranquilos y satisfechos.

2.2.2.4. Importancia de la motricidad gruesa

Según Zambrano et al. (2019) mencionan que la motricidad gruesa es importante para el desarrollo integral de un niño porque se basa en los movimientos de los brazos, las piernas, la espalda y el abdomen, lo que permite que los niños exploren y comprendan el mundo que los rodea.

Según Sainz (2022) la motricidad gruesa es importante porque permite que el cuerpo realice distintos movimientos haciendo uso de nuestras extremidades más grande como los son los brazos y las piernas, no obstante, dichos movimientos no se dan por sí solos, pues para que se ejecuten se requiere de la participación de diferentes músculos. Es mediante la motricidad gruesa que los niños adquieren habilidades como la coordinación, el equilibrio, fuerza, agilidad, entre otros lo que hace posibles acciones como trepar, correr, nadar, es decir, movimientos que necesitan del funcionamiento de una gran cantidad de músculos.

2.2.2.5. Teorías de la motricidad gruesa

Respecto a la motricidad, Piaget (1980) explica que la inteligencia sensorio – motriz organiza lo real, construyendo mediante su propio funcionamiento, las importantes categorías de la acción que están referidas a los esquemas del objeto permanente, del espacio, del tiempo y de la causalidad.

El espacio y el tiempo: En un principio no existe ni un espacio único ni un orden en el tiempo que englobe tanto a los objetos como a los acontecimientos como continentes que engloban sus contenidos; solo hay un conjunto de espacios centrados en el propio cuerpo: espacio táctil, bucal, auditivo, visual, postural, y ciertas impresiones temporales, sin coordinaciones objetivas. Dichos espacios se coordinan luego de manera progresiva (bucal, táctilo - cinestésico), sin embargo, tales coordinaciones continúan siendo parciales por mucho tiempo, mientras que la construcción del esquema del objeto permanente no dirige hacia la diferenciación fundamental. Más adelante, con las conductas de localización y de búsqueda del objeto permanente, los desplazamientos son organizados en una estructura primordial, constituyendo el armazón del espacio práctico, en espera de servir de

base, luego de interiorizada, a las operaciones de la métrica euclidiana.

Causalidad: en este caso el sistema de los objetos permanentes y de sus desplazamientos, por otra parte, es indisociable de una estructuración causal, debido a que lo característico de un objeto es ser la fuente, el lugar o lo que resulta de las diversas acciones cuyas conexiones representan la categoría de la causalidad.

Por otro lado, Wallon (2000) también se refiere sobre el desarrollo motor, y específicamente al movimiento. En su teoría señala que el movimiento se inicia a partir de la vida fetal; donde las funciones comienzan con el desarrollo de los tejidos y de los órganos correspondientes, antes de que puedan ser justificadas por el uso. En el cuarto mes de embarazo, sostiene que la madre ya puede percibir los primeros desplazamientos activos del niño. Luego, al nacimiento del niño, se mantienen sistemas establecidos de gestos y actitudes, que responden a estímulos determinados. En cuanto al tono, señala que su función se completa a través de etapas sucesivas; y su equilibrio funcional cambia de acuerdo a la edad. De ello resultan tipos motores y tipos psicomotores distintos: las relaciones que se presentan entre las manifestaciones del tono y el psiquismo resultan estrechas debido al equilibrio, a las actitudes, y por supuesto, a las conexiones estrechas que hay en el cerebro medio entre los centros de la sensibilidad afectiva y aquellos de los diversos automatismos en los que las funciones de postura presentan un papel importante. Pero, no solamente la naturaleza, sino también la distribución periférica del tono es modificada durante la infancia.

2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad gruesa

Cañizares y Carbonero (2016) mencionan en sus aportes respecto a la motricidad gruesa que, sus dimensiones son: la lateralidad, esquema corporal y equilibrio.

2.2.2.6.1 Lateralidad

Referida a la predominancia de cada una de las partes simétricas del cuerpo: oído, mano, pie, ojo. En ese sentido es definida como el predominio funcional de uno de los lados del cuerpo que, a su vez, se da por la supremacía que un hemisferio del cerebro ejerce sobre el otro. Por tanto, la lateralidad consiste en lograr el dominio de uno de los dos lados del cuerpo, referenciado por el plano sagital que divide al cuerpo en dos mitades.

2.2.2.6.2 Esquema corporal

Al esquema corporal se le define como un conjunto de retroacciones que proceden de las interacciones del sujeto en su redor físico que son interpretadas y memorizadas a

manera de conjuntos estructurados de información y programas por parte del sistema nervioso. Se dice que, la percepción del entorno del estudiante, ya desde muy pequeño, le permite a estructurar esquemas mentales de su entorno más próximo, siendo posible su exploración gracias al desarrollo del movimiento que conllevará a la adquisición de capacidades, dando lugar al desarrollo cognitivo.

2.2.2.6.3 Equilibrio

En cuanto a la función del equilibrio se indica que esta no es innata en el cuerpo humano, requiriéndose de su maduración progresiva, consistiendo en mantener la posición esperada en contra de la fuerza de gravedad. Es considerado como uno de los componentes perceptivos específicos de la motricidad. Se ubica dentro del aspecto introyectivo de la persona, considerándose como una capacidad con mayor dominio del instinto, debido a que viene prefijado genéticamente y se va desarrollando en la medida que la persona va evolucionando.

2.2.2.7 Desarrollo motor.

Se refiere a un proceso que se sigue de manera secuencial y progresivo; se dice que es secuencial porque obliga a que las habilidades motoras aprendidas por el niño sigan un orden establecido por los procesos de maduración cerebral y esquelética; asimismo, es progresivo debido a que la adquisición de una habilidad se encuentra apoyada en el desarrollo de la precedente. Se precisa que para cada uno de los momentos del proceso se necesita, además, de la intervención del contexto que actúa como un apoyo y un estímulo para el desarrollo de la habilidad (Guzmán, et al 2022). Por otro lado, se establecieron al menos dos leyes en relación al desarrollo motor, y estas son:

Guzmán et al (2022):

Ley céfalo caudal: Se refiere a que tanto el crecimiento como el control motor es desarrollado desde arriba hacia abajo en el eje corporal. Es decir, primero es controlada la región cefálica (movimientos de la cabeza, seguimiento ocular) y sigue hacia el tronco (posición al sentarse), hasta terminar por la región caudal (caminar).

Ley próximo distal: Referida a la secuencia de progresión que va desde la región central del cuerpo hasta las posiciones distales (extremidades). De esta manera, primero, es desarrollado el control de los movimientos gruesos, como por ejemplo,

inicia por el dominio inicial de los brazos, después el control fino de las manos y, luego, los dedos.

Por su parte, Pérez et al. (2022) indica que se trata de un proceso continuo que se presenta de forma similar en todos los niños, sin embargo, es producido en diferente ritmo, pues hay relevantes diferencias interindividuales en el proceso de la adquisición de cada persona. Además, explica que en el primer mes existe progresivamente predominio flexo - abductor, donde eleva la cabeza de manera momentánea hasta el plano del cuerpo en suspensión ventral; a los seis meses pasa de supino a prono, donde se coge los pies; en el primer año puede dar pasos con o sin apoyo; a los dieciocho meses sube escaleras de la mano, y salta con ambos pies; en el segundo año, sube y baja escaleras sin alternar los pies, y corre; y a los tres años puede mantenerse sobre un pie durante algunos segundos. (p.136)

2.2.2.8 Regiones cerebrales implicadas en la motricidad gruesa

Sánchez (2021) explica que el lóbulo que se encuentra más relacionada con el movimiento es el frontal, a pesar de que también existen otros comprometidos, como es el parietal. La motricidad está constituida por un área motora primaria y algunas áreas de asociación. Por otro lado, para la realización del movimiento se dan las siguientes fases que involucran también otras regiones del cerebro, y estas son:

Para la realización del movimiento voluntario es necesario diferentes fases. En la primera tiene lugar la planificación del objetivo donde interviene el área dorsolateral de la corteza prefrontal, que se encarga de la planificación y la intención; y el área medial de la corteza prefrontal, utilizada en la atención y motivación y la corteza posterior y encrucijada, que brinda información sensorial.

La programación es otra fase, la cual tendrá participación principalmente en las diferentes regiones del área premotora para lograr crear un programa motor considerando los patrones espacio – temporales, la secuenciación temporal, y la dirección deseada.

La última fase es la de realización, la misma que se encarga de la corteza motora primaria, generadora del orden, enviada hacia la médula espinal para dar inicio al movimiento voluntario.

2.2.3. Relación entre la variable juego y la variable motricidad gruesa

Venegas et al (2018) sostiene que, el juego para el niño hasta los siete años constituye su forma de aprender. A través del juego es que los niños inician conductas reiterativas para el logro de un resultado esperado. Coge con habilidad los juguetes pasándoselos de una mano a la otra, dedicando importante parte del tiempo a la exploración, observación e investigación. Además de ello, el juego motiva el desarrollo y dominio del cuerpo, resultando favorable para la destreza, coordinación y equilibrio, impulsa el desarrollo de los sentidos y estimula la representación mental del cuerpo. Es decir, hace posible la canalización de la necesidad de movimiento, ayudando en el logro del equilibrio, seguridad y dominio del propio cuerpo.

2.2.4. Definición de términos

Autoconciencia

Referido a tener un conocimiento profundo respecto de nuestras emociones, debilidades, fortalezas, necesidades e impulsos. Es decir, que una persona conoce sus valores y objetivos; quien es muy consciente de sí mismo, sabe dónde se dirige y por qué (Aubareda, 2019).

Desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor tiende a designar la adquisición de habilidades observables en el niño de manera frecuente en el transcurrir de su infancia. El desarrollo psicomotor implica a la maduración de las estructuras nerviosas como también al aprendizaje que el bebé – luego niño – realiza descubriéndose a sí mismo y a su entorno (Clínica Universidad de Navarra, 2024).

Disciplina educativa

Conjunto de normas y reglas mediante las cuales se regula y organiza la convivencia escolar en el campo educativo, para que esta se de de la mejor forma posible. Es aplicable tanto en estudiantes como maestros. Es a través de la disciplina que se mejoran los procesos de enseñanza – aprendizaje, también se previenen y corrigen comportamientos perjudiciales (Belén, 2023).

Esquema corporal

El esquema corporal está referido al conocimiento adquirido en la etapa infantil de nuestro propio cuerpo; la conciencia que se tiene de las diversas partes que lo conforman, la

relación existente entre ellas y, principalmente, su vínculo con el espacio y los objetos que rodean a la persona (Centro Llorens, 2022).

Integración sensorial

Es el proceso cerebral mediante el cual se organizan nuestras sensaciones y nos conduce a la organización e interpretación de la información recibida a través de los sentidos, posibilitando que el mundo adquiera sentido (Serrano, 2019).

Juego motor

Referido a una organización que comprende a todos los tipos de situaciones motrices, relacionadas con las actividades lúdicas, mas o menos estructuradas, que moldean comportamientos motrices significativas y que podrían cumplir diferentes objetivos vinculados a la motricidad (Villalobos, 2024).

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

La aplicación del juego como estrategia de aprendizaje mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.

Hipótesis estadísticas

Hi: La aplicación del juego como estrategia de aprendizaje mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.

H0: La aplicación del juego como estrategia de aprendizaje no mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo, Nivel y Diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación fue del tipo cuantitativo, debido a que los resultados encontrados fueron valores numéricos tan posibles de ser medidos. Según Barbosa et al. (2018) la investigación cuantitativa está centrada en el análisis de datos numéricos que permitan evaluar el fenómeno de estudio, para de esa manera realizar interpretaciones de la causa o causas que dan origen al problema con el propósito de dar soporte de una forma mensurable a las conclusiones elaboradas a partir de los resultados.

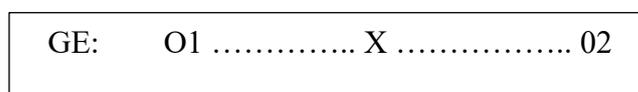
3.1.2. Nivel de investigación

Se empleó el nivel de investigación explicativo, porque luego de aplicado el juego como estrategia se explicó de qué manera mejoró la motricidad gruesa de los niños. Para Ortega (2023) la investigación explicativa es aquella que se encarga de establecer relaciones de causa y efecto que permiten realizar generalizaciones a realidades similares, y sostiene que una de sus características es la de permitir aumentar la comprensión respecto a un tema específico.

