

# **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”**



## **TESIS**

**El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la  
Institución Educativa Inicial N° 326 Tarapoto, 2022**

## **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

### **Autoras:**

Br. Merci Córdova Alberca (0009-0002-8376- 7305)

Br. Yaneli Quilla Maldonado (0009-0000-7223-164X)

### **Asesora:**

Dra. Ibis Lizeth López Novoa (0000-0001-6387-3376)

### **Línea de investigación:**

Calidad, equidad y Pertinencia de Aprendizajes y Condiciones de  
Educabilidad.

**PROMOCIÓN 2022**

**TARAPOTO – SAN MARTÍN**

**2024**

## **Página del jurado**

-----  
Lic. Jorge Lao Gonzales (0009-0009-5985-9921)  
Presidente

-----  
Mg. Norma Luz Alejandría Lozano (0009-0005-9450-4174)  
Secretaria

-----  
Lic. Bessy López Saavedra (0009-0001-9042-0695)  
Vocal

## **Dedicatoria**

A mis padres Florencio y Ana María por su apoyo incondicional, para culminar mi carrera con éxito.

A mis hermanos, por sus palabras motivadoras, por impartirme sus consejos que han sido de gran ayuda en esta etapa de mi carrera profesional.

Merci

A mis padres Samuel y Guillerma, por su apoyo incondicional durante mi formación profesional.

A mis hermanas por ser partícipes y apoyarme en todas mis metas trazadas.

Yaneli

## **Agradecimiento**

Agradecemos a Dios por brindarnos la vida y salud, a nuestros padres por su apoyo incondicional durante estos cinco años de estudio que fueron de mucha dedicación y esfuerzo, a nuestros hermanos por confiar y animarnos para seguir adelante con nuestras metas.

Finalmente, agradecemos a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” por la formación integral durante el trayecto de nuestra carrera profesional

Las Autoras

## Declaratoria de autenticidad

Nosotras, Merci Córdova Alberca con DNI N° 76125246 y Yaneli Quilla Maldonado, identificada con DNI N° 74466777, ex alumnas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Educación Inicial, con el informe de investigación: **“El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Tarapoto, 2022”**.

Declaramos bajo juramento que:

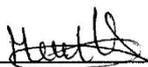
La presente investigación es de nuestra autoría.

Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.

Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y por lo tanto, los resultados que se presentan en el informe constituyen aportes a partir de la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, abril del 2024.



Merci Cordova Alberca  
DNI N° 76125246



Yaneli Quilla Maldonado  
DNI N° 74466777

## **Presentación**

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presentamos ante ustedes nuestra tesis titulada “**El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Tarapoto, 2022**”, con la finalidad de determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del ámbito de estudio.

Esperando cumplir con los requisitos de ley que merezca su aprobación.

Las autoras

## Índice

Página del jurado .....	2
Dedicatoria .....	3
Agradecimiento .....	4
Declaratoria de autenticidad .....	5
Presentación.....	6
Resumen .....	9
Abstract.....	10
Introducción.....	11
Capítulo I .....	12
Planteamiento del Problema .....	12
1.1. Situación Problemática .....	12
1.2. Formulación del Problema .....	13
1.2.1. Problema general.....	13
1.2.2. Problemas específicos .....	14
1.3. Justificación de la Investigación.....	14
1.4. Objetivos de la Investigación.....	15
1.4.1. Objetivo General .....	15
1.4.2. Objetivos Específicos.....	15
1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación .....	16
Capítulo II.....	17
Marco Teórico .....	17
2.1. Antecedentes del estudio .....	17
2.2. Bases Teóricas o Enfoques Científicos.....	20
2.2.1. El Juego Como Estrategia Didáctica.....	20
2.2.2. Motricidad Gruesa .....	26
2.3. Definiciones de términos básicos.....	30
CAPÍTULO III .....	32
METODOLOGÍA .....	32
3.1. Hipótesis .....	32
3.1.1. Hipótesis general: .....	32
3.1.2. Hipótesis específicas: .....	32
3.2. Variables .....	32
3.3. Operacionalización de variables .....	33
3.4. Metodología .....	35
3.5. Tipos de estudio .....	35

<b>3.6. Diseño</b> .....	35
<b>3.7. Población, muestra y muestreo</b> .....	35
<b>3.7.1. Población:</b> .....	35
<b>3.7.2. Muestra:</b> .....	36
<b>3.7.3. Muestreo:</b> .....	36
<b>3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b> .....	36
<b>3.9. Métodos de análisis de datos</b> .....	36
<b>Capítulo IV</b> .....	37
<b>Resultados Obtenidos</b> .....	37
<b>4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados</b> .....	37
<b>4.2. Discusión de Resultados</b> .....	45
<b>Capítulo V</b> .....	47
<b>Conclusiones y Recomendaciones</b> .....	47
<b>5.1. Conclusiones</b> .....	47
<b>5.2. Recomendaciones</b> .....	48
<b>Referencias Bibliográficas</b> .....	49
<b>ANEXOS</b> .....	55

## Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo: determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial “cuna jardín” N° 326 – Mi Divino Niño Jesús, de la ciudad de Tarapoto, 2022. Para ello, el estudio ha tomado como población los 71 niños de la institución educativa del ámbito de investigación; la muestra del grupo experimental (sección amistosos) estuvo constituido por 24 niños y el grupo control (sección solidarios, turno tarde) estuvo constituido por 25 niños, además el muestreo utilizado fue no probabilístico, ya que se seleccionó por criterio del investigador. El diseño de investigación seleccionado corresponde al tipo cuasi experimental, diseño de dos grupos no equivalentes. La técnica de investigación utilizada fue la observación y el instrumento consta de 17 indicadores, los 7 primeros para evaluar la dimensión corporal estática y los 10 indicadores restantes para evaluar la dimensión corporal dinámica, evaluadas por tres expertos y con un alfa Cronbach de 86%. Además, se han encontrado, durante el post test que el 88% de la muestra experimental en un nivel alto de motricidad gruesa, mientras que el grupo control se encuentra en 74% en el nivel bajo. De tal forma que se concluye que el juego como estrategia didáctica favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi Divino Niño Jesús”, ya que se encuentra que en el grupo experimental, el desarrollo motor se encuentra en un nivel alto (88,0%), mientras que en el grupo control solo se incrementa en 11,0%.

Palabras claves: juego, motricidad gruesa, dominio corporal estático y dinámico

### **Abstract**

The objective of this research work is: to determine the influence of the game as a didactic strategy in the development of gross motor skills in 4-year-old children of the initial educational institution “Cuna Jardín” No. 326 – Mi Divino Niño Jesús, of the city of Tarapoto, 2022. To this end, the study has taken as the population the 71 children of the educational institution in the research area; The sample of the experimental group (friendly section) was made up of 24 children and the control group (solidarity section, late shift) was made up of 25 children. Furthermore, the sampling used was non-probabilistic, since it was selected according to the researcher's criteria. The selected research design corresponds to the quasi-experimental type, non-equivalent two-group design. The research technique used was observation and the instrument consists of 17 indicators, the first 7 to evaluate the static body dimension and the remaining 10 indicators to evaluate the dynamic body dimension, evaluated by three experts and with a Cronbach alpha of 86%. Furthermore, it was found, during the post-test, that 88% of the experimental sample had a high level of gross motor skills, while the control group had 74% at a low level. In such a way that it is concluded that the game as a didactic strategy favors the development of gross motor skills in 4-year-old children of the Cuna Jardín Initial Educational Institution No. 326 “Mi Divino Niño Jesús”, since it is found that in the experimental group, motor development is at a high level (88.0%), while in the control group it only increases by 11.0%.

**Keywords:** game, gross motor skills, static and dynamic body control

## Introducción

En el presente informe de tesis titulada: **El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Tarapoto, 2022;** se originó al observar durante la ejecución de la práctica en dicha institución, en el aula de 4 años sección amistosos, que los niños y niñas presentaban deficiencias en el desarrollo de la motricidad gruesa.

El presente informe está estructurado teniendo en cuenta lo siguiente:

En el capítulo I, el problema de investigación abordó la realidad problemática, la formulación del problema, la justificación del estudio, los objetivos de la investigación y las delimitaciones y limitaciones del mismo.

En el capítulo II, el marco teórico presenta los antecedentes del estudio, las bases teóricas y el marco conceptual de la investigación.

En el capítulo III, la metodología de la investigación consigna a las variables de estudio, el método y tipo de estudio, el diseño de investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y las estrategias de prueba de hipótesis.

En el capítulo IV se presenta los resultados de la investigación y la discusión de los mismos.

En el capítulo V se presentan las conclusiones de la investigación, las que están directamente relacionadas con los objetivos planteados. Así mismo, se consideran las recomendaciones.

Finalmente, se consignan las referencias bibliográficas utilizadas y los anexos respectivos

# **Capítulo I**

## **Planteamiento del Problema**

### **1.1. Situación Problemática**

Desde los primeros meses de vida, el cuerpo y el movimiento son el principal medio que los niños emplean para expresar sus deseos, sensaciones y emociones, así también para conocerse y abrirse al mundo que los rodea. De esta manera, el niño va adquiriendo progresivamente las primeras posturas como pasar de boca arriba a boca abajo o viceversa, sentarse, arrodillarse y pararse hasta alcanzar el desplazamiento y continuar ampliando sus posibilidades de movimiento y acción. De ahí que se considera de gran importancia el desarrollo de su psicomotricidad, ya que de ello depende, que se adquiera o no un desarrollo cabal y pleno de movimientos, a los que se denomina motricidad gruesa, los movimientos grandes, y motricidad fina, los movimientos pequeños.

La motricidad gruesa constituye el conjunto de acciones que relacionan las funciones nerviosas y musculares, las cuales permiten la movilidad y coordinación de los miembros superiores e inferiores para generar movimiento y locomoción. Hay que entender que el movimiento se origina por la contracción y extensión de cada uno de los músculos (se necesita mínimo de la acción de dos músculos contrapuestos), en este proceso entran en acción los receptores propioceptivos de los tendones y los músculos, además éstos informan al sistema nervioso central por ejemplo de un adecuado desplazamiento o en todo caso la necesidad de modificarlo. (De la Cruz, 2014).

A nivel internacional, se han encontrado estudios donde los niños que no han tenido profesores de educación física en su formación educativa presentan niveles de desarrollo motriz grueso, inferiores a los esperados para su edad (Luarte, Poblete y Flores, 2014). Además según El Banco Interamericano de Desarrollo (2013), ha encontrado niveles óptimos de desarrollo motor grueso en: Colombia 24%, Nicaragua 20,0%, Ecuador un 42,37%, Guatemala 5,71%; Jamaica 20,0%, República Dominicana 22,22%, Brasil 11,76%, Chile 25,0%, México 41,67%, Uruguay 29,27%, Argentina 21,92%, Perú 31,33%, entre otros; De este informe se observa que tomando en todos los países donde se realizó el estudio se obtuvo un promedio de 32,24% de desarrollo óptimo de motricidad gruesa.