3.1.3. Diseño de investigación

En este aspecto se utilizó el diseño pre experimental con una pre prueba y post prueba con un solo grupo. Al respecto, Velázquez (2023) sostiene que se trata de la forma más simple de diseño de investigación experimental, el cual consiste en que uno o varios grupos de personas, se mantienen bajo observación luego de que consideren los factores con causa y efecto.

Este diseño se diagrama de la siguiente manera:



Dónde:

GE = Grupo único experimental

O = Observación al grupo único experimental

O1= Representa al pre test relacionado con el nivel de la motricidad gruesa

X = Actividades experimentales basadas en la aplicación de talleres incorporando al juego como estrategia.

O2: Representa al post test relacionado al nivel de la motricidad gruesa, que se aplicó después de ser expuesto a los efectos de los talleres en los que se incorporó al juego como estrategia.

3.2. Población

3.2.1. Población

Velázquez (2023) menciona que en una investigación la población es el conjunto completo de elementos que poseen un parámetro común entre sí. Agrega que, la población en investigación no tiene que ser necesariamente humana, es decir, puede tratarse de cualquier colección de datos que posea un parámetro común. Por lo tanto, la población se seleccionó por conveniencia y estuvo conformada por niños y niñas de 4 años de la I.E.P. San Vicente de la Barquera, ubicado en el distrito, provincia y región Huánuco. Haciendo un total de 100 niños, según se muestra en el cuadro.

Tabla 1

Población de estudio

Grupos de edad/secciones	Varones	Mujeres
Honestidad	16	13
Puntualidad	11	17
Respeto	12	10
Tolerancia	13	08
Total	52	48

Nota. Nómina de matriculados de los estudiantes del nivel inicial.

3.2.2. Criterios de inclusión y de exclusión

Criterios de inclusión

- Niños matriculados en el aula de 4 años
- Niños que asisten con normalidad a clases
- Niños cuyos padres de familia firmaron el consentimiento informado

Criterios de exclusión

- Niños que no pertenecen al aula de 4 años
- Niños que no asisten regularmente a clases
- Niños cuyos padres de familia no firmaron el consentimiento informado

3.2.3. Muestra

La muestra es la parte más pequeña del total, es decir, un subconjunto de toda la población, que puede ser estudiado para investigar las características o el comportamiento de los datos de la población (Velázquez, 2023).

Para ello se eligió a niños y niñas enfocados a la problemática de estudio, así como también se tuvo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión de la muestra, siendo así la elegida del aula “Respeto” con un total de 22 niños y niñas que representan a la muestra seleccionada.

Tabla 2

Muestra de estudio

Grupos de edad/sección	Varones	Mujeres
Respeto	12	10
Total		22

Nota. Nómina de matriculados de niños de 4 años de edad del nivel inicial.

Referente a la técnica del muestreo se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia. Según Ortega (2023) el muestreo por conveniencia es una técnica de muestreo no probabilístico y no aleatorio utilizada para crear muestra de acuerdo a la facilidad de acceso, la disponibilidad de las personas de formar parte de la muestra, en un intervalo de tiempo o cualquier otra especificación práctica de un elemento particular.

3.2.4. Técnica de muestreo

La técnica de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. Según Ortega (2023) se refiere a una técnica de muestreo donde las muestras de la población son elegidas porque convenientemente se encuentran disponibles para la persona a cargo de la investigación; dichas muestras son seleccionadas porque son fáciles de encontrar y por el investigador no se propuso seleccionar una muestra que represente a la totalidad de la población.

3.3. Operacionalización de las variables/categorías

Tabla 3

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORIZACIÓN
Variable Independiente El juego	La variable independiente se midió a través de las dimensiones: física o motora, afectiva – emocional, cognitiva y social, que fueron implementadas mediante la aplicación de 15 talleres y serán evaluadas a través de una lista de cotejo.	Física o motora	Identifica el espacio donde ha de moverse	Escala ordinal	- Inicio
			Realiza movimientos coordinados		- Proceso
			Se relaja luego de realizar movimientos		- Logro esperado
		Afectiva – emocional	Reconoce emociones	- Logro destacado	
			Controla sus emociones		
			Manifiesta lo que siente		
Cognitiva	Desarrollo del pensamiento				
	Diferencia texturas				
			Desarrolla el lenguaje		

Variable Dependiente	La motricidad gruesa se midió a través de las dimensiones: lateralidad, esquema corporal y equilibrio, que fueron evaluadas a través de una lista de cotejo.	Social	Interacciona con sus pares Desarrolla el autonocimiento
Motricidad gruesa		Lateralidad	Respetar reglas Reconoce sus lados derecho e izquierdo Movimientos simétricos Movimientos de coordinación Movimientos de manipulación
		Esquema corporal	Uso de miembros superiores Uso del cuerpo en general Regula su fuerza Demuestra agilidad Uso de extremidades inferiores y superiores

	Demuestra equilibrio
	Corre sin perder el equilibrio
Equilibrio	Salta con un pie
	Mantiene el equilibrio en un determinado tiempo

Nota. Elaboración propia

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos/información

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

La técnica que se empleó fue la observación, en donde me permitió realizar las observaciones a la muestra seleccionada. Para Ruiz (2019) la observación es una técnica que está orientada a evaluar un fenómeno, un individuo o un grupo de personas. Implican una forma de acercarse a la realidad del sujeto para conocerla. Por lo general estudian conductas y comportamientos observables.

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Se empleó como instrumento la lista de cotejo. Definida por la Universidad Estatal a Distancia (2019) como “un instrumento de evaluación que contiene una lista de criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica”.

La lista de cotejo que se empleó en el presente estudio permitió evaluar la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Consta de tres dimensiones: lateralidad, esquema corporal y equilibrio. Es de escala nominal:

Tabla 4

Baremo para evaluar la motricidad gruesa

Nivel	Escala de calificación cuantitativa	descripción
Inicio	C	Es aquí cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes con dificultades para el desarrollo de éstos ya que necesitan de mayor tiempo para el acompañamiento de acuerdo a sus diferentes estilos y ritmos del aprendizaje.
Proceso	B	Es cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a las competencias, para lo cual requiere el acompañamiento del docente.
Logro esperado	A	Aquí el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a las competencias, demostrando el manejo satisfactorio en el tiempo programado.
Logro destacado	AD	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado

Nota. Minedu

Tabla 5*Valores de Baremo*

Criterio	Inicio	Proceso	Logro esperado
Variable: Motricidad gruesa	0 - 25	26 - 50	51 - 75
Dimensión: Lateralidad	0 - 8	9 - 16	17 - 25
Dimensión: esquema corporal	0 - 8	9 - 16	17 - 25
Dimensión: Equilibrio	0 - 8	9 - 16	17 - 25

Nota. Elaboración Propia

3.4.3. Validez del Instrumento

Una vez elaborados los instrumentos, antes de su aplicación para la recolección de los datos, fueron sometidos a un proceso de validación a través de la técnica juicio de jueces. Según Raeburn (2022) el juicio de expertos es cuando se llama a un experto para obtener una opinión calificada. Se trata de una metodología de estimación para la planificación de proyectos que tiene confianza en la opinión del experto para estimar los detalles cuantitativos del proyecto.

3.4.4. Confiabilidad del instrumento

Para Narváez (2023) la fiabilidad está referida a la medida en que un instrumento de investigación adquiere de forma sistemática los mismos resultados si se utiliza en la misma situación en repetidas ocasiones. Y en cuanto a la prueba de Kuder-Richardson, indica que se trata de un proceso en el que se determina la media de todas las posibles combinaciones de mitades divididas, generándose una correlación entre 0-1.

Para lograr la confiabilidad del instrumento se empleó el Coeficiente de confiabilidad Kuder Richardson (KR20).

3.5. Método de análisis de datos/información

Para el procesamiento y análisis de los datos, se realizó la codificación y la tabulación utilizando el programa Excel.

- a) Se aplicó la prueba piloto en la evaluación muestral piloto para ver si tiene confiabilidad.
- b) Luego de ello apliqué el instrumento con los niños de 4 años del aula

“respeto”.

- c) Los resultados se presentaron mediante tablas y figuras de frecuencias, y porcentajes que fueron enumerados de manera consecutiva.
- d) Para probar la hipótesis se utilizó la distribución t de Student.
- e) Se realizó un análisis detallado de cada gráfico buscando dar respuesta a los objetivos de la investigación.

3.6 Aspectos Éticos

Los principios éticos tienen como finalidad establecer los lineamientos para determinar si el investigador está poniendo en práctica las normas de conducta, por ello, la presente investigación se condujo en base a los siguientes principios éticos: ULADECH (2022).

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes –Es principio indica que se debe proteger a los participantes, y en relación con ello, en la presente investigación, al tratarse de menores de edad no fue revelada su identidad con el propósito de salvaguardar su integridad. Asimismo, no se presentó ninguna situación que amenazara con poner en riesgo la vida y seguridad de los niños.

Libre participación por propia voluntad. – Para dar cumplimiento a este principio, se elaboró un consentimiento informado, mediante el cual se le dio a conocer a los padres de familia del propósito de la investigación, para que luego de ello, con plena libertad puedan decidir aceptar o rechazar la participación de sus menores hijos.

Beneficencia, no maleficencia. –Mediante este principio se aseguró el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participaron en la presente investigación, donde no se causó daño, ni se expuso a riesgo alguno. Por el contrario, en todo momento se buscó que los niños se beneficiaran con el taller realizado, evidenciándose así una mejora en el desarrollo de su motricidad gruesa.

Integridad y honestidad – Siguiendo este principio, los métodos, fuentes, datos y resultados son válidos y veraces.

Justicia. – A través de este principio se brindó un trato equitativo a quienes participaron en los procesos, procedimientos y actividades asociados a la investigación, pudiendo acceder a los resultados del presente proyecto de investigación.

IV. RESULTADOS

Objetivo General. Determinar de qué manera aplicación del juego como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.

Tabla 6

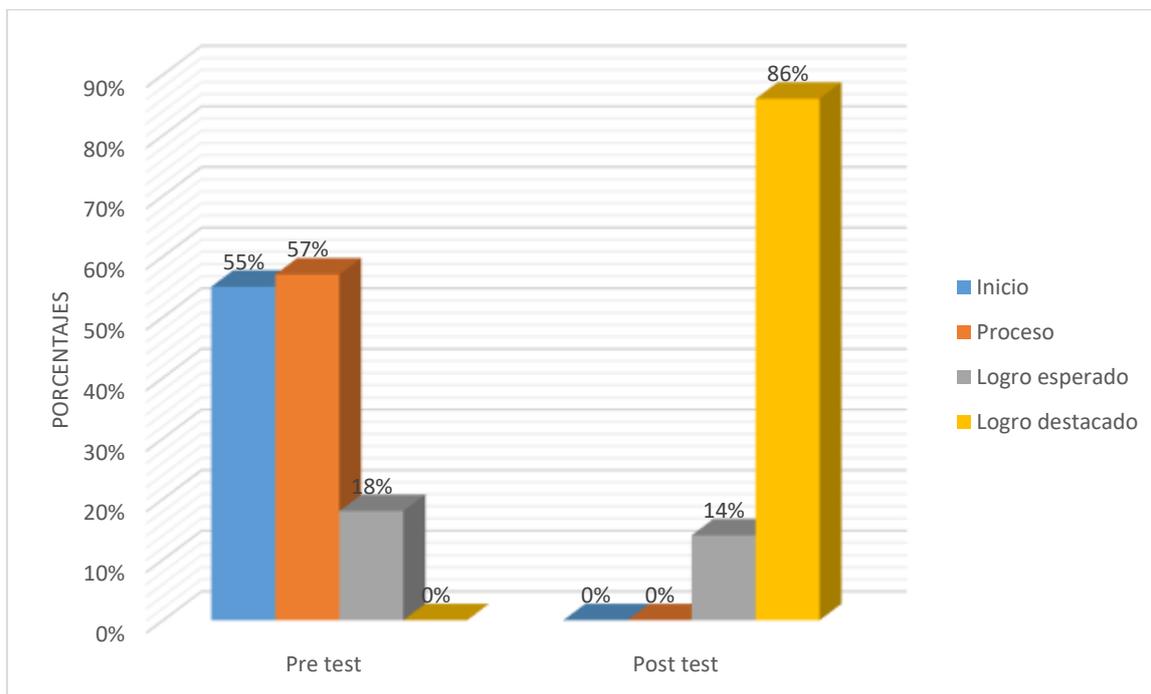
Nivel de aprendizaje alcanzado en la motricidad gruesa

Niveles	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	(fi)	(%)	(fi)	(%)
Inicio	12	55%	0	0%
Proceso	6	27%	0	0%
Logro esperado	4	18%	3	14%
Logro destacado	0	0%	19	86%
Total	22	100.00%	22	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la IEP San Vicente de la Barquera, 2024

Figura 1

Nivel de aprendizaje alcanzado en la motricidad gruesa a través del pre test y post test



Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la IEP San Vicente de la Barquera, 2024.

En la tabla 6 y figura 1 se puede observar una gran diferencia entre el antes y después de la aplicación del juego como estrategia en donde se obtuvo que en el pre test el 55% de estudiantes se ubicó en el nivel de inicio respecto a la motricidad gruesa, el 27% en nivel de proceso, y solo el 18% alcanzó el nivel de logro esperado, mientras que en el post test el 86% se ubicó en el nivel de logro destacado y el 14% en logro esperado. Lo que demuestra una diferencia positiva en el post test en relación con los resultados del pre test.

Objetivo Específico 1. Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024, mediante la aplicación de un pre test.

Tabla 7

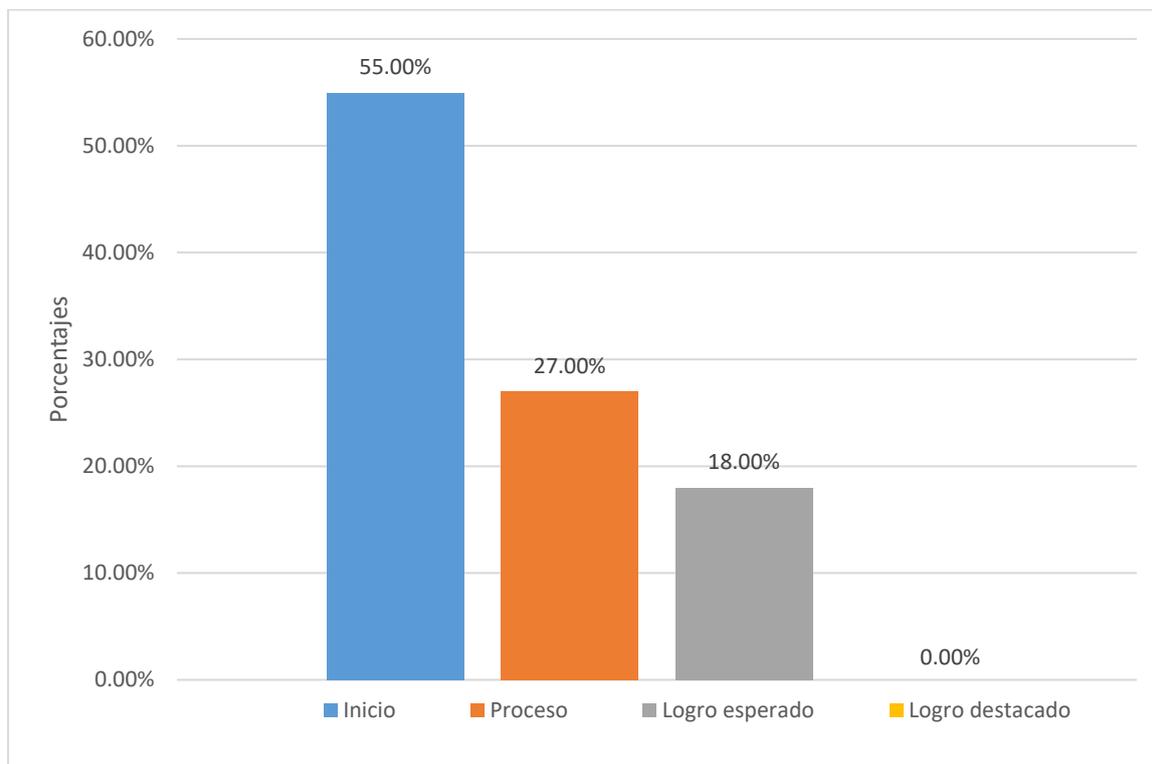
Nivel de aprendizaje alcanzado en la motricidad gruesa a través del pre test

Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Inicio	12	55%
Proceso	6	27%
Logro esperado	4	18%
Logro destacado	0	0%
Total	22	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la IEP San Vicente de la Barquera, 2024.

Figura 2

Nivel de aprendizaje alcanzado en la motricidad gruesa a través del pre test



Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la IEP San Vicente de la Barquera, 2024.

En la tabla 7 y figura 2 se observan los datos obtenidos en la aplicación del pre test, donde el 55% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de inicio en relación con la motricidad gruesa, el 27% en nivel de proceso, y el 18% alcanzaron el logro esperado. Los resultados se deben a la evidencia de dificultades para realizar actividades como saltar, correr, mantener el equilibrio, o moverse en sus laterales.

Objetivo Específico 2. Aplicar el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.

Tabla 8

Aplicación del juego como estrategia

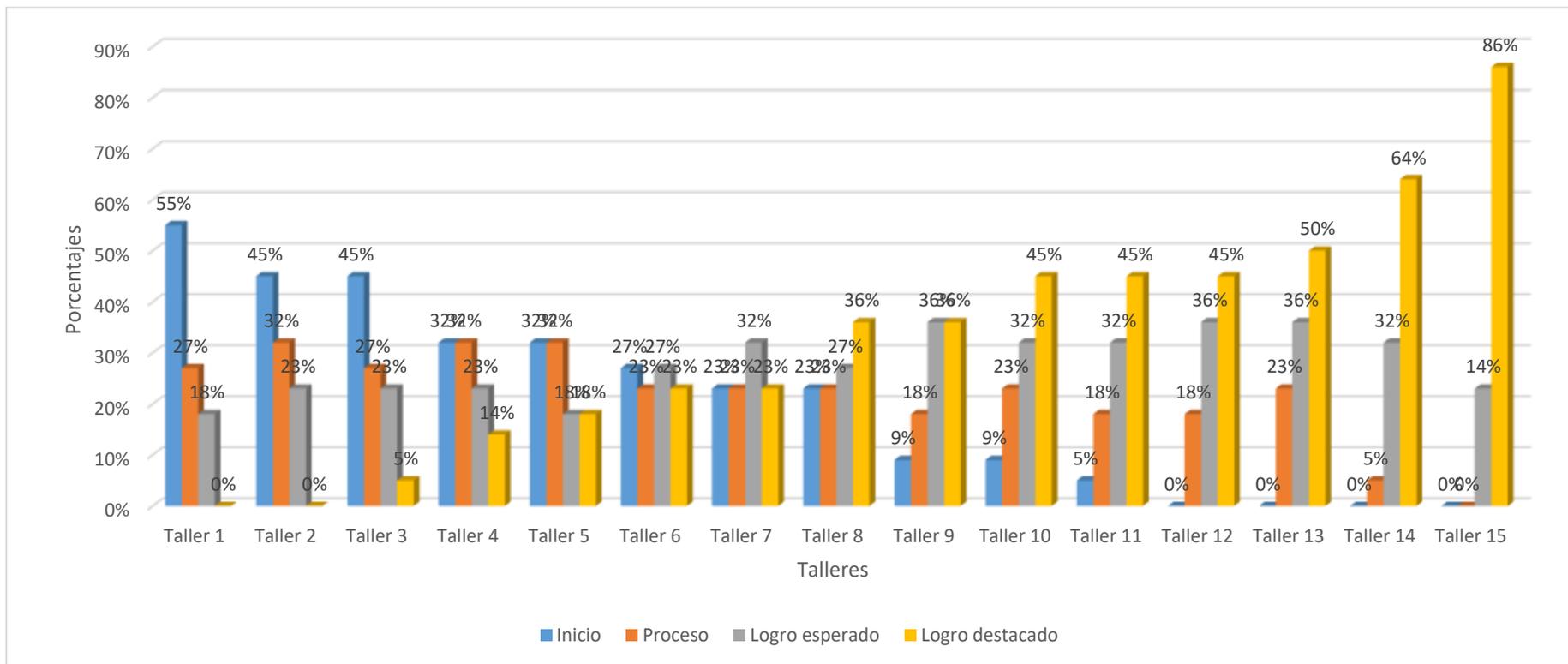
Niveles	T1		T2		T3		T4		T5		T6		T7		T8		T9		T10		T11		T12		T13		T14		T15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%																
Inicio	12	55%	10	45%	10	45%	7	32%	7	32%	6	27%	5	23%	3	23%	2	9%	2	9%	1	5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	6	27%	7	32%	6	27%	7	32%	7	32%	5	23%	5	23%	5	23%	4	18%	3	23%	4	18%	4	18%	3	23%	1	5%	0	0%
L. Esper.	4	18%	5	23%	5	23%	5	23%	4	18%	6	27%	7	32%	6	27%	8	36%	7	32%	7	32%	8	36%	8	36%	7	32%	3	14%
L. Destac	0	0%	0	0%	1	5%	3	14%	4	18%	5	23%	5	23%	8	36%	8	36%	10	45%	10	45%	10	45%	11	50%	14	64%	19	86%
Total	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la IEP San Vicente de la Barquera, 2024.

En la tabla 8 y figura 3 se observan los resultados obtenidos en la aplicación de los talleres relacionados con el juego como estrategia, donde en el primer taller el 55% se ubicó en el nivel de inicio respecto a la motricidad gruesa, el 27% en proceso, y solo el 18% se encontraba en el nivel de logro esperado; en tanto que, en el último taller el 86% de estudiantes se ubicó en el nivel de logro destacado y el 23% en logro esperado. Esto evidenciaría la mejora progresiva de los estudiantes.

Figura 3

Aplicación del juego como estrategia



Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la IEP San Vicente de la Barquera, 2024.

Objetivo Específico 3. Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024, mediante un post test.

Tabla 9

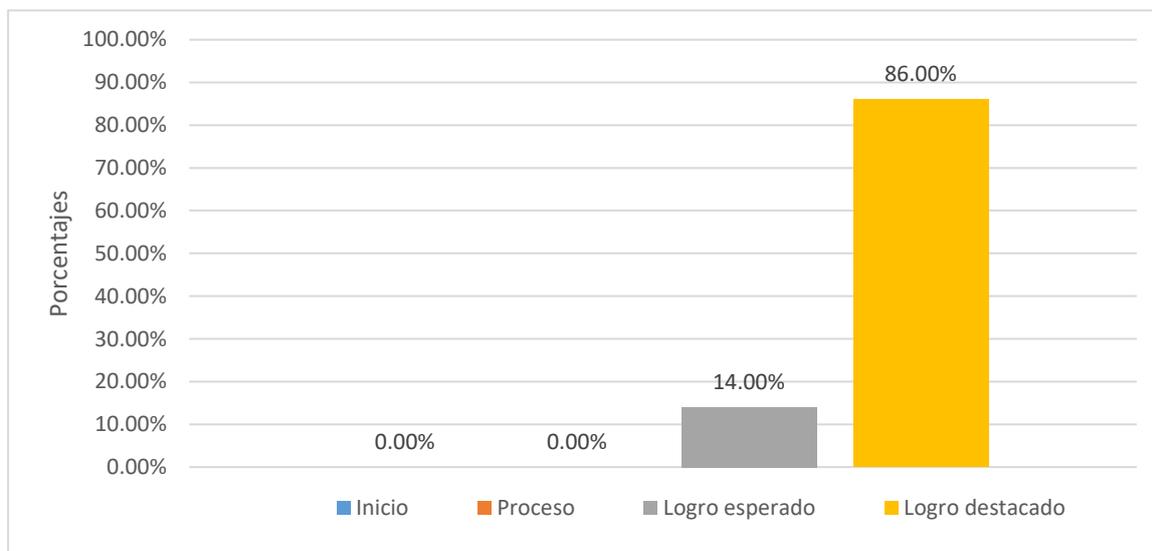
Nivel de aprendizaje alcanzado en la motricidad gruesa a través del post test

Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje (%)
Inicio	0	0%
Proceso	0	0%
Logro esperado	3	14%
Logro destacado	19	86%
Total	22	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la IEP San Vicente de la Barquera, 2024.

Figura 4

Nivel de aprendizaje alcanzado en la motricidad gruesa a través del post test



Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la IEP San Vicente de la Barquera, 2024.

En la 9 y figura 4 se observan los datos obtenidos en la aplicación del post test, donde el 86% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro destacado y el 14% en nivel de logro esperado en lo que se refiere a la motricidad gruesa. Esto quiere decir que los estudiantes

mejoraron la realización de actividades donde se involucra la motricidad gruesa luego de la aplicación del juego como estrategia.

Prueba de hipótesis

En relación a las hipótesis planteadas para el presente estudio, se aplicó la prueba de normalidad Shapiro – Wilk, pues la muestra es menor a 50 unidades, además para comprobar si se utiliza una prueba paramétrica o no paramétrica.