En el Perú la actividad psicomotriz es abordado prioritariamente en los campos de la salud y de la educación. En el campo de la salud, la Organización Mundial de la Salud (OMS) y el Ministerio de salud (MINSA), a través de programas sociales y otras organizaciones e instituciones públicas y privadas, promueven la generación de estrategias para la protección de los niños y niñas y la inversión en su desarrollo integral, dentro de ello el desarrollo psicomotor. Así también en el campo educativo. (Ccapcha, 2018, p. 11)

Según, el Ministerio de Educación, (2017), considera que la educación infantil, tiene como objeto establecer las bases para el desarrollo del potencial biológico, afectivo, cognitivo y social de todo niño, como se sabe el juego incorpora en el niño las nociones básicas sobre el mismo (autoconocimiento), sobre los demás y del mundo que lo rodea, en ese sentido, le permite tener control sobre las partes del cuerpo y cada una de sus funciones, orientarse en el tiempo y en el espacio, manipular y construir, a relacionarse con los demás y a comunicarse de manera recíproca con otros (hablar y escuchar).

Además, según el INEI (2018), a nivel regional en el 2015 nos menciona que la gran mayoría de niños menores de 03 años del Programa Nacional Cuna, logran los indicadores de desarrollo de motricidad gruesa propios para su edad.

En la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi divino niño Jesús”, de la ciudad de Tarapoto, en el aula de 4 años sección amistosos, se ha observado un inadecuado desarrollo de la motricidad gruesa por la mala aplicación de las estrategias didácticas, escasa estimulación, el escaso uso de los materiales educativos, espacios inapropiados, etc. Estos factores mencionados, impiden el desarrollo armónico de las habilidades y destrezas en el mejoramiento de la motricidad gruesa de los niños de la institución educativa en mención.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema general.**

¿De qué manera el juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿De qué manera el juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022?

¿De qué manera el juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión dominio corporal estático de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022?

### **1.3. Justificación de la Investigación**

La presente investigación se justifica de acuerdo a lo siguiente:

#### **Justificación teórica.**

El niño es sinónimo de movimiento y acción, en ese sentido, el desarrollo correcto y adecuado de sus habilidades y destrezas motrices, son un factor de gran valor e importancia para su formación integral como individuo activo y dinámico. El desarrollo motor del niño consiste en el perfeccionamiento de sus destrezas psicomotrices: la lateralidad, su esquema corporal y coordinación motriz, se evidencian en aspectos básicos como la ubicación de su cuerpo en el espacio, autonomía en su movimiento, coordinación de sus movimientos motores, entre otros. Tal como lo indica Rodríguez (2019), el tener una motricidad gruesa adecuada, el niño tendrá un dominio de todas las partes de su cuerpo, esto le permitirá desarrollar sus sentidos, en ese sentido el niño será capaz de procesar y guardar información de su contexto o medio que lo rodea.

El juego constituye una estrategia para el desarrollo de estas destrezas siendo esta importante para manipular juguetes, objetos, instrumentos, entre los cuales están utilizados en la educación formal inicial (pelotas, taburetes, aros, raquetas, sogas, etc.). En ese sentido, es necesario la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Sólo considerando globalmente la integración tanto de los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano (Fonseca, 1996, como se citó en Pacheco, 2015).

### **Justificación metodológica.**

Si el instrumento diseñado y empleado en el desarrollo de la investigación, tienen validez y confiabilidad, y al ser empleado en otros trabajos de investigación resultan eficaces, de ello se deduce que pueden estandarizarse, entonces podemos decir que tienen justificación metodológica, ya que parte de la validación de estrategias para el desarrollo motor grueso en los niños. El docente al tener claro los indicadores que le permitan reconocer las partes de su cuerpo con la finalidad de tener un adecuado ritmo, equilibrio y el control muscular de las partes de su cuerpo para saltar, caminar, correr, girar, gatear, rastrar y lanzar objetos (Pacheco s/f., citado por Rodríguez, 2019)

### **Justificación práctica.**

La presente investigación busca tomar conciencia respecto de la importancia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa. Por ello a través de la aplicación de las sesiones de aprendizaje se logrará que los niños desarrollen su motricidad gruesa mediante juegos y ejercicios, que consisten en correr, saltar, trepar, rodar, lanzar, etc. Todo esto fortalecerá las habilidades motrices de los niños de 4 años de la sección amistosos para que en un futuro no tengan dificultades o limitaciones.

## **1.4. Objetivos de la Investigación**

### **1.4.1. Objetivo General**

Determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi Divino Niño Jesús”, San Martín 2022.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

Medir la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi Divino Niño Jesús”, San Martín 2022.

Medir la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión dominio corporal estático en niños de 4 años de la

Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi Divino Niño Jesús”, San Martín 2022.

### **1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación**

#### **Delimitaciones.**

- La investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”.
- Para la muestra sólo se consideró la sección de niños “Amistosos (grupo experimental) y la sección “Solidarios” (Grupo Control)
- El estudio tuvo una duración de dos meses y para su realización se desarrolló una ficha de observación del desarrollo motor grueso, el cual fue validado para su aplicación.

#### **Limitaciones.**

- La inasistencia de los niños y niñas.
- Falta de espacio y materiales educativos en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”.
- Poco tiempo para aplicar la investigación.

## **Capítulo II**

### **Marco Teórico**

#### **2.1. Antecedentes del estudio**

##### **Internacionales**

Campana (2020), en su tesis: Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo, en cuyas conclusiones arriba que: (1) la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio, dinámico y estático, es un elemento fundamental en el desarrollo, físico y cognitivo, de los niños y niñas de edades entre 3 y 4 años; (2) existe un porcentaje medio de desconocimiento, en los padres de la población objeto de estudio, sobre la definición, aplicación e importancia de la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio para los niños y niñas; sin embargo, existe la disponibilidad e interés por aprender y apoyar a sus hijos; (3) se ha podido evidenciar la importancia fundamental de integrar a la familia como eje articulador de procesos educativos y vivenciales dentro del contexto escolar, así como a docentes, directivos, profesionales de otras áreas y demás miembros de la comunidad; (4) las principales fortalezas identificadas en los sujetos de estudio se relacionan con el correr, caminar, saltar, ser activos, cantar, desplazarse, jugar libremente y tener unos padres colaboradores y participativos en las actividades que enmarcan el desarrollo integral de sus hijos; (5) las principales necesidades identificadas en los sujetos investigados se relacionan con la apatía por reunirse en grupo, los juegos compartidos, la falta de seguridad y sentido de competencia, principalmente en el género femenino, así como dificultad para escuchar, asimilar órdenes y respetar a los compañeros en las actividades grupales; (6) las principales estrategias lúdico-pedagógicas que se necesita implementar se relacionan con la enseñanza en espacios abiertos, actividades en contextos de juegos tradicionales, implementación de herramientas TIC, juegos al aire libre, prácticas deportivas, integración familiar en las diversas actividades, participación en actividades culturales y artísticas, así como enfocar la seguridad y sentido de pertenencia, principalmente en el género femenino; y (7) es necesario el planteamiento de estrategias lúdico-pedagógicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, que incluyan actividades variadas enfocadas en el equilibrio, dinámico y estático, además de contar con parámetros de medición para la respectiva evaluación y análisis como el Pre test y Pos test.

López (2018), en su tesis: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 y 4 años. Concluye que: (1) la motricidad debe brindar al niño experiencias programadas y planificadas, propias para su desarrollo integral; (2) los niños de 3 y 4 años presentan un retraso (leve) en el desarrollo de su motricidad gruesa; (3) los juegos infantiles tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños, entre éstos juegos se destacan: la rayuela, el rey manda o dice, el gato y el ratón, los congelados, etc.

Villahoz (2017), en su tesis: El niño y el juego: Estudio de caso de los niños participantes en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta, en cuyas conclusiones arriba que, los niños aceptan las actividades lúdicas propuestas para jugar; también se observan cambios positivos en cuanto a la integración y socialización del niño; permite el establecimiento de vínculos personales indistintamente del grupo étnico; en el juego en equipo aprendieron a negociar, especialmente en el establecimiento consensuado de reglas; en el caso de familiares que dependían de otros, desarrollaron la autonomía de sus hermanos, esto gracias al establecimiento de nuevos vínculo amicales; los niños aprendieron normas de convivencia (las cuales se establecían como disposiciones perdurables en el tiempo, entre otras).

### **Nacionales:**

Salazar (2022), en su estudio: “Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de edad, en cuya conclusiones indica que: (1) los juegos estudiados desarrollan el esquema corporal de los niños en un 80%; (2) el 85% de los niños desarrollan la dimensión estructura espacio temporal a través de los juegos tradicionales; (3) el 70% de los niños logran niveles óptimos de coordinación y equilibrio, y, (4) el 90% de los niños logran desarrollar su motricidad gruesa adecuadamente a través de los juegos tradicionales.

Pastor y Tesen (2019), en su tesis: Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa “San Juan María Vianney”, en sus conclusiones afirma que: (1) La aplicación del pre test ayudó a evidenciar e identificar las dificultades fundamentales del dicho proceso lo cual garantizó el diseño u elaboración del taller de actividades lúdicas que ha sido aplicado; (2) La comparación de los datos obtenidos antes y después evidencia una diferencia significativa, lo que le da a mi taller de actividades lúdicas una alta pertinencia; (3) Se

evaluó la motricidad gruesa en el post test evidenciándose una alta diferencia significativa lo cual quedo identificada en la prueba estadística que se aplicó; (4) La validación con criterio de experto contribuyó a revelar una serie de criterios científicos que garantiza la puesta en práctica de mi propuesta el cual fue el taller de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.P “San Juan maría Vianney”

Corrales (2018), en su tesis: “El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I 061 del distrito de San Juan de Lurigancho. Llega a la conclusión que existe una relación significativa entre el juego y la motricidad gruesa, esto evaluado entre las dimensiones: actividad – equilibrio (Rho= 0.841), socialización - coordinación visomotora (Rho= 0,854) y diversión – coordinación general (Rho= 0,952).

Egoavil (2017), en su tesis: “El uso del juego “Mira como me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas”, concluye que: el uso del juego, mira como me muevo, desarrolla la motricidad gruesa de los niños de manera efectiva, ya que permite desarrollar el esquema corporal, la lateralidad, el equilibrio, la identificación del espacio y el manejo del tiempo y del ritmo.

Lupuche (2017), en su tesis. “Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra”, concluye que : (1) Las actividades lúdicas tienen relación con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra, con un coeficiente de relación de  $(r) = 0.2$ , por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Donde las actividades lúdicas se encuentran un 59 % en proceso y en cuanto a la motricidad gruesa, un 52 % en proceso; (2) existe relación entre actividades lúdicas y el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra. En lo que se demuestra un coeficiente de relación de  $(r) = 0.2$ , puesto que un 61 % de los niños de 4 años han desarrollado el dominio corporal dinámico de manera satisfactoria respecto a las actividades lúdicas; (3) en cuanto al primer objetivo específico, mencionar que no existe relación entre actividades lúdicas y el dominio corporal estático en los niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra. En lo que se demuestra  $(r) = 0.0$  no hay un coeficiente de relación entre ambas: variable: actividades lúdicas y dimensión, tono muscular, pues el coeficiente de relación

es de magnitud positiva débil; (4) se determina que las actividades lúdicas no se relacionan con el tono muscular en los niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra. En lo que se demuestra un coeficiente de relación  $(r) = 0.0$  por lo cual se acepta la hipótesis nula de la presente investigación, y (5) se concluye el mayor porcentaje de los niños logró el objetivo general con respecto a las actividades lúdicas y la motricidad gruesa, pues ambas variables buscan el desarrollo mental y físico del niño para poder realizar sus habilidades y destrezas en la vida diaria.