Hi: La aplicación del juego como estrategia de aprendizaje mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.

H0: La aplicación del juego como estrategia de aprendizaje no mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.

Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

prueba estadística a emplear

Se empleó la prueba de Shapiro – Wilk

Prueba de normalidad de Shapiro Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
PreTest	,965	22	,006
PosTest	,763	22	,000

Nota: SPSS. 27

a Corrección de significación de Lilliefors

Al evaluar la distribución mediante el Coeficiente de normalidad de Shapiro Wilk para muestras menores a 50 unidades, se encontraron valores menores a 0,05, indicando que los datos tienden a una distribución no normal, por lo tanto, se utiliza la prueba no paramétrica de Rangos con signo de Wilcoxon para comprobar la hipótesis planteada.

Tabla 10*Prueba no Paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - pretest	Rangos negativos	1 ^a	1,00	1,00
	Rangos positivos	21 ^b	12,00	252,00
	Empates	0 ^c		
	Total	220		

a. postest < pretest

b. postest > pretest

c. postest = pretest

Estadísticos de prueba de Wilcoxon

	Postest - Pretest
Z	-4,093 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evaluar significación de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen diferencias significativas entre los resultados del pretest y postest (220,00 y 252,00), como también se halló un nivel de significancia de ,000 ($p < 0.05$), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, demostrando que la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.

V. DISCUSIÓN

OG En relación al objetivo general, determinar de qué manera la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.

Se determinó que los niños de 4 años mejoraron su motricidad gruesa, tal es así que, en el nivel de inicio hubo una disminución de 55% a 0%, y un incremento significativo de 0% a 86% en el nivel de logro destacado. Esto significa que los niños poseen diversos movimientos involucrando sus brazos, piernas y los músculos largos, reconociendo las partes de su cuerpo.

Se ha coincidido con Salazar (2022) quien en su estudio determinó como resultados que, según el pre test el 65% se ubicó en el nivel de inicio mientras que en el post test el 90% alcanzó el nivel de logrado.

Para Rodríguez (2019) el juego motor se trata de una organización que comprende la totalidad de tipos de situaciones motrices a manera de actividades lúdicas, que construyen comportamientos motrices significativas y que podrán dar cumplimiento a diferentes objetivos (recreativos, pedagógicos, de dinamización de grupos, deportivos y culturales).

En relación al objetivo específico 1, Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024, mediante la aplicación de un pre test.

Se evidencia que el 55% de los niños y niñas se encuentran en un nivel de inicio de motricidad gruesa por otro lado el 27% se encuentra en proceso y un 18% se encuentran en un nivel de logro esperado.

Estos resultados son similares a los de Valles (2020) en su investigación se puede evidenciar que luego de aplicar su pre test obtuvo los resultados que el 73,7% se ubica en nivel de inicio ya que los niños presentan dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa como saltar, correr.

Durango (2021) menciona la motricidad gruesa en los niños se define como la capacidad que poseen las personas para realizar movimientos con todo el cuerpo, donde se ven involucrados sus brazos, piernas y los músculos largos del torso.

Es el desarrollo de las habilidades gruesas del niño y niña que con sus movimientos combinarán varias acciones, aunque los resultados no se lograrán en forma inmediata, se obtendrán en la medida que se adapte a las nuevas situaciones motrices y adquiera la experiencia motriz necesaria para regular sus movimientos. Es así que en los talleres que innova para mejorar la motricidad gruesa en los niños se pudo observar que al inicio los niños no realizaban los movimientos acordes a su edad necesitaban de mayor atención, motivación y ayuda para que de esa manera puedan mejorar los movimientos grandes que realiza nuestro cuerpo dependiendo a nuestra edad, es que de acuerdo a la teoría los niños necesitan de mayor ayuda para que puedan mejorar el nivel de desarrollo de sus habilidades gruesas.

En relación del objetivo específico 2: Aplicar el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.

Se aplicó el juego como estrategia con actividades en las que se incorporó el juego teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y didácticos relacionados a la motricidad gruesa, seleccionando diferentes talleres de juegos relacionados con las dimensiones física o motora, afectiva – emocional, cognitiva y social. En el desarrollo del taller se pudo evidenciar mediante la evaluación con la lista de cotejo, una mejora progresiva. Se pudo observar en el primer taller el 55% se ubicó en el nivel de inicio respecto a la motricidad gruesa, el 27% en proceso, y solo el 18% se encontraba en el nivel de logro esperado; en tanto que, en el último taller el 86% de estudiantes se ubicó en el nivel de logro destacado y el 14% en logro esperado.

Coincidimos con los resultados de Alva et al (2019), en su investigación titulada “Aplicación del programa Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II – Llicua, Amarilis – 2017”, se puede observar que en la dimensión equilibrio cuenta con un 84% de nivel de logro y en la dimensión lateralidad se puede evidenciar un 72% del nivel de logro; en la dimensión esquema corporal un 78% en el nivel logro. Pues todo ello nos llevó a la conclusión de que los talleres influyen de manera directa y positiva en la mejora del aprendizaje y coordinación de los niños en donde se puede evidenciar un avance progresivo en la motricidad gruesa.

Para López (2018) el juego se concibe como una de las maneras más importantes en las cuales los niños pequeños adquieren conocimientos y competencias fundamentales. Por tal razón las oportunidades de jugar y los entornos que propician el juego, así como la exploración y el aprendizaje práctico se han convertido en la base de los diferentes programas de educación preescolares.

En relación al objetivo específico 3: Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024, mediante un post test.

Se obtuvo que el 86% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro destacado y el respecto a su motricidad gruesa y el 14% en nivel de logro esperado.

Coincidimos con los resultados de Weepiu y Sanchium (2020) en cuya investigación titulada “Jugando me divierto, mientras mi cuerpo aprende nuevos movimientos y la motricidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 323 Comunida: Centro Wawik – Imaza – Amazonas, 2019”, donde luego de la aplicación de talleres relacionados con el juego obtuvo que el 46.67% se ubicó en el nivel de bueno, evidenciándose una mejora respecto al pre test donde el 60% se había encontrado en el nivel denominado como “malo”, en lo que se refiere a la motricidad gruesa. Llegando a la conclusión que en su mayoría, los niños mejoran su motricidad gruesa luego de la aplicación de estrategias en las que se incorpora al juego.

Esto se fundamentó con los aportes teóricos de Sánchez (2021) quien explica que la motricidad gruesa es un tipo de psicomotricidad mediante la cual se hace posible llevar a cabo movimientos de gran recorrido tales como mover las piernas o los brazos y que implican la participación de diferentes músculos del cuerpo. Es decir, esta capacidad implica cambios en la posición del cuerpo, el movimiento general y el equilibrio.

Limitaciones

1. Dificultades en la aplicación del instrumento: Al aplicar el instrumento que en este caso se trató de una lista de cotejo, se presentaron ciertas dificultades debido a que en ocasiones los niños cumplían parcialmente con lo señalado en el ítem por lo cual se tuvo que observar a profundidad para determinar la evaluación correcta.

2. **Limitaciones dentro de la investigación:** En el desarrollo del estudio se evidenciaron problemas de carácter interno como la disponibilidad de recursos, así como también de tiempo, lo que retrasaba con la ejecución de los talleres, no obstante, con una mejor organización se concretó lo planeado.

3. **Limitaciones del tamaño de la muestra:** pues resulta ser muy pequeña, siendo complicado manifestar generalizaciones significativas a los datos de la población.

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó que el juego como estrategia sí influye en la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.P “San Vicente de la Barquera” de Huánuco. Esto quiere decir que actividades como la propuesta son favorables para el desarrollo de los niños, ya que les permite adquirir capacidades como la de motricidad.
2. Se identificó mediante prueba pre test que los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. “San Vicente de la Barquera” de Huánuco, presentaban dificultades para realizar actividades que implicaran el uso de la motricidad gruesa, ubicándose en su mayoría en el nivel de inicio. Siendo ello una preocupación para padres y docentes, ya que de no mejorar la situación les impediría en su normal desarrollo limitándolos a no poder ejecutar acciones como correr, saltar, etc.
3. Se aplicó el juego como estrategia en los niños y niñas de la I.E.P. “San Vicente de la Barquera” de Huánuco, quienes demostraron una mejora progresiva en el desarrollo de su motricidad gruesa, quedando en evidencia que estrategias como la utilizada en este estudio son herramientas importantes para el alcance de capacidades y habilidades.
4. Se identificó que la mayoría de los niños de la I.E.P. “San Vicente de la Barquera” de Huánuco, luego de la aplicación del juego como estrategia alcanzaron el nivel de logro en lo que se refiere al desarrollo de motricidad gruesa, validando de esa manera la hipótesis del investigador, es decir que el taller ejecutado si mejoró la motricidad gruesa de los estudiantes.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda a la institución educativa I.E.P. “San Vicente de la Barquera” de Huánuco mantener capacitado a su personal con el fin que demuestren eficiencia en el uso de estrategias que les permita lograr el aprendizaje en los niños.

A la persona docente se le recomienda hacer uso de estrategias que resulten divertidas para los estudiantes, con el fin de lograr con mayor facilidad su desarrollo.

A los padres de familia se les recomienda dar seguimiento al desarrollo de sus hijos y apoyar desde casa con actividades saludables como el ejercicio y las buenas prácticas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aubareda, X. (2019). *Autoconciencia*. Reverte-Management.
<https://www.google.com.pe/books/edition/Autoconciencia/jJy6DwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=que+es+el+autoconocimiento&printsec=frontcover>
- Ávila, D. (2021). *El juego como estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Japón, ubicada en la parroquia Patricia Pilar provincia de los Ríos en el periodo Enero - mayo 2021*. Instituto Superior Tecnológico Japón.
<https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3026/1/AVILA%20GUAMAN%20DANIELA%20ESTEFANIA.pdf>
- Bantulá, J. y Payá, A. (2019). *Jugar: Un derecho de la infancia*. Editorial Grao.
[https://www.google.com.pe/books/edition/Jugar Un derecho de la infancia/-su-DwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=importancia+del+juego+en+la+infancia&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Jugar%20Un%20derecho%20de%20la%20infancia/-su-DwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=importancia+del+juego+en+la+infancia&printsec=frontcover)
- Barbosa, A., Mar, C. y Molar, J. (2018). *Metodología de la investigación*. Patria Educación.
https://books.google.com.pe/books?id=e5otEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Belén, A. (2023). *Claves para la disciplina y convivencia escolar*. Educa Edtech Group.

<https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/convivencia-disciplina-escolar#:~:text=Por%20su%20parte%2C%20la%20disciplina,tanto%20a%20alumnos%20como%20docentes>

Cañizares, J. y Carbonero, C. (2016). *Capacidades perceptivo motrices, esquema corporal y lateralidad en la infancia*. Wanceulen.

https://www.google.com.pe/books/edition/Capacidades_perceptivo_motrices_esquema/T210DQAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=que+es+el+esquema+corporal&printsec=frontcover

Cardona, K. (2020). *La importancia del desarrollo motor en el aprendizaje de los niños*. Disruptiva.

<https://www.disruptiva.media/la-importancia-del-desarrollo-motor-en-el-aprendizaje-de-los-ninos/>

Centro Llorens. (2022). *¿Qué es el esquema corporal, por qué es tan importante?*

<https://www.lateralidadpsicologiallorens.com/que-es-el-esquema-corporal-por-que-es-tan-importante/>

Clínica Universidad de Navarra. (2024). *Desarrollo psicomotor del niño*.

<https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/desarrollo-psicomotor>

Colegio San Pablo. (2019). *¿Qué beneficios aporta el juego al aprendizaje?*

<https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/que-beneficios-aporta-el-juego-al-aprendizaje/>

Cuba, R. (2022). *Motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. 32303 Augusto Cardich Loarte de Aparicio Pomares, Yarowilca, Huánuco 2022*. Uladech.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27073/MOTRICIDAD_GRUESA_CUBA_ALVARADO_REVECA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Delgado, I. (2023). *El juego infantil y su metodología*. Paraninfo.

https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%A9Da_2_%C2%AA/VyLJEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=que+es+el+juego+2023&pg=PA162&printsec=frontcover

Espinoza, R. (2022). *Juegos simbólicos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 136 Queropata - Huánuco - Perú, 2020*. Uladech.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29036/JUEGOS_SIMBOLICOS_ESPINOZA_BEZARES_RITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Franco, A. (2021). *¿Qué juegos ayudan a estimular la motricidad gruesa?*. Unicef.