### **Regionales:**

Valles (2020), en su tesis juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años, en cuya conclusión a la que arriba es que el 78,9% de los niños logran desarrollar favorablemente la motricidad gruesa durante el post test y esta diferencia comparada con el pre test es significativa, ya que se encuentra un p valor  $<0,05$ .

## **2.2. Bases Teóricas o Enfoques Científicos**

### **2.2.1. *El Juego Como Estrategia Didáctica.***

#### **2.2.1.1. Las Estrategias Didácticas.**

Según Díaz (1998, como se citó en Flores y otros, 2017), son procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente. En ese sentido podemos concluir, son procedimientos que utilizan los docentes de manera consientes, que se adaptan a situaciones específicas y son elegidas producto de la reflexión de la enseñanza para que se efectivice el aprendizaje (desarrollo de competencias). Sin embargo, dependiendo de quién o cómo lo usen las estrategias didácticas se clasifican en: estrategias de enseñanza (utilizada por el docente y estrategias de aprendizaje (utilizada por los estudiantes)

Por otro lado, indicaremos que las estrategias de enseñanza constituyen los diferentes procedimientos, acciones y ayudas flexibles, posibles de utilizarse en diversos contextos y circunstancias y que sirven a los docentes para promover aprendizajes significativos en niños y niñas que participan en el proceso educativo. Es por ello, que los docentes tienen la tarea de seleccionar, relacionar, diseñar, programar, elaborar y presentar las capacidades y competencias que el niño o niña puede lograr. Por tanto, las estrategias de enseñanza es una labor que le compete al docente.

Según Monereo (1997, como se citó en Flores y otros 2017), las estrategias en general, tienen elementos similares o comunes, como:

1. Estudiante y docente que son proceso de enseñanza aprendizaje.
2. Los contenidos del aprendizaje.
3. Las actitudes del estudiante sobre el aprendizaje.
4. El ambiente del aprendizaje (el cual puede ser dentro o fuera del aula).
5. La modalidad del aprendizaje (individual o en equipo)
6. La cronología del aprendizaje.
7. Los saberes previos.
8. Las características evaluativas (de inicio, de proceso, de salida, formativa o sumativa)

Díaz y Hernandez (1999), agrupa las estrategias en: pre-instruccionales (las que te preparan a cómo aprender y relacionan los saberes previos), co-instruccionales (encargadas de enfocarte a la detección de información, las ideas fuerza y las relaciones para el logro de aprendizaje) y pos-instruccionales (sirven para el análisis crítico durante el cierre de una clase).

Para la selección de estrategias, es necesario que los docentes realicen un análisis crítico de sus actividades de aprendizaje y tome decisiones de cuáles son las más efectivas durante la enseñanza o en el caso del estudiante cuáles son las más propicias para el aprendizaje

Negrete (2010), entrega las siguientes recomendaciones para seleccionar las estrategias a nivel de aula:

1. Dominio del contenido abordado, ya sea de forma general o particular.
2. Característica del alumno (cognitivas, afectivas, motivacionales, estilos, etc)
3. El objetivo y/o meta de enseñanza.
4. La supervisión o monitoreo del aprendizaje.

### 2.2.1.2.El juego

Según Smith (1980, como se citó en Gómez y otros, 2014), el juego es una actividad natural de ciertas especies que busca desarrollar procesos psicológicos básicos, sin embargo, indica que mediante el juego se generan aprendizajes.

Concordamos con Gómez y otros (2014), quien indica que el juego constituye una actividad placentera, sin un fin determinado, que se realiza libre y espontáneamente que facilita el desarrollo del niño. Por otro lado, se puede indicar que el juego está presente en todos los seres humanos y se lo ha identificado como un patrón fijo de comportamiento en el desarrollo humano (ontogénesis), no es exclusivo de la niñez y está presente en toda la vida del hombre, se le relaciona con la diversión y el descanso, como medio para liberarse de la rutina del trabajo, pero es a través del juego en que las culturas transmiten normas de conducta, valores, se resuelven situaciones conflictivas y desarrollan la personalidad de sus miembros.

Por ello, podemos concluir que en los juegos se aprende a conocerse a sí mismo y a los demás, pero sobre todo uno va midiendo hasta dónde puede llegar uno bajo ciertas circunstancias. Además, el juego implica la tranquilidad y la alegría emocional de que lo que ocurre es una circunstancia ficticia o simplemente es un juego. Durante el juego se produce la representación, la simbolización y la abstracción. Del mismo modo, permite un conocimiento de sí mismo, de su entorno, tanto material como social y los sistemas de comunicación dentro del grupo.

### 2.2.1.3.Teóricos del Juego en la Educación Pre Escolar.

Existen diversos autores que han tratado el juego y han elaborado sus teorías, sin embargo, todos ellos, llegan a la conclusión que el juego infantil es una expresión natural, que se basa en una necesidad filogenética y que influye en el desarrollo del niño. Entre los autores más destacados relacionados al estudio del juego según Tirado, Peinado y Cardenas (2011), tenemos: a Groos (1986), Zapata (1999), Claparède (1900), Montessori (s/f), Decroly (1932), Föebel (s/f), Freinet (1966).

Sin embargo, para el presente estudio se ha considerado la propuesta de Wallon (como se citó en Meneses y Monge, 2001), el cual indica que la escuela debe buscar en el juego un medio educativo y no debe centrarlo a fines educativos cerrados. Considera

que jugar es parte de cada niño y le permite adaptarse al mundo; si es verdad que el niño gasta mucha energía este no supone gran esfuerzo. El juego le proporciona al niño placer y desahogo. Según el autor el niño busca imitar modelos que son relevantes para su vida. Este autor clasifica a los juegos en funcionales, ficción, adquisición. Del mismo modo, se ha considerado a Föebel (como se citó en Meneses y Monge, 2001), ya que se toma en cuenta la naturaleza infantil en el juego y su espontaneidad; así como a Decroly (1932), ya que mediante el juego se busca desarrollar la parte intelectual, como la del desarrollo motriz

#### 2.2.1.4.Importancia del Juego

En el mundo de los niños el juego es quizá la actividad más importante y la actividad más trascendental en los primeros años de vida, ya que permite al infante explorar su mundo, conocer las propiedades de los objetos y el descubrimiento de la naturaleza para lo que fueron creados, es decir, conforme el niño va creciendo van relacionando sus conocimientos previos con las experiencias nuevas; en otras palabras, mediante el juego se produce un aprendizaje continuo.

Según la UNICEF (2018), el juego para un niño tiene las siguientes características:

- Es divertido, ya que la sensación general que tiene cada niño es de disfrute, de motivación, que mezcla sus emociones y le produce placer.
- Es provechoso, porque le permite descubrir mediante la experiencia.
- Es activo, existe gran actividad física, mental y se desarrolla el lenguaje oral como medio de comunicación con los demás.
- Es iterativo, el niño asume roles para el desarrollo de competencias y capacidades el cual se realiza una y otra vez.
- Es social, ya que le permite transmitir ideas, entender a los demás mediante la interacción entre pares y adultos.

#### 2.2.1.5. Funciones del Juego.

El juego no es una mera actividad distractora o que sencillamente tenga poca relación con el aprendizaje. El juego implica una serie de procesos que permiten desarrollar de manera holística al niño (aprendiz), es por ello, que existe las siguientes funciones (Ruíz, 2017):

- **Función educativa.**

Se ha demostrado que el juego influye en el desarrollo intelectual del niño, ya que en el proceso de exploración le permite establecer juicios valorativos de las estrategias utilizadas en la solución de problemas; este proceso permite al niño fijar la atención durante la actividad, desarrolla la imaginación y la creatividad, así como la curiosidad y la inteligencia.

El conocimiento del entorno a través del juego le permite al niño desarrollar la motivación intrínseca (es muy intensa).

- **Función Física.**

Mediante el juego, el niño desarrolla un conjunto de habilidades motrices y controla adecuadamente su cuerpo, este proceso, permite desarrollar la motricidad gruesa y fina (coordinación motora) en la búsqueda de sus logros.

- **Función Emocional.**

Mediante el juego, el niño aprende a expresar sus emociones y a controlarlas, para un niño es más fácil expresar las emociones a través de los gestos. A través del juego el niño puede aspirar ser otra persona, permitiendo al niño realizar algo, sin tener responsabilidad total o limitantes en su accionar. Permite el desarrollo de su personalidad, su individualidad, su confianza e independencia (puede tomar decisiones y establecer sus propias reglas).

- **Función Social.**

Mediante el juego el niño puede conocer la estructura social, su entorno cultural y de las acciones que los seres humanos realizan dentro esta estructura. Es por ello, que en este proceso de interrelación se desarrolla la cooperación, la tolerancia, el respeto y la compartición de recursos. El niño aprende a actuar en función de las reglas que se imparte en el grupo durante el juego, y en este proceso aprende que no siempre va a ganar y es necesario adecuar sus formas de conducta ante el grupo (se aprende conductas), entre ellas, podemos mencionar: La conducta desocupada, la conducta del espectador, la del

jugador solitario, la del jugador en paralelo, la del jugador asociativo, la conducta del cooperativo y el de conducta grupal (la de mayor relación).

#### 2.2.1.6.¿Qué características tiene el juego infantil?

Según Ruíz (2017), los juegos infantiles tienen algunas características particulares que los diferencian de los juegos que tienen lugar en otras etapas de la vida. Así:

- Es una actividad libre y espontánea en la que las niñas y los niños tienen la libertad de decidir a qué y con qué van a jugar.
- No tiene un interés material porque juegan por el juego mismo, salvo en los juegos de competencia donde el objetivo de todos es ganar.
- No produce aburrimiento porque siempre introducen un elemento nuevo que lo enriquece y cuando se agota el interés cambian inmediatamente de actividad.
- Es un espacio donde los participantes se divierten, ríen, disfrutan.
- Los que participan siempre están dispuestos a iniciar el juego y se refuerzan por las consecuencias que éste produce.
- Es una fantasía hecha realidad en el que todo se construye con la imaginación y aun cuando reproduce la realidad la fantasía pone su rasgo distintivo.
- Puede ser individual y/o colectivo según la situación y el número de participantes.

#### 2.2.1.7.Evolución de los juegos en correlación con el desarrollo infantil.

Las teorías sobre el juego, aunque difieren unas de otras, tienen como denominador común el reconocimiento de que es una actividad inherente al niño y muy importante para su desarrollo integral. Esta actividad evoluciona a lo largo del ciclo vital infantil. Esta evolución considera las siguientes etapas (Nazario, 2021):

- El juego funcional o de ejercicio, que tiene lugar en el primer año de vida. En esta etapa el bebé ejercita las funciones sensoriales y motoras que involucra los movimientos, las sensaciones y percepciones. Se puede observar la repetición de los actos como mover sonajas, arrojar juguetes, meter y sacar objetos de un recipiente entre otros.
- El juego de ficción o simbólico, que aparece alrededor de los dos años, pero adquiere más importancia entre los tres y los cinco años. Surge como

consecuencia de la aparición de la función simbólica que es la capacidad de representar las cosas mentalmente. Jugar a que toma agua de un vaso, pero no en forma real “es el hacer como si...” que es la forma como se describe este juego en la literatura especializada. El niño transforma las cosas y objetos de la realidad de acuerdo con sus necesidades; así, una caja se convierte en carro o en una cama.

A medida que va evolucionando el juego simbólico las niñas y niños pasan del plano individual al social. En un primer momento los elementos concretos pueden estar presentes, posteriormente es posible suplir todo o casi todo con la imaginación. La fantasía que el niño pone de manifiesto en estos juegos es el elemento que hace que viva plenamente la ficción. Más adelante el juego simbólico se transforma en el juego dramático o de roles donde adquiere una estructura más organizada. Allí el niño incorpora personajes de cuentos, situaciones de la vida real e incluso personajes del cine o la televisión.

- Juego de reglas. Comienza entre los cuatro y cinco años. Es un juego en el que se requiere comprender y respetar determinadas normas. Esta disposición a aceptar la regla o las reglas establecidas conlleva la posibilidad de establecer relaciones de reciprocidad y cooperación con otros niños o adultos. Los menores de seis años comienzan por establecer una regla espontánea, que surge en el momento como, por ejemplo, saltar sin separar los pies; posteriormente se establece una regla que debe ser aceptada por el grupo. Un juego con reglas puede ser el siguiente: Todas las niñas y niños caminan libremente por el patio, pero al sonar una campanilla, silbato o palmadas, todos deben detenerse. Pierde el niño que siguió caminando y entonces pasa a dirigir el juego. Por otra parte, los docentes conocemos un repertorio numeroso de juegos tradicionales con reglas que, generalmente la mayoría de niños, ya los han aprendido de sus hermanos mayores.

## **2.2.2. Motricidad Gruesa**

### **2.2.2.1. La Motricidad:**

La motricidad, según diferentes corrientes psicomotoras, se define como la capacidad de producir movimientos, los cuales son producto de la contracción muscular que se produce por los desplazamientos y segmentos del cuerpo. De tal manera, es comprensible que Nista-Piccolo (2015) defienda que una educación que no tome en

cuenta la motricidad del niño es una educación que no contempla la condición real de este, pues pretende transformar al niño rápidamente en un ser productivo, cuando, verdaderamente, este ejercita su motricidad a medida que va descubriendo el medio que le rodea.

En ese sentido, podemos indicar que las diferentes actividades motrices se prestan para desarrollar la participación activa del niño el cual se logra a través del juego.

La motricidad se divide en dos tipos que son: motricidad fina y motricidad gruesa; la primera interviene en cada uno de los movimientos que para ser ejecutados necesitan del óptimo desarrollo muscular y de una apropiada madurez del sistema nervioso central, de tal manera que es imprescindible para desarrollar sus habilidades que guardan una estrecha relación con la experimentación y aprendizaje del medio que rodea al individuo es decir son movimientos pequeños específicamente de las manos y dedos.

Según, JEAN PIAGET, sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento

#### *2.2.2.2. La motricidad gruesa:*

Hace referencia a movimientos amplios que tienen que ver con la parte (coordinación general y viso motora muscular, equilibrio). El niño se desarrolla satisfactoriamente a partir de su psicomotricidad y capacidad de moverse, experimentar libremente. La persona es capaz de generar movimientos por sí solos, y mientras más los realiza, más aprende, generando conocimientos a largo plazo, pues a partir de su cuerpo es donde se comunica, es por ello por lo que a partir del juego el niño experimenta y aprende.

Por otro lado, podemos indicar que constituyen los movimientos que el niño realiza armoniosamente, el cual implica el uso de los músculos con la finalidad de mantener el equilibrio. La motricidad gruesa no se consigue de la noche a la mañana, sino que está en relación a la edad y maduración del niño, este último, ligado a factores genéticos, nerviosos, temperamento y la estimulación ambiental. Y tal como lo indica

Armijos (2016), teniendo en cuenta la ley céfalo caudal, se inicia en el cuello, luego el tronco, la cadera y finalmente las extremidades inferiores.

### *2.2.2.3. Clasificación de las habilidades motrices básicas.*

Tal como lo menciona Montesdeoca, (como se citó en Gonzaga 2018, p.22), las habilidades motrices básicas se clasifican en:

- Dominio corporal dinámico

Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada. Este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigideces y brusquedades.

- Dominio corporal estático

Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar toda la globalidad del propio Yo.

El autor Montesdeoca, manifiesta que el dominio dinámico y el dominio estático son importantes para el desarrollo de los diferentes movimientos del cuerpo ya que permiten tener una sincronización de movimientos, lo cual también contribuye al buen trabajo de las extremidades tanto internas como externas en completa armonía, por ejemplo, si trabajamos la actividad de correr estará trabajando al mismo tiempo el musculo y la pierna

### *2.2.2.4. Características Motoras de los Niños de 04 años.*

Según Monge (s/f), citado por Cerdas, Polanco y Rojas (2002), entre las características motoras tenemos:

- Subir o bajar escaleras alternando sus pies.
- Saltar con dos o un pie.
- Rodar, trotar y hacer volteretas.

- Girar, rodear objetos u obstáculos cuando trotan o corren, iniciar el movimiento o detenerse
- Lanzar objetos o pelotas, rebotar y atrapar pelotas.
- Saltar obstáculos y trepar por mallas, escaleras.
- Utilizar las manijas de las puertas para abrirlas
- Montar y pedalear triciclos o bicicletas con apoyos.

#### 2.2.2.5. *Juegos Recomendados para Desarrollar la Motricidad Gruesa.*

Según Aguas y otros (2017), dentro de los ejercicios se pueden considerar:

- Desplazarse alrededor del salón, patio, etc., de distintas maneras hacia adelante o atrás, ya sea saltando con dos pies, un pie, caminando en puntillas, pasos cortos o largos, etc.
- Lanzar la pelota hacia un compañero o lugar específico (por ejemplo, encestar), agarrar la pelota en el aire (de una grande a una más pequeña).
- Reforzando el concepto de “fuera” o “adentro utilizando su cuerpo y aros (Hula hula).

#### 2.2.2.6. *Juegos Utilizados en el Desarrollo de Motricidad Gruesa en Niños de 4 Años.*

Las actividades se muestran en los anexos

<b>N</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>Propósito</b>
1.	Me divierto jugando al semáforo	Que los niños y niñas realicen diferentes movimientos a través de juegos.
2.	Realizamos el circuito	Que los niños y niñas realicen diferentes movimientos a través del juego.
3.	Movemos nuestro cuerpo	Que los niños y niñas desarrollen movimientos a través de su cuerpo manteniendo el equilibrio.
4.	Juegos tradicionales	Que los niños y niñas participen en los juegos tradicionales

5.	Me divierto al ritmo de la música	Que los niños y niñas realicen diferentes movimientos al momento de bailar.
6.	Mantenemos el equilibrio	Que los niños y niñas mantengan el equilibrio al realizar los juego.
7.	Me divierto compitiendo	Que los niños y niñas realicen diferentes movimientos a través de los juegos
8.	Mi cuerpo está en movimiento	Que los niños y niñas realicen movimientos realizando un juego en el aula de psicomotriz.
9.	Nos escondemos de la lluvia	Que los niños y niñas participen en el juego realizando diversos movimientos.
10.	Jugamos con el ula ula	Que los niños y niñas realicen diferentes movimientos utilizando las ulas ulas

### 2.3. Definiciones de Términos Básicos.

- **Dominio corporal estático:** Constituyen todas aquellas actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal y comprenden su tonicidad, auto control y respiración. Simbaña et al (2021).
- **Dominio corporal dinámico:** Está referido a la acción de movimientos voluntarios complejos, la cual está relacionado con el dominio de las extremidades que permiten el desplazamiento de manera sincronizada; este dominio comprende la coordinación general, el equilibrio, la coordinación visomotriz y el ritmo. Simbaña et al (2021).
- **Estrategia Didáctica:** Es un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida, sus etapas se orientan al logro de aprendizajes esperados. A partir de las estrategias didácticas el docente orienta

sus actividades académicas que los estudiantes de manera individual o grupal logren desarrollar el plan de estudios, Campusano y Díaz (2017)

- **Motricidad gruesa:** Es la capacidad motriz, el cual consiste en contraer grupos de músculos que implica el movimiento del cuerpo. Son los ejercicios que ayudan a los niños el movimiento de todo el cuerpo como, por ejemplo: correr, saltar, caminar, etc. Pasminio y Proaño (2009)
- **Juego:** Está determinada las acciones recreativas de índole físico o mental en base a reglas determinadas. El juego resulta de una actividad natural sin aprendizaje anticipado que proviene de la misma vida. Meneses y Monge (2011)

## **Capítulo III**

### **Metodología**

#### **3.1. Hipótesis**

##### **3.1.1. Hipótesis general:**

El juego como estrategia didáctica influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022.

##### **3.1.2. Hipótesis específicas:**

El juego como estrategia didáctica influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022.

El juego como estrategia didáctica influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión dominio corporal estático en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022.

#### **3.2. Variables**

**Variable Independiente:** El juego como estrategia didáctica

**Variable dependiente:** Motricidad gruesa

### 3.3. Operacionalización de variables

Se presenta en un cuadro:

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Estructura	Descripción
V.I.= El juego como estrategias didácticas	El juego es una actividad natural de ciertas especies que busca desarrollar procesos psicológicos básicos, Smith (1980, citado por Gómez y otros, 2014),	El juego constituye una actividad placentera, sin un fin determinado, que se realiza libre y espontáneamente que facilita el desarrollo del niño. Gómez (2013).	Finalidad  Campo de acción  Funciones  Fases    Fundamentos teóricos    Medios y materiales	Las estrategias didácticas diseñadas buscan desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas del ámbito donde se desarrolla la investigación, los cuales constituyen la estrategia principal para cumplir los objetivos planteados en el presente estudio y busca desarrollar motricidad gruesa. Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi Divino Niño Jesús” Busca mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa Solo se desarrolla como actividades complementarias al trabajo en clase. Las estrategias se fundamentan en: HENRY WALLON, considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento. JEAN PIAGET, sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento Aros Equipos de sonido conos Pelotas Cuerdas Vasos



### 3.4. Metodología

El presente estudio es de tipo cuantitativo, el cual nos permitió la recolección de datos de la variable observada, a través de una ficha de observación y cuya contrastación de hipótesis se realizó mediante el uso de la estadística.

### 3.5. Tipos de estudio

El presente estudio es de tipo experimental por su naturaleza cuantitativa de tipo aplicativo, porque se analizó la variable: motricidad gruesa (variable dependiente) en función de las variable el juego como estrategia didáctica (variable independiente), con la finalidad de recoger datos de una muestra determinada. Es decir, tal como lo indica Hernández (2013), la variable objeto de estudio fue manipuladas con la finalidad de observar el comportamiento de la otra variable.

### 3.6. Diseño

El diseño de investigación que se utilizó corresponde al diseño cuasi experimental, con diseño de dos grupos no equivalentes. (Hernández y Mendoza 2018). Cuyo diseño es:

GE	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
GC	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Donde:

O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub> : Pre test a aplicarse en el grupo experimental y control.

O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub> : Post test a aplicarse en el grupo experimental y control.

X : Aplicación del juego como estrategias didácticas

### 3.7. Población, muestra y muestreo

#### 3.7.1. Población:

Se consideraron los niños de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús” y estuvo conformada por 71 niños y niñas:

### **Distribución de la Población de 4 años por sección**

sección	Mañana	Tarde	Total
Amistosos	24	--	24
Solidarios	22	25	47
TOTAL	46	25	71

#### **3.7.2. Muestra:**

Se consideró la sección de 04 años “Amistosos” del turno mañana como grupo experimental, el cual está constituido por 24 niños y el grupo control se consideró a la sección de 04 años “solidarios” del turno de la tarde.