<https://www.abrazandosudesarrollo.com.mx/etapas/ya-corro/qu%C3%A9-juegos-ayudan-a-estimular-la-motricidad-gruesa>

Hernández, E. (2023). *Importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo de los niños.. Quo Mx.*

<https://quo.mx/salud-y-bienestar/por-que-es-importante-motricidad-gruesa/>

Kliass, S. (2023). *El arte de dar libertad: cómo acompañar el juego y el movimiento de los niños*. ING Edicions.

https://www.google.com.pe/books/edition/El_arte_de_dar_libertad/bRS6EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

- Linzán, D., Moreira, J., Delgado, E., Macías, M., Aguilera, C. y Molina, G. (2023). *Estudio diagnóstico del desarrollo de la psicomotricidad en niños de preparatoria*. Redilat.
<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/829>
- Macías, L. (2022). *El juego como método para la enseñanza de la literatura*.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_como_m%C3%A9todo_para_la_ense%C3%B1anza/IFuLEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Martínez, B. (2021). *Los juegos al aire libre desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021*. Uladech.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24266/MOTRICIDAD_GRUESA_MARTINEZ_EVANGELISTA_BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Manrique, Z., Flores, A., Ecos, A., Aguilar, R., Manrique, R. y Carbajal, O. (2021). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz*.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668
- Ortega, C. (2023). *¿Qué es el muestreo por conveniencia?* Question Pro.
<https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-por-conveniencia/#:~:text=El%20muestreo%20por%20conveniencia%20es,pr%C3%A1ctica%20de%20un%20elemento%20particular>
- Ortega, C. (2023). *¿Qué es la investigación explicativa?* Question Pro.
<https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-explicativa/>

- Osores, E. (2020). *Juegos tradicionales para desarrollar las nociones espaciales en niños de cinco años de la institución educativa particular Paraiso School*. Universidad César Vallejo.
- https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52248/Osores_FEM-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Pedraz, P. (2021). *Los 4 elementos básicos para comenzar a diseñar un juego. Luz de una Bombilla*.
- <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2021/06/29/los-4-elementos-basicos-para-comenzar-a-disenar-un-juego/>
- Pérez, J. y Expósito, E. (2022). *Aprendizaje y desarrollo en la infancia*. Madrid. Editorial Sanz y Torres S. L
- <https://books.google.com.pe/books?id=0TGUEAAAQBAJ&pg=PA134&dq=motricidad+gruesa+2022&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjX18CO08j9AhUDCtQKHTsPABAQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q&f=false>
- Piaget, J. (1980). *Psicología del niño*. Uladech.
- <https://elibro.net/es/ereader/uladech/116205>
- Raeburn, A. (2022). *Cómo usar el juicio de expertos en la gestión de proyectos*. Asana.
- <https://asana.com/es/resources/expert-judgment>
- Ruiz, L. (2019). *Técnica de observación participante: tipos y características*. Psicología y mente.
- <https://psicologiaymente.com/psicologia/tecnica-observacion-participante>

Sainz, C. (2022). *La importancia de la motricidad gruesa en preescolares*. Supermadre.

<https://www.supermadre.net/la-importancia-de-la-motricidad-gruesa-en-preescolares/>

Salazar, L. (2022). *Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N° 174 - Huánuco, 2022*. Uladech.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29824/EQUILIBRIO_JUEGOS_SALAZAR_HERRERA_LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez, A. (2023). *Psicomotricidad gruesa, tener el control del cuerpo*. Portal de Educación infantil / primaria.

<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html>

Sánchez, E. (2021). *Motricidad gruesa: qué es, características, y etapas de desarrollo*. Psicología y mente.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/motricidad-gruesa>

Sanipatín, G. y. (2021). *Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia*. Revista Observatorio del deporte.

<https://revistaobservatoriodeldeporte.cl/cargar/wp-content/uploads/2022/01/4-OFICIAL-ART-VOL-8-NUM-1-ENEROABRIL-2022REVODEP.pdf>

Serrano, P. (2019). *La integración sensorial en el desarrollo y aprendizaje infantil*. Narcea Ediciones.

https://www.google.com.pe/books/edition/La_integraci%C3%B3n_sensorial/k-ykDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Templain, P. (2022). *Entender las dificultades de su hijo con el movimiento y la coordinación.*

Understood.

<https://www.understood.org/es-mx/articles/understanding-your-childs-trouble-with-movement-and-coordination>

Torres, G. y Hernández, R. (2019). *Etapas infantil y motricidad. Estrategias para su desarrollo en educación física.* Wanceulen Editorial.

https://www.google.com.pe/books/edition/Etapas_Infantil_y_Motricidad/dJ2hDwAAQBAJ?hl=es-

[419&gbpv=1&dq=etapas+del+desarrollo+de+la+motricidad+gruesa+en+ni%C3%B1os+de+4+a%C3%B1os%7B&pg=PA36&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Etapas_Infantil_y_Motricidad/dJ2hDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=etapas+del+desarrollo+de+la+motricidad+gruesa+en+ni%C3%B1os+de+4+a%C3%B1os%7B&pg=PA36&printsec=frontcover)

Torres, J. (2021). *Nivel de motricidad gruesa en los niños niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 206 Fe y Alegría de la Villa Uña de Gato distrito Papayal, provincia Zarumilla, departamento Tumbes, 2020.* Uladech

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30808/MOTRICIDAD_GRUESA_TORRES_MORAN_JUANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ugía, R. (2022). *El juego como estrategia de aprendizaje y poderosa herramienta de motivación para los niños. Centro de Educación infantil asociado a ACADE.*

<https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/educacion-colegio/juego-como-estrategia-de-aprendizaje>

Unesco. (2022). *Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia.* Unesco.

<https://www.unesco.org/es/articles/por-que-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia>

Velázquez, A. (2023). *Investigación experimental: qué es, tipos y cómo realizarla*. Question Pro.

<https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-experimental/>

Venegas, M., García, M. y Venegas, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Málaga. IC Editorial.

https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodologia_SSC32/FVIpEAAAQBAJ?hl=es-

[419&gbpv=1&dq=juegos+y+la+motricidad+gruesa&pg=PT109&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodologia_SSC32/FVIpEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=juegos+y+la+motricidad+gruesa&pg=PT109&printsec=frontcover)

Villalobos, J. (2024). *¿Qué es el juego motor resumen?* La PS4.

<https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-es-el-juego-motor-resumen>

Wallon, H. (2000). *La evolución psicológica del niño*. Editorial Critica.

[https://www.studocu.com/en-us/document/universidad-mayor-de-san-](https://www.studocu.com/en-us/document/universidad-mayor-de-san-simon/psicologia/henri-wallon-la-evolucion-psicologica-del-nino-2/12588809)

[simon/psicologia/henri-wallon-la-evolucion-psicologica-del-nino-2/12588809](https://www.studocu.com/en-us/document/universidad-mayor-de-san-simon/psicologia/henri-wallon-la-evolucion-psicologica-del-nino-2/12588809)

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>General: -¿De qué manera el juego como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024?</p> <p>Específicos: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución</p>	<p>General: -Determinar de qué manera la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.</p> <p>Específicos: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de</p>	<p>General: Hi: La aplicación del juego como estrategia de aprendizaje mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.</p>	<p>Variable 1: Juegos</p> <p>Dimensiones: Física Afectiva – emocional Cognitiva Social</p> <p>Variable 2: Lateralidad Esquema corporal Equilibrio</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: No experimental</p> <p>Población: 100 niños y niñas.</p> <p>Muestra: 22 niños y niñas del aula Respeto.</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p> <p>Plan de análisis: Hoja de cálculo Excel</p>

Educativa Particular San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024?	4 años de la Institución Educativa Particular San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024, mediante la aplicación de un pre test.	H0: La aplicación del juego como estrategia de aprendizaje no mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.
¿Cómo influye la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024?	Aplicar el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.	la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024.
¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.P San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024; mediante la aplicación de un post test?	Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.P San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024, mediante un post test.	



LISTA DE COTEJO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Nº	Ítems	Si	No
Dimensión 1: Lateralidad			
01	Lanza la pelota hacia el lado derecho e izquierdo.		
02	Desabrocha botones movilizand o correctamente sus miembros superiores.		
03	Ata botones sin dificultad		
04	Manipula diferentes objetos		
05	Juega demostrando el uso correcto de sus brazos		
Dimensión 2: Esquema corporal			
06	Se mueve con autonomía mientras juega.		
07	Juega regulando su fuerza		
08	Realiza movimientos de agilidad con su cuerpo.		
09	Usa miembros inferiores jugando		
10	Identifica las partes de su cuerpo en relación con el espacio.		
Dimensión 3: Equilibrio			
11	Se mueve con los ojos cerrados sin perder el equilibrio.		
12	Corre con la pelota sin perder el equilibrio.		
13	Salta con un pie manteniendo su equilibrio.		
14	Juega la carrera sin tropezar.		
15	Pasa por los aros sin tambalear		

Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).

Nombre original del instrumento	Lista de cotejo para evaluar la motricidad gruesa
Autor y año	Eugenio Tolentino, Mirella Lizeth
Objeto del Instrumento	Evaluar la motricidad gruesa
Usuarios	Estudiantes de 4 años de la institución educativa San Vicente de la Barquera
Forma de Administración o Modo de aplicación	Individual y colectiva
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	KR20 0.882

Formato para validación de instrumentos de recolección de información

Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Nilo Albert Velásquez Castillo

N° DNI / CE: 32919741

Edad: 54 años

Teléfono / celular: 954186883

Email: nvelasquezc@uladech.edu.pe

Título profesional: Maestría _

Doctorado: x

Especialidad: Educación primaria

Institución que labora: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA HUÁNUCO, 2024



Firma

Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo DNI N°32919741

CPPe.: 05329197418

ORCID: 0000-0001-7881-4985



Huella digital

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Nilo Albert Velásquez

CastilloPresente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Eugenio Tolentino Mirella Lizeth estudiante / egresado del programa académico educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA HUANUCO, 2024 y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



61631575

DNI de Estudiante

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACION								
TÍTULO: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL APRENDIZAJE EN LA MOTRIDIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA HUÁNUCO, 2024								
	VARIABLE 1: EL JUEGO	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Marca el espacio que ocupará para moverse en los cuatro lados	X		X		X		
2	Mueve sus brazos en concordancia al movimiento de sus piernas	X		X		X		
3	Relaja sus músculos luego de realizar los movimientos	X		X		X		

	DIMENSION 2: AFECTIVA -EMOCIONAL							
1	Identifica cuando se encuentra enojado	X		X		X		
2	Respira antes de reaccionar antesituaciones complejas.	X		X		X		
3	Expresa con risa o con llanto segúnlo que siente		X		X		X	Debe contextualizar el desempeño si cumple uno como evalúa el otro
	DIMENSION 3: COGNITIVA							

1	Piensa en el juego que va a realizar	X		X		X		
2	Reconoce diferentes colores y texturas mientras juega		X		X		X	Debe contextualizar el desempeño si cumple uno como evalúa el otro
3	Se comunica correctamente con los demás	X		X		X		
DIMENSION 4: SOCIAL								
1	Se relaciona con facilidad con sus compañeros	X		X		X		
2	Reconoce sus fortalezas y debilidades		X		X		X	Debe contextualizar el desempeño si cumple uno como evalúa el otro
3	Respeto el turno de cada compañero		X		X		X	Debe mejorar el desempeño

	Variable 2:							
	MOTRICIDAD GRUESA							
	DIMENSION 1: LATERALIDAD							
1	Lanza la pelota hacia el lado derecho e izquierdo.	X		X		X		
2	Desabrocha botones movilizandocorrectamente sus miembros superiores	X		X		X		
3	Ata y desata botones sin dificultad		X		X		X	Debe contextualizar el desempeño si cumple uno como evalúa el otro
4	Manipula diferentes objetos	X		X		X		

5	Juega demostrando el uso correcto de sus brazos	X		X		X		
DIMENSION 2: ESQUEMA CORPORAL								
1	Se mueve con autonomía mientras juega.	X		X		X		
2	Juega regulando su fuerza y velocidad.		X		X		X	Debe contextualizar el desempeño si cumple uno como evalúa el otro
3	Realiza movimientos de agilidad con su cuerpo.	X		X		X		
4	Usa miembros inferiores y superiores jugando		X		X		X	Debe contextualizar el desempeño si cumple uno como evalúa el otro

5	Identifica las partes de su cuerpo en relación con el espacio.	X		X		X		
DIMENSION 3: EQUILIBRIO								
1	Se mueve con los ojos cerrados sin perder el equilibrio.	X		X		X		
2	Corre con la pelota sin perder el equilibrio.	X		X		X		
3	Salta con un pie manteniendo su equilibrio.	X		X		X		
4	Juega la carrera sin tropezar.	X		X		X		
5	Pasa por los aros sin tambalear	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:.....
.....

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr. / Mg. Nilo Albert Velásquez Castillo

DNI:32919741



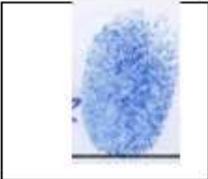
Firma



Huella digital

Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo
DNI N°32919741 CPPe.:
05329197418
ORCID: 0000-0001-7881-4985
Código de validación: 2024-0125

Formato para validación de instrumentos de recolección de información
Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nº DNI / CE: 32966766	Edad: 47
Teléfono / celular: 995324774	Email: d32966766b@aprendoencasa.pe
Título profesional:	
Grado académico: <u>Maestría</u>	Doctorado:
Especialidad: Educación Inicial	
Institución que labora: I.E. "Capullitos de Amor" 1542	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título:	
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA HUÁNUCO, 2024	
Autor(es):	
	
Firma	Huella

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Tolentino Cotrina Melina

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Eugenio Tolentino Mirella Lizeth estudiante / egresado del programa académico educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “ EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE

APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS

NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA HUANUCO,

2024 y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me

despido de usted. Atentamente,



Firma

61631575

DNI de Estudiante

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN								
TÍTULO: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL APRENDIZAJE EN LA MOTRIDIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSITTUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA HUÁNUCO, 2024								
	VARIABLE 1: EL JUEGO	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Marca el espacio que ocupará para moverse en los cuatro lados	X		X		X		
2	Mueve sus brazos en concordancia al movimiento de sus piernas	X		X		X		

3	Relaja sus músculos luego de realizar los movimientos	X		X		X		
	DIMENSION 2: AFECTIVA – EMOCIONAL							
1	Identifica cuando se encuentra enojado	X		X		X		
2	Respira antes de reaccionar ante situaciones complejas.	X		X		X		
3	Expresa con risa o con llanto según lo que siente	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: COGNITIVA							
1	Piensa en el juego que va a realizar	X		X		X		

2	Reconoce diferentes colores y texturas mientras juega	X		X		X		
3	Se comunica correctamente con los demás	X		X		X		
DIMENSIÓN 4: SOCIAL								
1	Se relaciona con facilidad con sus compañeros	X		X		X		
2	Reconoce sus fortalezas y debilidades	X		X		X		
3	Respeto el turno de cada compañero	X		X		X		
Variable 2: MOTRICIDAD								

	GRUESA							
	DIMENSION 1: LATERALIDAD							
1	Lanza la pelota hacia el lado derecho e izquierdo.	X		X		X		
2	Desabrocha botones movilizandocorrectamente sus miembros superiores	X		X		X		
3	Ata y desata botones sin dificultad	X		X		X		
4	Manipula diferentes objetos	X		X		X		
5	Juega demostrando el uso correcto de sus brazos	X		X		X		
	DIMENSION 2: ESQUEMA CORPORAL							

1	Se mueve con autonomía mientras juega.	X		X		X		
2	Juega regulando su fuerza y velocidad.	X		X		X		
3	Realiza movimientos de agilidad con su cuerpo.	X		X		X		
4	Usa miembros inferiores y superiores jugando	X		X		X		
5	Identifica las partes de su cuerpo en relación con el espacio.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: EQUILIBRIO							

1	Se mueve con los ojos cerrados sin perder el equilibrio.	X		X		X		
2	Corre con la pelota sin perder el equilibrio.	X		X		X		
3	Salta con un pie manteniendo su equilibrio.	X		X		X		
4	Juega la carrera sin tropezar.	X		X		X		
5	Pasa por los aros sin tambalear	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:.....

.....Op

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Rocio Avalos Garcia..... DNI 32966766



CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Herrera León Ketty

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Eugenio Tolentino Mirella Lizeth estudiante / egresado del programa académico educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “ EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE

APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA HUANUCO,

2024 y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y

participación, me despido de usted. Atentamente,



61631575

Firma DNI de Estudiante

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN								
TÍTULO: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL APRENDIZAJE EN LA MOTRIDIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSITTUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA SAN VICENTE DE LA BARQUERA HUÁNUCO, 2024								
	VARIABLE 1: EL JUEGO	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	DIMENSIÓN 1: FÍSICA O MOTORA							
1	Marca el espacio que ocupará para moverse en los cuatro lados	X		X		X		
2	Mueve sus brazos en concordancia al movimiento de sus piernas	X		X		X		

3	Relaja sus músculos luego de realizar los movimientos	X		X		X		
DIMENSION 2: AFECTIVA – EMOCIONAL								
1	Identifica cuando se encuentra enojado	X		X		X		
2	Respira antes de reaccionar ante situaciones complejas.	X		X		X		
3	Expresa con risa o con llanto según lo que siente	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: COGNITIVA								
1	Piensa en el juego que va a realizar	X		X		X		

2	Reconoce diferentes colores y texturas mientras juega	X		X		X		
3	Se comunica correctamente con los demás	X		X		X		
DIMENSIÓN 4: SOCIAL								
1	Se relaciona con facilidad con sus compañeros	X		X		X		
2	Reconoce sus fortalezas y debilidades	X		X		X		

3	Respetar el turno de cada compañero	X		X		X		
	Variable 2: MOTRICIDAD GRUESA							
	DIMENSIÓN 1: LATERALIDAD							
1	Lanza la pelota hacia el lado derecho e izquierdo.	X		X		X		
2	Desabrocha botones movilizandocorrectamente sus miembros superiores	X		X		X		
3	Ata y desata botones sin dificultad	X		X		X		
4	Manipula diferentes objetos	X		X		X		

5	Juega demostrando el uso correcto de sus brazos	X		X		X		
	DIMENSION 2: ESQUEMA CORPORAL							
1	Se mueve con autonomía mientras juega.	X		X		X		
2	Juega regulando su fuerza y velocidad.	X		X		X		
3	Realiza movimientos de agilidad con su cuerpo.	X		X		X		
4	Usa miembros inferiores y superiores jugando	X		X		X		
5	Identifica las partes de su cuerpo	X		X		X		

	en relación con el espacio.							
	DIMENSIÓN 3: EQUILIBRIO							
1	Se mueve con los ojos cerrados sin perder el equilibrio.	X		X		X		
2	Corre con la pelota sin perder el equilibrio.	X		X		X		
3	Salta con un pie manteniendo su equilibrio.	X		X		X		
4	Juega la carrera sin tropezar.	X		X		X		
5	Pasa por los aros sin tambalear	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:.....

.....Op

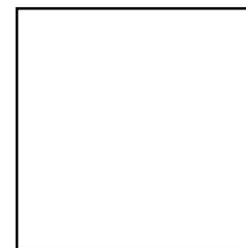
ión de experto: Aplicable (x) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Herrera León Ketty DNI 43493175

Firm



HERRERA LEÓN KETTY
DNI N°: 43493175



Huella digital



Prueba de confiabilidad

$\sum pq$	3.28	KR20	0.8828939
σ^2	18.64		
K	15		

$$r_{20} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{\sigma^2 - \sum pq}{\sigma^2} \right)$$

Donde:
K = Número de ítems del instrumento
p = Porcentaje de personas que responde correctamente cada ítem.
q = Porcentaje de personas que responde incorrectamente cada ítem.
 σ^2 = Varianza total del instrumento

PRE TEST

PRE TEST																
variable dependiente																
	dim 1					dim 2					dim 3					
n	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	Total
1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	6
2	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2
3	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	3	0	1	0	7
4	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
5	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	7
6	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
7	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2
8	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2
9	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	7
10	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2
11	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
12	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2
13	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	6
14	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	6
15	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
16	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	8
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2
18	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
19	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	8
22	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3

POST TEST

POST TEST																
variable dependiente																
	dim 1					dim 2					dim 3					
n	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	Total
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	12
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	13
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
9	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	9
10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
11	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14
15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
16	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	10
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
19	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	12
20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

(PADRES) (LA CANTIDAD ES SEGÚN LA MUESTRA)

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

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

.....

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

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

.....

.....

Procedimientos:

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

1.
2.
3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

.....

Beneficios:

.....

.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Firma (claridad y limpieza)

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

Sesiones de aprendizaje



1. **Actividades de aprendizaje:** Me divierto lanzando los balones

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Identifica con claridad su lado derecho e izquierdo al lanzar las pelotas.

Fecha: 01/08/2022

SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>Socialización</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea.</p> <p>Damos la bienvenida al taller con la canción “El baile del cuerpo”.</p> <p>Para empezar el taller establecemos los acuerdos y presentamos los materiales a utilizar.</p>	<p>Video educativo</p> <p>Pelotas de cuero</p> <p>Pelotas de trapo</p>	15 minutos
DESARROLLO	<p>Expresividad motriz</p> <p>Se les explica a los niños la secuencia que se desarrollará las actividades del juego.</p> <p>Los niños y niñas manipulan libremente las pelotas.</p> <p>Organizamos a los niños y niñas en equipos, les entregamos las pelotas de cuero y estos hacen dar botes, lo tiran a la pared de izquierda a derecha.</p> <p>Luego los niños juegan en pares con sus compañeros para iniciar el lanzamiento con ambas pelotas.</p> <p>- Acompañamos el juego de los niños observando y comentando: ¿Qué lados lanzaste la pelota?, ¿Con quién estás jugando? ¿Cuál es tu derecha e izquierda?</p>	<p>Pelotas de cuero</p> <p>Pelotas de trapo</p> <p>Cesta</p>	45 minutos
	<p>Relajación</p> <p>- Elegimos un espacio y ponemos música suave que invite al descanso y la tranquilidad.</p>	Música	5 minutos
	<p>Expresión gráfico plástica</p> <p>- Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado.</p> <p>- Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.</p>	<p>Papel bond y lápices de colores.</p>	15 minutos

CIERRE	verbalización Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego		15 minutos
---------------	---	--	------------

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación*
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Diverplay baila coreokids (2020). *Yo tengo un cuerpo.*

<https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>

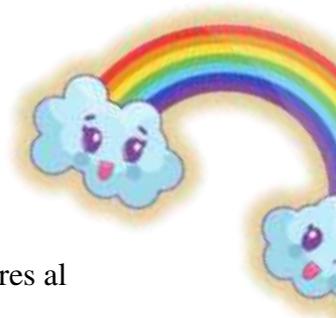
El sonido de los sueños. (2023, 26 de enero). *Música para dormir bebés en 3 minutos.*

https://www.youtube.com/watch?v=Q7_2TFX3xho

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS: Identifica con claridad su lado derecho e izquierdo al lanzar las pelotas.	
	SI	NO
1	x	
2	x	
3	x	
4	x	
5		x
6	x	
8	x	
9	x	
10	x	
11	x	
12	x	
13	x	
14	x	
15	x	
16	x	
17	x	
18	x	
19	x	
20	x	
21	x	

22	x	
----	---	--



2. **Actividades de aprendizaje:** Jugando abrochamos los botones

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Realiza movimientos simétricos de miembros superiores al momento de abrochar los botones.

Fecha: 03/08/2022

SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>Socialización</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea.</p> <p>Damos la bienvenida a los niños.</p> <p>Establecemos acuerdos para realizar la actividad en el taller y presentamos los materiales a utilizar e invitamos a los niños a expresar qué les gustaría hacer con el material presentado (camisas).</p>	Camisas	15 minutos
DESARROLLO	<p>Expresividad motriz:</p> <p>Se les explica a los niños la secuencia que se desarrollará las actividades del juego.</p> <p>Los niños y niñas manipulan y juegan libremente con las camisas entregadas, desarrollando diversas actividades.</p> <p>En un primer momento lo realizan de manera individual luego en pares.</p> <p>Acompañamos a los niños observando y comentando el juego. ¿Qué juego están realizando?, ¿Todos están realizando el mismo juego?</p>	Camisas	45 minutos
	<p>Relajación</p> <p>- Elegimos un espacio para escuchar el cuento: “Entre botones de colores”.</p>	Cuento	5 minutos

	<p>Expresión gráfico plástica</p> <p>Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado.</p> <p>- Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.</p>	Papel bond y lápices de colores	15 minutos
CIERRE	<p>verbalización</p> <p>Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea.</p> <p>Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego.</p>		15 minutos

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Accorsi, W. (2015). *Un cuento de botones de colores*. Crecer entre libros.
<http://crecerentrecuentos.blogspot.com/2015/05/un-cuento-de-botones-de-colores.html>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS	
	Realiza movimientos simétricos de miembros superiores al momento de abrochar los botones.	
	SI	NO
1	x	
2	x	
3	x	
4	x	
5		x
6	x	
8	x	
9	x	
10	x	
11		x
12	x	
13	x	
14	x	
15	x	
16	x	

17	x	
18	x	
19	x	
20	x	
21	x	
22	x	



3. **Actividades de aprendizaje:** Me divierto atando y desatando

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Realiza movimientos de coordinación al atar y desatar sus cordones.