#### **3.7.3. Muestreo:**

La selección de la muestra fue a criterio intencional de las investigadoras, es decir, el muestreo que se aplicó fue el no probabilístico, ya que se trata de grupos preformados.

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

Según Hernández y Mendoza (2018) las técnicas de recolección de datos son recursos de los cuales se ha valido el investigador para conocer el fenómeno o problemática a estudiar y obtener información necesaria de la misma, en la presente investigación se utilizará la observación sistemática como la técnica de recolección de datos, a través de fichas de observación, medido en dos dimensiones: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático. Este instrumento será validado mediante el juicio de tres expertos y la prueba del alfa Crombach.

### **3.9. Métodos de análisis de datos**

Para el procesamiento estadístico se utilizará el Excel y para el tratamiento de la información se elaboraron:

- Tablas comparativas.
- Gráfico de barras.
- Tablas de contrastación de hipótesis

Se aplicaron los instrumentos a los sujetos de estudio, los datos obtenidos en este proceso serán procesados para la prueba de hipótesis, haciendo uso del estadístico análisis de varianza y posterior a ello se contrastará la hipótesis con la T de student.

## Capítulo IV

### Resultados Obtenidos

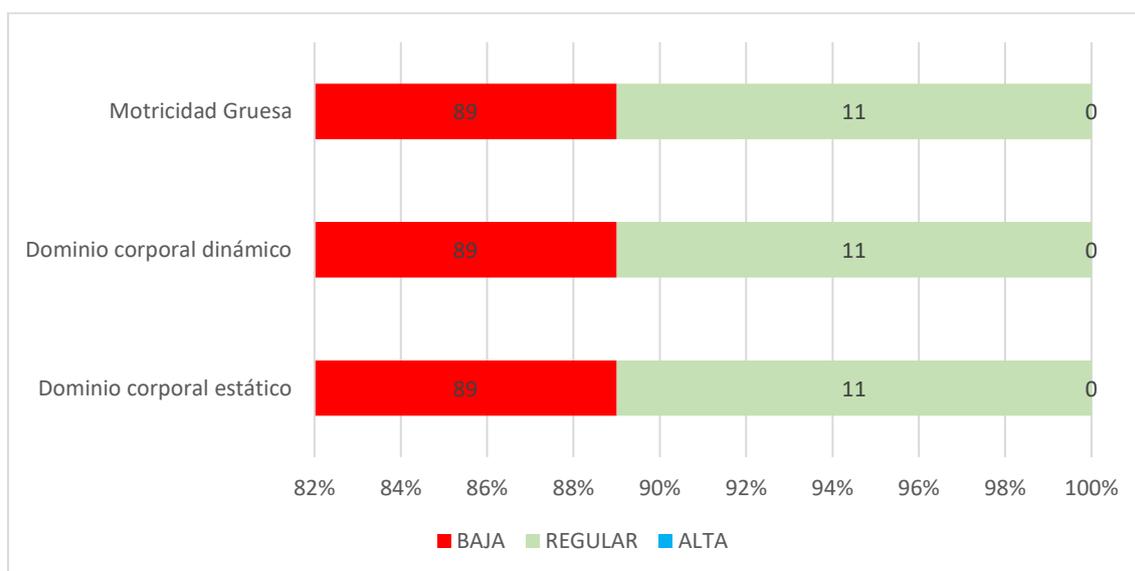
#### 4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados

**Tabla 1:** Nivel de desarrollo en motricidad gruesa de los niños del grupo control de la muestra de estudio, durante el pre test.

DIMENSIÓN	BAJA		REGULAR		ALTA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Dominio corporal estático	17	89	2	11	0	0	19	100
Dominio corporal dinámico	17	89	2	11	0	0	19	100
Motricidad Gruesa	17	89	2	11	0	0	19	100

Fuente: ficha de observación.

**Gráfico 1:** Nivel de desarrollo en motricidad gruesa de los niños del grupo control durante el pre test.



Fuente: Tabla 1

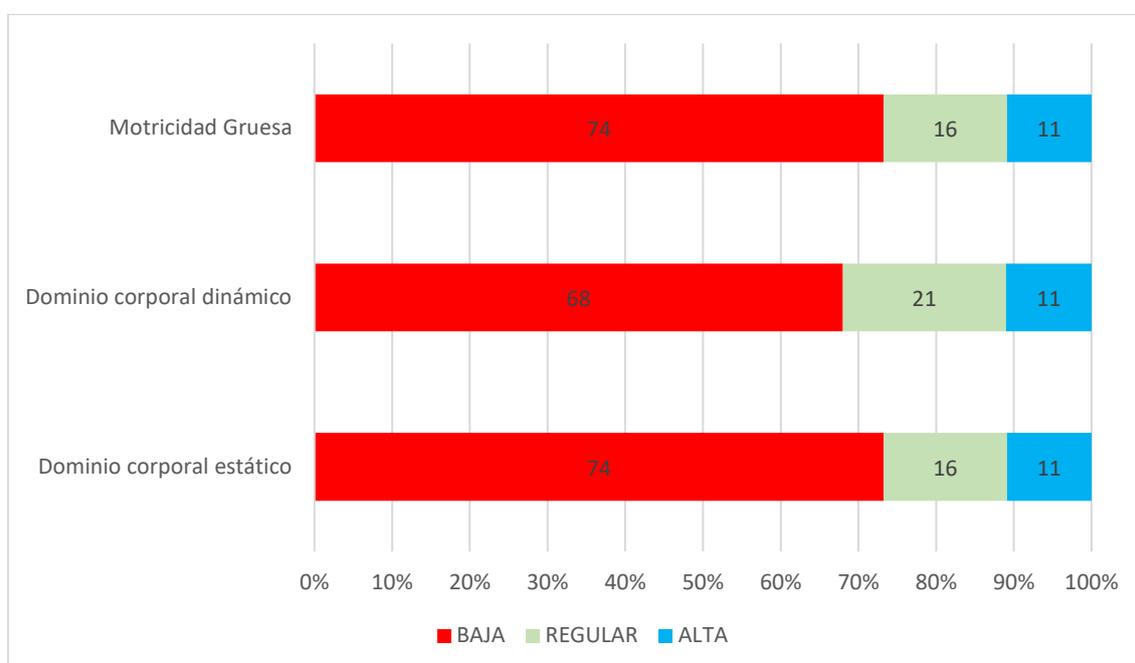
De la tabla 1 y gráfico 1, en el grupo control, se observa que el 89,0% de los estudiantes se encuentra en un nivel de desarrollo motor grueso bajo, solo el 11,0% de la muestra se encuentra con desarrollo motor regular. Esto nos muestra que los estudiantes del grupo control, no han desarrollado el equilibrio estático, el tono muscular, la relajación la coordinación respiratoria. Con respecto al dominio corporal dinámico, es un poco inseguro en el equilibrio dinámico, la coordinación muscular para lanzar una pelota, no salta con seguridad, no presenta mucha seguridad al correr y no es capaz de trepar o rastrar adecuadamente por el suelo.

**Tabla 2:** Nivel de desarrollo en motricidad gruesa de los niños del grupo control de la muestra de estudio, durante el post test.

DIMENSIÓN	BAJA		REGULAR		ALTA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Dominio corporal estático	14	74	3	16	2	11	19	100
Dominio corporal dinámico	13	68	4	21	2	11	19	100
Motricidad Gruesa	14	74	3	16	2	11	19	100

Fuente: ficha de observación.

**Gráfico 2:** Nivel de desarrollo en motricidad gruesa de los niños del grupo control durante el post test.



Fuente: Tabla 2

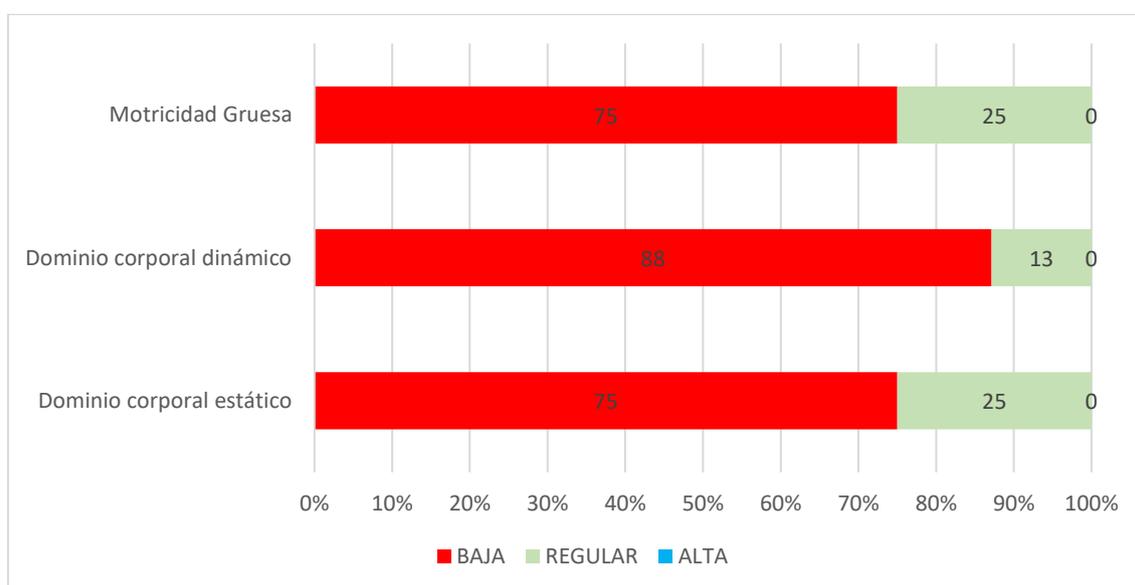
De la tabla 2 y gráfico 2, en el grupo control, se observa que el 74,0% de los estudiantes se encuentra en un nivel de desarrollo motor grueso bajo, el 16,0% de la muestra se encuentra con desarrollo motor regular y solo 11,0% se encuentra en alto. Esto nos muestra que los estudiantes del grupo control, no han desarrollado el equilibrio estático (74,0%), ya que no han desarrollado el tono muscular, la relajación y la coordinación respiratoria. Con respecto al dominio corporal dinámico se observa un predominio bajo (68,0%), es decir, los niños se muestran inseguros en el equilibrio dinámico, la coordinación muscular para lanzar objetos, saltar con seguridad, seguridad al correr y no es capaz de trepar o rastrar por el suelo.

**Tabla 3:** Nivel de desarrollo en motricidad gruesa de los niños del grupo experimental de la muestra de estudio, durante el pre test.

DIMENSIÓN	BAJA		REGULAR		ALTA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Dominio corporal estático	18	75	6	25	0	0	24	100
Dominio corporal dinámico	21	88	3	13	0	0	24	100
Motricidad Gruesa	18	75	6	25	0	0	24	100

Fuente: ficha de observación.