Fecha: 08/08/2022

SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea.</p> <p>Damos la bienvenida al taller “Atando y desatando” y les cuento lo que he preparado.</p> <p>Establecemos acuerdos para realizar la actividad en el taller y presentamos los materiales a utilizar e invitamos a los niños a expresar qué les gustaría hacer con el material presentado (zapato).</p> <p>- Entonamos la canción “Zapatero”.</p>	Zapatos	15 minutos
DESARROLLO	<p>Expresividad motriz</p> <p>Se les explica a los niños la secuencia que se desarrollará las actividades del juego.</p> <p>Los niños y niñas manipulan y juegan libremente con sus zapatos, desarrollando diversas actividades.</p> <p>Luego, pregunto: ¿Les gustaría jugar quien amarra y desata en menor tiempo sus zapatos?</p> <p>Acompañamos la actividad de los niños observando y comentando:</p> <p>¿Qué juego están realizando?,</p> <p>¿Todos están realizando el mismo juego?</p>	Zapatos	45 minutos
	<p>Relajación</p> <p>Eligen un espacio para sentarse o echarse, entonando la canción: “Zapatero”.</p>	Canción	5 minutos
	<p>Expresión gráfico plástica</p> <p>Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado.</p> <p>Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.</p>	Papel bond y Lápices de colores	15 minutos

CIERRE	verbalización		15 minutos
	Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego		

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación*
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

Moonbug Kids (2020). *Canción para atarse los cordones*

<https://www.youtube.com/watch?v=PL69Ph2prWo>.

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS Realiza movimientos de coordinación al atar y desatar sus cordones.	
	SI	NO
1	x	
2	x	
3	x	
4	x	
5		x
6	x	
8	x	
9	x	
10	x	
11	x	
12	x	
13		x
14	x	
15	x	

16		x
17	x	
18	x	
19	x	
20	x	
21	x	
22	x	



4. **Actividades de aprendizaje:** Jugamos a ser músicos

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Expresa y realiza movimientos de acuerdo a la manipulación de los objetos.

Fecha: 15/08/2022

SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	Damos la bienvenida al taller “Somos músicos” y les cuento lo que he preparado. Establecemos acuerdos para realizar la actividad en el taller y presentamos los materiales A utilizar e invitamos a los niños a expresar qué les gustaría hacer con El material presentado (instrumentos musicales).	Tambores Maracas Flautas Panderetas	15 minutos
DESARROLLO	Expresividad motriz Los niños y niñas manipulan y tocan libremente, desarrollando diversas actividades. Luego, invito que toquen estos instrumentos entonando canciones que han aprendido, la actividad se repetirá varias veces teniendo en cuenta el tiempo. Después, lo realizan en equipos para finalmente hacer sus presentaciones. Gana el equipo que más aplausos recibe. Acompañamos a los niños guiándoles y explicándoles.	Tambores Maracas Flautas Panderetas	45 minutos
	Relajación Ponemos música en bajo volumen para acompañar el canto de una de sus canciones favoritas.	Canción	5 minutos
	Expresión gráfico plástica Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado. Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.	Papel bond Lápiz Lápices de colores	15 minutos
CIERRE	Verbalización Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego		15 minutos

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación*
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS: Expresa y realiza movimientos de acuerdo a la manipulación de los objetos.	
	SI	NO
1	x	
2		x
3	x	
4		x
5		x
6	x	
8	x	
9	x	
10	x	
11	x	
12	x	
13		x
14	x	
15	x	
16	x	
17	x	
18	x	
19	x	
20	x	
21	x	
22	x	



5. **Actividades de aprendizaje:** Somos creativos

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Realizan actividades con los materiales utilizando los miembros superiores.

Fecha: 22/08/2022

SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	Damos la bienvenida al taller “Somos músicos” y les cuento lo que he preparado. Establecemos acuerdos para realizar la actividad en el taller y presentamos los materiales a utilizar e invitamos a los niños a expresar qué les gustaría hacer con El material presentado (instrumentos musicales).	Tambores Maracas Flautas Panderetas	15 minutos
DESARROLLO	Socialización - Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea. - Damos la bienvenida al taller “Somos músicos” y les cuento lo que he preparado. - Establecemos acuerdos para realizar la actividad en el taller y presentamos los materiales a utilizar e invitamos a los niños a expresar qué les gustaría hacer con el material presentado (Plastilina de colores).	Tambores Maracas Flautas Panderetas	45 minutos
	Relajación Ponemos música en bajo volumen para acompañar el canto de una de sus canciones favoritas.	Canción	5 minutos
	Expresión gráfico plástica Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado. Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.	Papel bond Lápiz Lápices de colores	15 minutos

CIERRE	Verbalización Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego.		15 minutos
---------------	--	--	------------

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS - Realizan actividades con los materiales utilizando los miembros superiores.	
	SI	NO
1	x	
2	x	
3	x	
4		x
5	x	
6	x	
8		x
9	x	
10	x	
11	x	
12	x	
13	x	
14	x	
15	x	
16	x	
17	x	

18		x
19	x	
20	x	
21	x	
22	x	



6. **Actividades de aprendizaje:** Jugando en el rancho

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Realiza juegos de manera autónoma utilizando las partes del cuerpo.

Fecha: 25/08/2022

SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>Socialización</p> <p>- Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea.</p> <p>Damos la bienvenida al taller “Somos músicos” y les cuento lo que he preparado.</p> <p>Establecemos los acuerdos he Invito a observar el mural y preguntamos: ¿Qué animales observan en el mural?, ¿Dónde se realizan o qué sonidos emiten? Entonamos la canción “En mi rancho bonito”</p>	Mural	15 minutos
DESARROLLO	<p>Expresividad motriz</p> <p>Los niños y niñas eligen y juegan libremente imitando las características más resaltantes del animal elegido.</p> <p>Acompañamos a los niños observando y comentando según lo que ellos realizan.</p> <p>Luego comentan lo que más le agrada de dicho animal.</p> <p>Relajación</p> <p>- Eligen un espacio para sentarse o echarse cantando la canción “En mi rancho bonito”.</p>	Mural Música Papel bond Lápiz Lápices de colores	45 minutos
			5 minutos

	<p>Expresión gráfico plástica Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado. Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.</p>		15 minutos
CIERRE	<p>verbalización Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego</p>		15 minutos

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS - Realiza juegos de manera autónoma utilizando las partes del cuerpo. Técnicas: Juego libre	
	SI	NO
1	x	
2	x	
3	x	
4	x	
5	x	
6	x	
8	x	
9	x	
10	x	

11	x	
12	x	
13	x	
14	x	
15	x	
16	x	
17	x	
18	x	
19	x	
20	x	
21	x	
22	x	



7. **Actividades de aprendizaje:** Jugamos a la carrera de autos

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Expresa sus emociones a través del juego regulando su fuerza y velocidad.

Fecha: 29/08/2022

SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>Socialización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea. - Damos la bienvenida al taller “La carrera de autos”. - Los niños y niñas mencionan lo que observan a su alrededor e identifican los materiales que se van a usar (pistas, carros de cartones, conos, señalizaciones) - Preguntamos: ¿Qué juego podemos realizar con los materiales?, ¿Alguna vez han visto una carrera de autos?, ¿Les gustaría jugar a la carrera de autos? - Establecemos acuerdos para realizar la actividad en el taller 	<p>Pistas Señalización Conos Carritos de cartón</p>	<p>15 minutos</p>
DESARROLLO	<p>Expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollamos el taller invitando a los niños y niñas a colocarse al cuerpo los carritos elaborados y luego, a desplazarse libremente por el patio. - Luego, brindamos las reglas e indicaciones para comenzar la carrera. Para ello, se colocan en una fila y a la señal comienzan el juego. Después se establece el orden de llegada de cada uno de los participantes. <p>Finalmente, continua el juego formando dos columnas de la misma cantidad de niños y niñas y nuevamente salen a la señal los dos primeros para luego los dos siguientes y así sucesivamente. Gana el equipo que llega primero todos sus integrantes.</p>	<p>Pistas Señalización Conos Carritos de cartón</p>	<p>45 minutos</p>

	Relajación - Eligen un espacio para sentarse o echarse cantando la canción “El auto de papá”.	Canción	5 minutos
	Expresión gráfico plástica Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado. Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.	Papel bond Lápiz Lápices de colores	15 minutos
CIERRE	verbalización Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego		15 minutos

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS	
	Expresa sus emociones a través del juego regulando su fuerza y velocidad.	
	SI	NO
1		x
2		x
3	x	
4	x	
5	x	
6	x	
8	x	
9	x	

10	x	
11		x
12	x	
13	x	
14	x	
15		x
16	x	
17	x	
18	x	
19	x	
20	x	
21	x	
22	x	

8. **Actividades de aprendizaje:** Mi personaje favorito

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Realiza movimientos de agilidad con su cuerpo.

Fecha: 05/09/2022



SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>Socialización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea. - Damos la bienvenida al taller “Mi personaje favorito”. - Presentamos algunas imágenes de algunos personajes populares para los niños y preguntamos: ¿Qué personaje es?, ¿Qué otros personajes conocen?, ¿Cuál es su favorito? - Escuchamos sus respuestas. - Menciono que hoy jugarán a representar a su personaje favorito. 	Imágenes	15 minutos

DESARROLLO	<p>Expresividad Motriz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas manipulan y juegan libremente con los diferentes materiales. - Acompañamos observando y comentando sus juegos: ¿Qué juego estas realizando?, ¿Por qué estás jugando así y no de otra manera?, ¿Todos están realizando los mismos juegos?, ¿Qué personaje estas representando? - Observamos a los niños durante la actividad. 	<p>Telas de colores y diferentes tamaños. Palitos Colchonetas Botellas de plástico Cintas Vinchas Tapas de olla</p>	45 minutos
	<p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eligen un espacio para sentarse o echarse, escuchando un cuento de superhéroes o superpoderes. 	Canción	5 minutos
	<p>Expresión gráfico plástica</p> <p>Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado. Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.</p>	<p>Papel bond y lápiz Lápices de colores</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Verbalización</p> <p>Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego.</p>		15 minutos

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS - Realiza movimientos de agilidad con su cuerpo	
	SI	NO
1		x
2		x
3	x	
4	x	
5	x	
6	x	
8		x
9	x	
10	x	
11	x	
12	x	
13		x
14	x	
15		x
16		x
17	x	
18	x	

19	x	
20	x	
21	x	
22	x	

9. **Actividades de aprendizaje:** Oficios y profesiones

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Diferencia las extremidades inferiores de las superiores.

Fecha: 12/09/2022



SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<p>Socialización</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea.</p> <p>Damos la bienvenida al taller “Oficios y profesiones” y les contamos lo que hemos traído para desarrollar el presente taller.</p> <p>Dialogamos sobre las actividades o el trabajo que realizan sus padres o los miembros de su familia.</p> <p>Escuchamos y preguntamos:</p> <p>¿Qué otros oficios o profesiones conocen ¿Qué les gustaría ser cuando sean grandes?</p> <p>Mencionamos que hoy jugarán a ser un futbolista, un doctor, una profesora, según lo que ellos decidan.</p> <p>¿Qué materiales podrías utilizar para realizar este juego?</p>	<p>Imágenes</p>	<p>15 minutos</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Expresividad Motriz:</p> <p>Los niños y niñas manipulan y juegan libremente con los diversos materiales desarrollando diferentes actividades como enfermo, enseñar, arreglar un carro, etc.</p> <p>Acompañamos observando y comentando sus juegos:</p> <p>¿Qué juego estas realizando?, ¿Por qué estas jugando así y no de otra manera?, ¿Todos están haciendo lo mismo?, ¿Qué actividades realizas?</p> <p>Observamos con mucha atención las diversas actividades que realizan los niños como, por ejemplo: Qué hacen los niños con los materiales,</p>	<p>Botiquín, gorras, pelotas, muñecas, set de cocina Carritos de juguete.</p>	<p>45 minutos</p>

	a qué profesional u oficio juegan, los gestos y movimientos que realizan.		
	<p>Relajación - Eligen un espacio para sentarse o echarse, escuchando adivinanzas sobre las profesiones u oficios.</p>	Canción	5 minutos
	<p>Expresión gráfico plástica Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado. Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.</p>	Papel bond y lápiz Lápices de colores	15 minutos
CIERRE	<p>Verbalización Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego.</p>		15 minutos

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS	
	Diferencia las extremidades inferiores de las superiores.	
	SI	NO
1		x
2		x
3	x	
4		x
5	x	
6	x	
8	x	
9	x	
10	x	
11	x	
12	x	
13		x
14	x	
15		x
16	x	
17	x	
18	x	
19	x	
20	x	
21	x	
22	x	

10. **Actividades de aprendizaje:** Mi familia

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Identifica las partes de su cuerpo con relación a su espacio.

Fecha: 21/09/2022



SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>Socialización</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea.</p> <p>Damos la bienvenida al taller “La familia.</p> <p>Cantamos la canción “La familia” y preguntamos:</p> <p>¿Les gustó la canción?, ¿De quién o quiénes trata la canción?, ¿Quién conforman nuestra familia?</p> <p>Establecemos los acuerdos del taller.</p>	Canción	15 minutos
DESARROLLO	<p>Expresividad Motriz:</p> <p>Los niños y niñas manipulan y juegan libremente con los diferentes materiales, desarrollando diversas actividades como cocinar, salir a pasear, lavar la ropa, limpiar y ordenar la casa, comer, etc.</p> <p>Acompañamos observando y comentando sus juegos:</p> <p>¿Qué juego estas realizando?, ¿Por qué estás jugando así y no de otra manera?, ¿Todos están haciendo lo mismo?, ¿Qué actividades realizas?</p> <p>Observamos con mucha atención las diversas actividades que realizan los niños como, por ejemplo: ¿Qué hacen los niños con los materiales?</p>	Set de cocina Muñecas Peluches Mesitas, mandil y colchonetas Otros.	45 minutos
	<p>Relajación</p> <p>Eligen un espacio para sentarse o echarse, entonando la canción de inicio.</p>	Canción	5 minutos

	<p>Expresión gráfico plástica Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado. Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.</p>	<p>Papel bond y lápiz Lápices de colores</p>	<p>15 minutos</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Verbalización Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego.</p>		<p>15 minutos</p>

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS:	
	- Identifica las partes de su cuerpo con relación a su espacio.	
	SI	NO
1	0	x
2	0	x
3	x	
4	x	
5	x	
6	x	
8		x
9	x	
10	x	
11	x	
12	x	
13	x	
14	x	
15		x
16	x	
17	x	
18		x
19	x	
20	x	
21	x	
22	x	

11. **Actividades de aprendizaje:** El zapato de cristal

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Identifica con los ojos cerrados partes del cuerpo del lado derecho e izquierdo.

Fecha: 23/09/2022



SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>Socialización</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida al taller y les comentamos que en esta ocasión jugarán “El zapato de cristal”. - Preguntamos:¿Han escuchado o han realizado alguna vez este juego? - Establecemos acuerdos para realizar el juego. 	Canción	15 minutos
DESARROLLO	<p>Expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salimos al patio y antes de iniciar el juego invitamos todos los niños se quiten los zapatos. - Se colocan todos los niños sentados, con los ojos cerrados y formando un círculo. <p>Colocamos música mientras damos la vuelta por alrededor e los niños, dejamos el zapato de tras de uno de ellos.</p> <p>Tras la orden de la investigadora cada niño tendrá que palpar con sus manos detrás de él para ver si alguno tiene el zapato de cristal. El niño que lo tenga tendrá que colocárselo lo mas silenciosamente posible y levantarse para salir corriendo.</p> <p>Acompañamos el juego de los niños jugando con ellos.</p>	Zapatos	45 minutos
	<p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eligen un espacio seguro y libre de obstáculos. - Realizamos ejercicios de respiración. 		5 minutos

	Expresión gráfico plástica Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado. Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.	Papel bond y lápiz Lápices de colores	15 minutos
CIERRE	Verbalización Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego		15 minutos

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS: Identifica con los ojos cerrados partes del cuerpo del lado derecho e izquierdo.	
	SI	NO
1	x	
2	x	
3	x	
4	x	
5	x	
6	x	
8	x	
9	x	
10	x	
11	x	
12	x	
13	x	
14	x	
15	x	
16	x	
17	x	
18	x	
19	x	
20	x	
21	x	
22	x	

12. **Actividades de aprendizaje:** El salto pelotero

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Demuestra equilibrio y agilidad corriendo y permaneciendo con la pelota.

Fecha: 26/09/2022



SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>Socialización</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea. Damos la bienvenida al taller y les comentamos que en esta ocasión jugarán “El salto pelotero”. Preguntamos: ¿Han escuchado o han realizado alguna vez este juego? Establecemos acuerdos para realizar el juego.</p>	Canción	15 minutos
DESARROLLO	<p>Expresividad motriz</p> <p>Los niños y niñas se colocan a cierta distancia uno de otro. Mencionamos que el juego se desarrolla de manera individual y luego entregamos una pelota a cada uno. Los niños lanzan la pelota con fuerza hacia el suelo, haciendo que ésta rebote. A continuación, dan tantos saltos como rebotes de la pelota en el suelo. Si la pelota golpea la pelota de otro compañero, entonces los niños deberán correr y abrazarse con fuerza, permaneciendo así hasta que las pelotas de ambos niños dejen de rebotar. Acompañamos el juego de los niños observando y comentando.</p>	Pelotas	45 minutos
	<p>Relajación</p> <p>- Eligen un espacio seguro y sin obstáculos. Realizamos ejercicios de respiración.</p>		5 minutos

	<p>Expresión gráfico plástica Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado. Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.</p>	<p>Papel bond y lápiz Lápices de colores</p>	<p>15 minutos</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Verbalización Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego</p>		<p>15 minutos</p>

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS: Demuestra equilibrio y agilidad corriendo y permaneciendo con la pelota.	
	SI	NO
1		x
2	x	
3	x	
4	x	
5	x	
6		x
8	x	
9	x	
10	x	
11		x
12	x	
13	x	
14	x	
15	x	
16	x	
17		x
18	x	
19	x	
20	x	
21		x
22	x	

13. **Actividad de aprendizaje:** El bosque mágico

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Realiza saltos de un pie manteniendo su equilibrio.

Fecha: 03/10/2022



	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>Socialización</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea y presento los materiales que hemos preparado.</p> <p>Damos la bienvenida al taller y les comentamos que en esta ocasión jugarán “El bosque mágico”.</p> <p>Preguntamos: ¿Han escuchado o han realizado alguna vez este juego?</p> <p>Establecemos acuerdos para realizar el juego..</p>		15 minutos
DESARROLLO	<p>Expresividad motriz</p> <p>Organizamos a los niños en equipos.</p> <p>Cada equipo tendrá que llegar a su colchoneta, pero como se trata de un bosque encantado deberán hacerlo de diferentes maneras: saltando en una pata coja, en cuatro pies, caminando como cangrejo, arrastrándose como serpiente.</p> <p>Aclaremos a los niños que en este juego no se valora quien llegue primero al destino, sino la originalidad de los niños al desplazarse. Cuanto más original sea un equipo en relación al modo de traslado, mayor ventaja tendrá frente a los otros grupos.</p> <p>Al llegar a la colchoneta, cada niño deberá permanecer como estatua hasta que el resto de sus compañeros puedan llegar a destino.</p>	Pelotas	45 minutos
	<p>Relajación</p> <p>- Eligen un espacio seguro y sin obstáculos.</p> <p>Realizamos ejercicios de respiración.</p>		5 minutos

	<p>Expresión gráfico plástica Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado. Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.</p>	<p>Papel bond y lápiz Lápices de colores</p>	<p>15 minutos</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Verbalización Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego</p>		<p>15 minutos</p>

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS: Realiza saltos de un pie manteniendo su equilibrio	
	SI	NO
1		X
2	X	
3	X	
4	X	
5		X
6		X
8	X	
9	X	
10	X	
11	X	
12	X	
13		X
14	X	
15	X	
16		X
17		X
18	X	
19	X	
20	X	
21		X
22	X	



14. Actividades de aprendizaje: Carrera de ciempiés

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Expresa los movimientos y equilibrio de s al realizar la carrera..

Fecha: 13/10/2022

SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>Socialización</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea.</p> <p>Damos la bienvenida al taller y les comentamos que en esta ocasión jugarán “La carrera de ciempiés”.</p> <p>Preguntamos: ¿Han escuchado o han realizado alguna vez este juego?</p> <p>- Establecemos acuerdos para realizar el juego.</p>		15 minutos
DESARROLLO	<p>Expresividad motriz</p> <p>Organizamos a los niños en equipos y escuchan las indicaciones para realizar el juego.</p> <p>Invitamos colocarse en fila detrás de su compañero (sentados).</p> <p>Luego, sujetan los tobillos de su compañero de atrás.</p> <p>La carrera comienza mientras los niños avanzan desde un punto de partida hasta uno de llegada, pero si la música deja de escucharse, ellos deberán pararse y sujetarse de los hombros de su compañero (conservando la fila inicial) hasta llegar a la meta.</p> <p>La carrera exige a los niños atención constante dados los cambios que se proponga y los intervalos de la música que se realicen.</p>	Tizas blancas	45 minutos
	<p>Relajación</p> <p>- Eligen un espacio seguro y sin obstáculos.</p> <p>Realizamos ejercicios de respiración.</p>		5 minutos
	<p>Expresión gráfico plástica</p> <p>Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado.</p> <p>Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.</p>	Papel bond y lápiz Lápices de colores	15 minutos

CIERRE	Verbalización Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego		15 minutos

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS	
	Expresa los movimientos y equilibrio de su cuerpo al realizar la carrera..	
	SI	NO
1		x
2		x
3	x	
4		x
5		x
6		x
8	x	
9	x	
10	x	
11	x	
12	x	
13		x
14	x	
15		x
16	x	
17		x
18	x	
19	x	
20	x	

21		X
22	X	

15. **Actividades de aprendizaje:** El calabozo de los aros

Área: Psicomotricidad

Desempeños precisados: Mantiene su equilibrio en un tiempo determinado realizando el juego.

Fecha: 17/10/2022



SECUENCIA	PROCEDIMIENTOS	MATERIALES EDUCATIVOS	TIEMPO
INICIO	<p>Socialización</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en asamblea y presento los materiales a utilizar. Damos la bienvenida al taller y les comentamos que en esta ocasión jugarán “El calabozo de los aros”.</p> <p>Preguntamos: ¿Han escuchado o han realizado alguna vez este juego?</p> <p>Establecemos acuerdos para realizar el juego.</p>		15 minutos
DESARROLLO	<p>Expresividad motriz:</p> <p>Organizamos a los niños en equipos y escuchan las indicaciones para realizar el juego. Colocamos todos los aros esparcidos en el patio. Tras la señal de la investigadora, cada niño deberá correr en busca de un aro. Como hay menos aros que cantidad de niños, algunos no podrán tener su aro, pero aquellos que sí lo han conseguido deberán colocarse dentro de este aro e ir en busca de un niño que no tenga aro a fin de “cazarlo en su calabozo”. Una vez capturado, el niño dueño del aro, deberá indicar ciertos movimientos motores y expresivos para que el niño en prisión, gane su libertad. Por ejemplo: camina como cangrejo mientras se canta una canción o un trabalenguas. Una vez que el niño realice la actividad correctamente, recupera su libertad. Acompañamos el juego de los niños observando y jugando con ellos.</p>	Aros de plástico	45 minutos

	<p>Relajación - Eligen un espacio seguro y sin obstáculos. Realizamos ejercicios de respiración.</p>		5 minutos
	<p>Expresión gráfico plástica Los niños cogen los materiales y dibujan lo que han realizado. Les preguntamos de que trata sus dibujos y pasamos a pegar sus dibujos en la pared.</p>	<p>Papel bond y lápiz Lápices de colores</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Verbalización Nos ubicamos en el mismo lugar donde se realizó la asamblea. Dialogamos cómo se han sentido, qué les pareció el juego</p>		15 minutos

Referencia Bibliográfica

MINEDU (2016) currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacionbasica.pdf>

LISTA DE COTEJO

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS: Mantiene su equilibrio en un tiempo determinado realizando el juego.	
	SI	NO
1		x
2	x	
3	x	
4	0	x
5	0	x
6	0	x
8	0	x
9	x	
10	x	
11	x	
12	x	
13	x	
14	x	
15		x
16	x	
17		x
18		x
19	x	
20	x	
21		x
22	x	