**Gráfico 3:** Nivel de desarrollo en motricidad gruesa de los niños del grupo experimental durante el pre test.



Fuente: Tabla 3

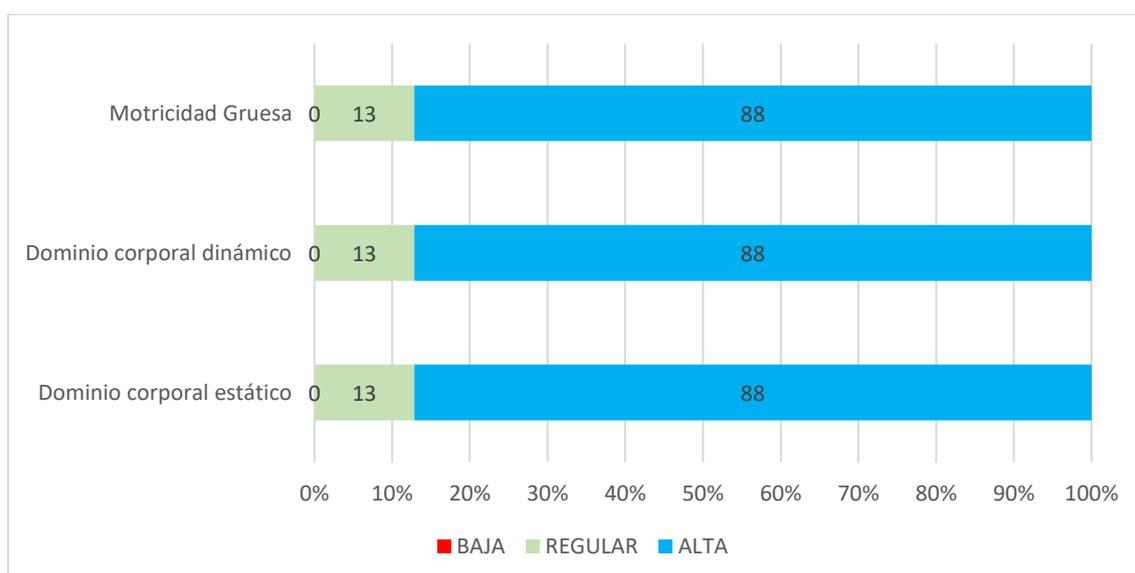
De la tabla 3 y gráfico 3, en el grupo experimental al igual que en el grupo control, se observa que el 75,0% de los estudiantes se encuentra en un nivel de desarrollo motor grueso bajo y el 25,0% de la muestra se encuentra con desarrollo motor regular. Esto nos muestra que los estudiantes del grupo experimental, no han desarrollado el equilibrio estático (75,0%), ya que no han desarrollado el tono muscular, la relajación y la coordinación respiratoria. Con respecto al dominio corporal dinámico se observa un predominio bajo (88,0%), es decir, los niños del grupo experimental durante el pre test se muestran inseguros en el equilibrio dinámico, la coordinación muscular para lanzar objetos, saltar con seguridad, seguridad al correr y no es capaz de trepar o rastras por el suelo.

**Tabla 4:** Nivel de desarrollo en motricidad gruesa de los niños del grupo experimental de la muestra de estudio, durante el post test.

DIMENSIÓN	BAJA		REGULAR		ALTA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Dominio corporal estático	0	0	3	13	21	88	24	100
Dominio corporal dinámico	0	0	3	13	21	88	24	100
Motricidad Gruesa	0	0	3	13	21	88	24	100

Fuente: ficha de observación.

**Gráfico 4:** Nivel de desarrollo en motricidad gruesa de los niños del grupo experimental durante el post test.



Fuente: Tabla 4

De la tabla 4 y gráfico 4, en el grupo experimental, se observa que el 88,0% de los niños se encuentran en un nivel de desarrollo motor grueso alto y el 13,0% de la muestra se encuentra con desarrollo motor regular. Esto nos muestra que los estudiantes del grupo experimental, a través de las estrategias basadas en el juego, han desarrollado el equilibrio estático (88,0%), ya que han desarrollado el tono muscular, la relajación y la coordinación respiratoria. Con respecto al dominio corporal dinámico se observa un predominio alto de 88,0%, es decir, los niños se muestran muy seguros en el equilibrio dinámico, la coordinación muscular para lanzar objetos, saltar con seguridad, seguridad al correr y se observa que es capaz de trepar o rastrar en los juegos realizados.

**Tabla 5:** Resultados de las puntuaciones alcanzadas por el grupo control y experimental durante el pre test y post test

GRUPO	OBSERVACION	DIMENSIÓN	PROM	DES EST	COEF VAR
CONTROL	PRE TEST	Dominio corporal estático	6.89	1.78	25.82
		Dominio corporal dinámico	8.56	1.46	17.11
		<b>Motricidad gruesa</b>	15.44	3.03	19.64
	POST TEST	Dominio corporal estático	9.22	2.49	26.96
		Dominio corporal dinámico	9.67	2.33	24.07
		<b>Motricidad gruesa</b>	18.89	4.52	23.95
EXPERIMENTAL	PRE TEST	Dominio corporal estático	8.54	2.13	24.89
		Dominio corporal dinámico	8.33	1.74	20.83
		<b>Motricidad gruesa</b>	16.88	3.70	21.92
	POST TEST	Dominio corporal estático	16.08	1.38	8.58
		Dominio corporal dinámico	17.29	1.68	9.72
		<b>Motricidad gruesa</b>	33.38	2.96	8.87

De la Tabla 5, podemos observar que el grupo control obtiene una puntuación en el pre test de 15,44, mientras que en el post test la puntuación alcanzada es de 18,89; además es claro observar en relación al promedio una diferencia de puntuación entre el post test y pre test de 3.45; es decir, solo se ha logrado incrementar una mejora poca significativa. Además, con respecto al coeficiente de variabilidad se observa que en ambos casos los datos presentados son homogéneos.

Con respecto al grupo experimental, la puntuación alcanzada en el pre test es de 16.88, mientras que en el post test es de 33.38, es claro observar que se ha encontrado una variación significativa durante el post test de 16,5 puntos y en ambos casos, aunque son homogéneos en el post test existe una mayor concentración de los datos. De estos resultados podemos indicar que el grupo control obtiene mayores puntuaciones debido a las estrategias basadas en el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Sin embargo tanto en el grupo control se observa mejoras en las puntuaciones obtenidas pero es en el grupo experimental donde esas variaciones son mayores.

Tabla 6: prueba t para el grupo control

	<i>Motricidad gruesa</i>	<i>Motricidad gruesa</i>
Media	15.44444444	18.88888889
Varianza	9.202614379	20.45751634
Observaciones	18	18
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	17	
Estadístico t	-5.536337408	
P(T<=t) una cola	1.81291E-05	
Valor crítico de t (una cola)	1.739606726	
P(T<=t) dos colas	3.62582E-05	
Valor crítico de t (dos colas)	2.109815578	

Dada que la regla de decisión es:

Si  $H_0: \mu_1 = \mu_2$

Si  $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$



De la tabla 6, podemos observar que el valor de la prueba t calculada para muestras relacionadas, tiene un valor de 5.54 (se puede asumir positivo o negativo) para una prueba de dos colas es mayor que 2.11 (t valor), es decir no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, en la cual se puede indicar que existen variaciones significativas entre el pre test y post test. Hay que entender que éstos resultados pueden deberse a que los docentes en el nivel inicial toman como base el juego como estrategia de aprendizaje, factor que no puede excluirse como actividad diaria del niño.

Tabla 7: Prueba t para el grupo experimental

	<i>Motricidad gruesa</i>	<i>Motricidad gruesa</i>
Media	16.875	33.375
Varianza	13.67934783	8.766304348
Observaciones	24	24
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	23	
Estadístico t	-25.02348897	
P(T<=t) una cola	1.73874E-18	
Valor crítico de t (una cola)	1.713871528	
P(T<=t) dos colas	3.47747E-18	
Valor crítico de t (dos colas)	2.06865761	

Dada que la regla de decisión es:

Si  $H_0: \mu_1 = \mu_2$

Si  $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$



De la tabla 7, podemos observar que el valor de la prueba t calculada para muestras relacionadas, tiene un valor de 25.02 (se puede asumir positivo o negativo) para una prueba de dos colas es mayor que 2.07 (t valor), es decir no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, en la cual se puede indicar que existen variaciones significativas entre el pre test y post test muy superior a las del grupo control. Hay que entender que éstos resultados se deben a las estrategias trabajadas durante las actividades, ya que estableció diferentes tipos de juego que fueron desarrollados con los niños y seleccionados para el desarrollo motor.

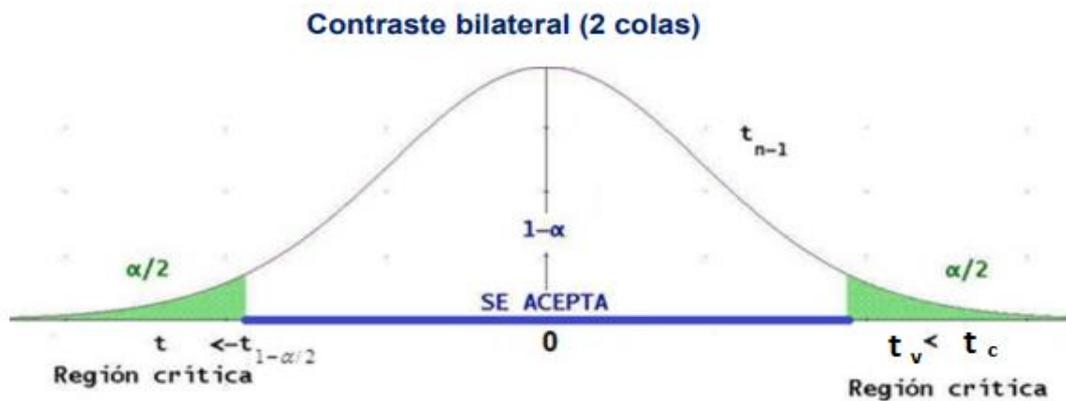
Tabla 8: Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales entre el grupo experimental y el control.

	Variable 1	Variable 2
Media	18.88888889	33.375
Varianza	20.45751634	8.766304348
Observaciones	18	24
Varianza agrupada	13.73506944	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	40	
Estadístico t	-12.53584491	
P(T<=t) una cola	9.75419E-16	
Valor crítico de t (una cola)	1.683851013	
P(T<=t) dos colas	1.95084E-15	
Valor crítico de t (dos colas)	2.02107539	

Dada que la regla de decisión es:

Si  $H_0: \mu_1 = \mu_2$

Si  $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$



De la tabla 8, podemos observar que el valor de la prueba t calculada para muestras relacionadas, tiene un valor de 12.53 (se puede asumir positivo o negativo) para una prueba de dos colas es mayor que 2.02 (t valor), es decir, no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, en la cual se puede indicar que existen variaciones significativas entre el pre test y post test del grupo experimental sobre el grupo control. Hay que entender que éstos resultados se deben a las estrategias trabajadas durante el desarrollo motor.

## 4.2. Discusión de Resultados

El objetivo del presente estudio fue el de determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022, para este caso la variable desarrollo motor se evaluó en dos dimensiones: el dominio corporal estático y dinámico. Entre los resultados obtenidos se puede observar que en el grupo control (tabla 1), la coordinación motora gruesa en el pre test, es baja (89,0%), al igual que en el post test (74,0%). Sin embargo, en el grupo experimental, el desarrollo motor en el pre test es bajo (75,0%), cifra que en el post test es alta (88,0%). Además de acuerdo a la tabla 5, la diferencia entre el promedio del post test y el pre test del grupo control es de 3,45; mientras que en el grupo experimental la diferencia de promedios entre el post test y el pre test, es de 16,5; cifras que nos muestran que el desarrollo motor en el grupo experimental es mayor que las obtenidas en el grupo control. Aunque existe diferencias significativas en el mismo grupo control (esto puede deberse a que todos los docentes del nivel inicial usan al juego como base del aprendizaje). Por otro lado, utilizando la prueba t, se demuestra que los resultados son muy significativos en el grupo experimental sobre el grupo control.

Al respecto coincidimos con Fonseca (1996, cómo se citó en Pacheco, 2015), que indica que en el juego, el niño puede manipular objetos (pelotas, aros, botellas, taburetes, etc.) y este a su vez le ayuda a comprender el movimiento como factor de desarrollo y expresión.

Además los resultados obtenidos concuerdan con Campana (2020), que la motricidad gruesa, enfocada en las dimensiones estática y dinámica, es un elemento del desarrollo físico y cognitivo del niño.

Nuestro estudio, encuentra similitudes en el estudio de Corrales (2018), quien concluye, en que existe una relación significativa entre el juego y la motricidad gruesa y en los estudios de Egoavil (2017), quien afirma que el juego desarrolla la motricidad gruesa en sus dimensiones esquema corporal, lateralidad, equilibrio, ritmo, y la identificación del espacio y tiempo.

Aunque tanto en el grupo control y experimental se han encontrado diferencias significativas comparando cada uno con su pre test y post test, es obvio que los resultados son mayores en el grupo experimental (diferencia de promedio 16.5), sobre las del grupo control (diferencia de promedio 3.45). Al respecto concordamos con Gómez (2014),

quien indica que el juego puede desarrollarse de manera libre (basado en el placer) y está presente en todos los seres humanos (como patrón del desarrollo humano), aunque no es exclusivo de la niñez, es en esta etapa donde más se usa y es por medio de esta que las diferentes culturas pueden transmitir normas, valores y se puede desarrollar la personalidad del niño. Sin embargo, coincidimos con Wallon (citado por Meneses y Monge, 2001), quien menciona que las instituciones educativas debe buscar en el juego un medio educativo y no centrarlo exclusivamente con fines educativos.

Coincidimos con lo que menciona la UNICEF (2018), ya que la utilización del juego ha permitido generar diversión en los niños, ha desarrollado la motivación, le ha permitido descubrir por medio de la experiencia y lo ha vuelto muy activo tanto física como mental. Además en este proceso le ha permitido al niño desarrollar más el lenguaje como medio de comunicación con sus pares. Es decir, tal como lo indica Ruíz (2017), el juego le permite desarrollar de manera integral y holística al niño.

## Capítulo V

### Conclusiones y Recomendaciones

#### 5.1. Conclusiones

- El juego como estrategia didáctica favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, ya que se encuentra que en el grupo experimental, el desarrollo motor se encuentra en un nivel alto (88,0%), mientras que en el grupo control solo se incrementa en 11,0%. Además se encuentra que el  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ), eso nos indica que las estrategias utilizadas producen efectos muy significativos para el niños desarrolle las dimensiones corporal estático y dinámico.
  
- El juego como estrategia didáctica favorece el desarrollo de la motricidad gruesa, en su dimensión dominio corporal estático en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, ya que se observa que en el grupo experimental un incremento en la categoría de alta en 88,0%. Además, el promedio en el grupo se incrementa en 7,54. Por otro lado, se observa que el  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ), eso nos indica que las estrategias utilizadas en base el juego producen efectos muy significativos para el niños desarrolle la dimensiones corporal estático, esto se evidencia ya que desarrolla más rápidamente el equilibrio estático, el tono, la relajación y un control adecuado de la respiración.
  
- El juego como estrategia didáctica favorece el desarrollo de la motricidad gruesa, en su dimensión dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022. ya que se observa que en el grupo experimental al igual que el caso anterior un incremento en la categoría de alta en 88,0%. Además, el promedio en el grupo control solo se incrementa en 8.96. Por otro lado, se observa que el  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ), eso nos indica que el juego en los niños desarrolla con mayor facilidad el equilibrio dinámico, la coordinación muscular, y puede con facilidad saltar, correr, trepar y rastrar en las diferentes pruebas que se le presenta

## **5.2. Recomendaciones**

- A los docentes de la institución educativa, proponer estrategias de trabajo con los padres de familia para desarrollar actividades basadas en el juego, con la finalidad de estimular a sus hijos en el desarrollo motricidad gruesa.
- A los docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, realizar talleres basado en el juego para desarrollar la motricidad gruesa, desde diversas posturas psicopedagógicas.
- A los docentes de la institución educativa brindar mayores facilidades para el desarrollo de investigaciones, ya que es un poco difícil desarrollar talleres con los niños fuera de la hora de clases.

## Referencias Bibliográficas

- Aguas y otros (2017). *Guía de implementación de parámetros psicomotrices en el desarrollo de los niños de 1 a 5 años*. Corporación Universitaria Antonio José de Sucre. Sincelejo Sucre. Primera edición.
- Araos Moya, María Fernanda (2015). *Mobiliario de Juego creativo para niños de 3 a 6 años*. Universidad de Chile, Disponible en URL <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/136568>.
- Ávila A. L. (2012). *Perspectiva Talleres de Expresión corporal para potenciar el desarrollo psicomotriz en niñas de 2° y 3° de Educación Básica en la “Escuela Anexa Guayaquil”*. Universidad Politécnica Salesiana. Quito, Ecuador. Disponible en URL <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3818/1/UPS-QT03355.pdf>
- Banco Interamericano de Desarrollo (2013). *Pautas para el aprendizaje temprano en América Latina y el Caribe*. BID: División de Protección Social y Salud
- Brooker Liz y Woodhead Martin (2013). *El derecho al juego: la primera infancia en perspectiva*. La Universidad Abierta Child and Youth Studies Group. Reino Unido.
- Ccapcha Sacsa; M. I. (2018). *Influencia de la psicomotricidad en el aprendizaje de los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E.E. “Nuestra Señora del Carmen” distrito de Imperial - Cañete – 2017*. Disponible en URL: <https://repositorio.unjpsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/2264/CCAPCHA%20SACSA%20MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Campaña Quinisquin, Marcela (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo*. Trabajo de investigación para obtener el Título de Licenciado en Educación Pre escolar. Universidad Santo Tomas. Pasto, Colombia. Disponible en URL <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020marcelacampa%3B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Cerdas Núñez, Jeanneth; Polanco Hernández, Ana; Rojas Núñez, Patricia (2002). *El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico*. Educación, vol. 26, núm. 1, 2002, pp. 169-182 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica. Disponible en URL: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44026114.pdf>

- Cirer R. C. (2014). *Propuesta de intervención psicomotriz para educación infantil basada en la teoría psicogenética de Le Boulch*. Universidad Internacional de la Rioja. Facultad de Educación. Disponible en URL <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2290/Cirer-Ramon.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Corrales Pérez, Rosa María (2018). *El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I 061 del distrito de San Juan de Lurigancho*. Tesis para obtener el Título Profesional de: Licenciada en Educación Inicial. Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas. Disponible en URL: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27395/Corrales\\_PR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27395/Corrales_PR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- De la Cruz, L. (2014). *Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal*. Corporación Universitaria Minuto de Dios – Seccional Bello. 116p. Recuperado de [https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3249/TLPI\\_CruzLuz\\_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3249/TLPI_CruzLuz_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Delgado Fuentes, M. (2016). *Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. Guía metodológica dirigida a los docentes del CIBV "Copitos de miel"*. Proyecto para obtener el Título de Tecnólogo en el desarrollo del talento infantil. Instituto Tecnológico Cordillera. Quito, Ecuador. Disponible en URL <https://dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/2283/1/27-DTI-16-16-1001032505.pdf>
- Díaz, F. y Hernández, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: McGraw-Hill.
- Egoavil Cuadrado, Nohelia Janeth (2017). *El uso del juego "Mira como me muevo" y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E 240 Carlitos en la ciudad de La Merced-Junín, durante el periodo lectivo 2015*. Tesis Para optar al Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Problemas de Aprendizaje. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Disponible en URL: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/1297/TM%20CE-Pa%203070%20E1%20-%20Egoavil%20Cuadrado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Flores y Otros (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios* Unidad de Investigación y Desarrollo Docente Dirección de Docencia Universidad de Concepción
- Gómez L., Juan; Carrasco B., Dimas y Carrasco B., David. *Teoría del juego*. (2014) Universidad Politécnica de Madrid.
- Gonzaga Chiriboga, S. A. (2018). *La motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años de edad en el programa creciendo con nuestros hijos (CNH) "San José" de la ciudad de Loja. Periodo lectivo 2017-2018*. Disponible en URL: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20996/1/ESTHEFANY%20GONZAGA.pdf>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018). Perú: evolución de los indicadores de programas presupuestales, 2011-2017. Disponible en URL: [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1515/libro.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1515/libro.pdf)
- León Veliz, Jorge y Espino Tenorio, Consuelo (2016). Efecto de un programa de juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Convenio Beneficencia Villa los Reyes. Ventanilla. 2016. Tesis para optar el grado de Maestro en Educación, con Mención en Docencia y Gestión Educativa. Universidad César Vallejo. Lima- Perú.
- López (2018), es su tesis: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 y 4 años. Universidad Técnica de Ámbato. Disponible en URL: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- Luarte, C. Poblete, F. Flores, C. (2014). Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares sin intervención de profesores de Educación Física, Concepción, Chile. Revista Ciencias de la Actividad Física UCM. 15(1) 7-16.
- Lupuche Paiva, Kimberli Elizabeth (2017). *Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra*. Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial. Universidad César Vallejo. Lima- Perú.

- Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, M. (2011). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Url: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- MINEDU (2012). *Guía de Orientación del Uso del Módulo de Materiales de Psicomotricidad para Niños y Niñas de 3 a 5 Años*. Lima –Perú
- MINEDU (2017). *Programa curricular de Educación Inicial*. Primera edición: marzo 2017. Dirección General de Educación Básica Regular. Lima –Perú.
- Mogollón Mena, Mariela Alexandra (2016). *La técnica del origami y el desarrollo de la precisión motriz en niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. Universidad Técnica de Ambato, facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, carrera de educación parvularia. Ecuador.
- Moreano Daniela (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. Revista Para el Aula - IDEA - Edición N° 19, Disponible en URL [https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea\\_019\\_0007\\_0.pdf](https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf).
- Nazario R. J (2021). *El juego para el desarrollo motor grueso infantil*. Universidad Nacional de Trujillo. Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación. Escuela Profesional de Educación Inicial. Disponible en URL: <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/17120/NAZARIO%20RODRIGUEZ%20JUANA%20VICTORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Negrete, J.A. (2010). *Estrategias para el aprendizaje*. México: LIMUSA
- Nista-Piccolo, V.L. (2015). *Movimiento y expresión corporal en educación infantil*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Pacheco Guadalupe, M. (2015). *Psicomotricidad en la Educación Inicial*. Algunas consideraciones conceptuales. Primera Edición, p. 21. QUITO ECUADOR ISBN: 978-9942-21-591-8
- Pastor Cachay, Katheri Melissa y Tesen Medina, Leyla Patricia (2019). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa “San Juan María Vianney”*. Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial. Universidad César Vallejo. Lima- Perú.
- Rodríguez Dávila, P. S. (2019). *Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Rodríguez R. J. (2013). *La Práctica Psicomotriz en el tratamiento psíquico*. Ediciones Octaedro, S.L. Bailén, 5, pral. – 08010. Barcelona - España

- Ruíz G. M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Facultad de Educación. Universidad de Cantabria. Disponible en URL <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Ruiz, L., Gómez, M., Jiménez, P., Ramón, I. y Peñaloza, R. (2015). *¿Debemos preocuparnos por la coordinación de los escolares de la Educación Secundaria Obligatoria?* SciELO, 17, 109-116. Recuperado de [http://scielo.isciii.es/pdf/pap/v17n66/05\\_original4.pdf](http://scielo.isciii.es/pdf/pap/v17n66/05_original4.pdf).
- Salazar Herrera, L. (2022). Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N°174 – Huánuco, 2022. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Disponible en url: [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29824/EQUILIBRIO\\_JUEGOS\\_SALAZAR\\_HERRERA\\_LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29824/EQUILIBRIO_JUEGOS_SALAZAR_HERRERA_LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sánchez-Reyes, Luis G., Ramón-Santana, Ana C. y Mayorga-Santana, Victoria E. (2020). *Desarrollo Psicomotriz en niños en el contexto del confinamiento por la pandemia del COVID 19*. Disponible en URL <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>.
- Simbaña Haro, Mario Paúl; Gonzalez Romero, Mario Gerardo; Merino Toapanta, Cristina Elizabeth; Sanmartin Lazo, Dayana Estefanía (2021). *La expresión corporal y el desarrollo motor de niños de 3 años*. Disponible en URL: <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/564/5642830003/5642830003.pdf>
- Tirado López, M.; Peinado Bautista, M. y Cárdenas Aguilar, B. (2011), *El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en Educación Inicial*. Universidad Pedagógica Nacional. Mazatlan – Sinaloa. Disponible en URL: <http://200.23.113.51/pdf/31242.pdf>
- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia
- Valles Galan, N. (2020). 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. Disponible en URL: [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18818/JUEGO\\_M](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18818/JUEGO_M)

OTORES ESTRATEGIA VALLES GALAN NILCA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Villahoz S. Graciela (2017). El niño y el juego: Estudio de caso de los niños participantes en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta. Universidad Católica Argentina. Tesis para optar el título de magister. Disponible en URL: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/10022/1/nino-juego-estudio-caso.pdf>

# **ANEXOS**

- Anexo N° 01: Constancia de Turnitin



Identificación de reporte de similitud: oid:12815:358980425

NOMBRE DEL TRABAJO

Tesis Final Merci - Yaneli 0206142pm.do  
CX

RECuento DE PALABRAS

21893 Words

RECuento DE CARACTERES

118561 Characters

RECuento DE PÁGINAS

112 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.1MB

FECHA DE ENTREGA

Jun 3, 2024 8:29 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jun 3, 2024 8:31 AM GMT-5

- 22% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 17% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

- Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico



Resumen

• **Anexo N° 02: Matriz de consistencia**

El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I N° 326 Tarapoto, 2022

<b>Formulación del problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Técnica e Instrumentos</b>
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué manera el juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022?</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Medir la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general</b> El juego como estrategia didáctica influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El juego como estrategia didáctica influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022.</li> </ul>	<p><b>Técnica</b> En la presente investigación se utilizará la observación sistemática como la técnica de recolección de datos, a través de fichas de observación, medido en dos dimensiones: Dominio corporal dinámico y Dominio corporal estático.</p> <p><b>Instrumentos</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión dominio corporal estático de los niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022?</li> </ul>	<p>divino Niño Jesús”, San Martín 2022.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medir la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión dominio corporal estático en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego como estrategia didáctica influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión dominio corporal estático en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022</li> </ul>	<p><b>Ficha de observación</b></p>							
<p><b>Diseño de investigación</b></p>	<p><b>Población y muestra</b></p>	<p><b>Variables y dimensiones</b></p>								
<p>El presente estudio es de tipo experimental por su naturaleza cuantitativa de tipo aplicativo, porque se analizó la variable: motricidad gruesa (variable dependiente) en función de las variable el juego como estrategia didáctica (variable independiente),</p>	<p><b>Población</b> Se consideraron los alumnos de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús” y estará conformada por 71 niños y niñas: : <b>Muestra</b></p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1216 898 1458 954">Variable</td> <td data-bbox="1458 898 1700 954">Estructura</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1216 954 1458 1010" rowspan="5">el juego</td> <td data-bbox="1458 954 1700 1010">Finalidad</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1458 1010 1700 1126">Campo de acción</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1458 1126 1700 1182">Función</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1458 1182 1700 1238">Fases</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1458 1238 1700 1351">Fundamentos teóricos</td> </tr> </table>		Variable	Estructura	el juego	Finalidad	Campo de acción	Función	Fases
Variable	Estructura									
el juego	Finalidad									
	Campo de acción									
	Función									
	Fases									
	Fundamentos teóricos									

<p>con la finalidad de recoger datos de una muestra determinada. Es decir, tal como lo indica Hernandez (2013), la variable objeto de estudio fue manipuladas con la finalidad de observar el comportamiento de la otra variable. El diseño de investigación que se utilizó corresponde al diseño cuasi experimental, con diseño de dos grupos no equivalentes. (Hernández y Mendoza 2018). Cuyo diseño es:</p> <p>GE        O<sub>1</sub>        X        O<sub>2</sub>  GC        O<sub>3</sub>                            O<sub>4</sub></p> <p>Donde:  O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub>        : Pre test a aplicarse en el grupo experimental y control.  O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub>        : Post test a aplicarse en el grupo experimental y control.</p>	<p>Se consideró la sección de 04 años “amistosos” del turno mañana como grupo experimental, el cual está constituido 24 niños y el grupo control se tomará a la sección de 04 años “solidarios” del turno de la tarde.</p>	<table border="1" data-bbox="1216 228 1697 343"> <tr> <td data-bbox="1216 228 1458 343"></td> <td data-bbox="1458 228 1697 343">Medios y Materiales</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="1216 448 1626 788"> <thead> <tr> <th data-bbox="1216 448 1377 507">Variables</th> <th data-bbox="1377 448 1626 507">Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1216 507 1377 671">La motricidad gruesa</td> <td data-bbox="1377 507 1626 671">Dominio Corporal dinámico</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1216 671 1377 788"></td> <td data-bbox="1377 671 1626 788">Dominio Corporal estático</td> </tr> </tbody> </table>		Medios y Materiales	Variables	Dimensiones	La motricidad gruesa	Dominio Corporal dinámico		Dominio Corporal estático	
	Medios y Materiales										
Variables	Dimensiones										
La motricidad gruesa	Dominio Corporal dinámico										
	Dominio Corporal estático										

X : aplicación del juego como estrategias didácticas			
--	--	--	--

• **Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

NOMBRE:

---

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

N°	Indicador	1	2	3
1.	Puede estar parado sobre un pie de 10 a 30 segundos			
2.	Puede mantener una pelota con el brazo extendido durante 8 segundos			
3.	Puede mantenerse parado durante 10 a 30 segundos en una barra horizontal			
4.	Puede contar hasta 10 sin pausar y conteniendo la respiración			
5.	Puede recitar un trabalenguas corto conteniendo la respiración			
6.	Hace pompas de jabón soplando con cañitas			
7.	Respira hondo e imita inflar un globo grande			

Dominio corporal dinámico

N°	Indicador	1	2	3
8.	Mantiene el equilibrio al correr (sin caerse) por una línea recta			
9.	Baila coordinadamente moviendo las partes de su cuerpo acompañado de la música			
10.	Lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta			
11.	Camina a la velocidad de la música discriminando lento y rápido			
12.	Brinca demostrando seguridad			

13.	Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros o para atrapar el globo.			
14.	Corre en diferentes direcciones con seguridad			
15.	Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para derribar la torre			
16.	Trepa la escalera del tobogán sin dificultad			
17.	Pasa por un túnel arrastrándose con seguridad			

- **Anexo N° 04: Fichas de validación de instrumento**

**CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**DE JUICIO DE EXPERTO**

**SEÑORA:** Mérida Vela Ríos

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en mi Tesis Titulada: **“El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 326, Tarapoto, 2022”**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedores de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente.



---

Merci Córdova Alberca  
DNI N° 76125246



---

Yaneli Quilla Maldonado  
DNI N° 74466777

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Mélida Vela Ríos

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **“ El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 326, Tarapoto, 2022”**, elaborado por las (los) estudiantes Mercí Córdova Alberca y Yanelí Quilla Maldonado, aspirantes al título de Licenciado en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente.



---

Mg. Mélida Vela Ríos  
Docente

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Mélida Vela Ríos  
 Profesión : Lic. en educación  
 Institución de Trabajo : EESPP-T  
 Instrumento de validación : Ficha para evaluar el conocimiento del material concreto  
 Autores (a) del instrumento : Merci Córdova Alberca y Yaneli Quilla Maldonado

### II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

Nº	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable. en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				✓	
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				✓	
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					✓
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					✓
<b>PUNTAJE TOTAL</b>						48

\* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)**

### III. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable .....

.....

.....

### IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

48

Tarapoto, 01 de Agosto de 2022.

  
 -----  
 Sello y firma del experto  
 Mg. Mélida Vela Ríos

## CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO

### DE JUICIO DE EXPERTO

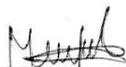
**SEÑOR:** Pedro Eleuterio Viena Gonzales

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en mi Tesis Titulada: **“El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la L.E.I. N° 326, Tarapoto, 2022”**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedores de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente.



---

Merci Córdova Alberca

DNI N° 76125246



---

Yaneli Quilla Maldonado

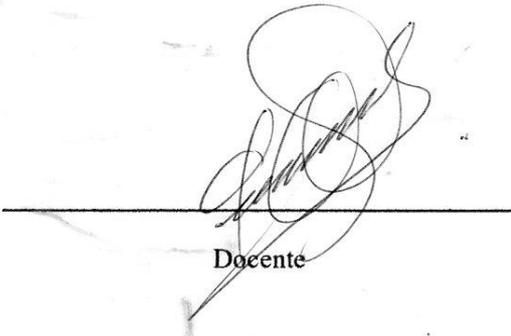
DNI N° 74466777

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Pedro Eleuterio Viena Gonzales

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: “ **El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 326, Tarapoto, 2022**”, elaborado por las (los) estudiantes Mercí Córdova Alberca y Yaneli Quilla Maldonado, aspirantes al título de Licenciado en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente.



Docente

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### IX. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Pedro Eleuterio Viena Gonzales.  
 Profesión : Lic. en Educación  
 Institución de Trabajo : EESPP-T  
 Instrumento de validación : Ficha para evaluar el conocimiento del material concreto  
 Autores (a) del instrumento : Merci Córdova Alberca y Yaneli Quilla Maldonado

### X. INDICADORES DE VALIDACIÓN

Nº	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable. en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				X	
2	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.				X	
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					X
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con las variables, sus dimensiones e indicadores.				X	
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					X
<b>PUNTAJE TOTAL</b>						

\* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)**

### XI. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable .....

.....

.....

### XII. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

43

Tarapoto, 01 de Agosto de 2022.

  
 -----  
 Sello y firma del experto

**CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO  
DE JUICIO DE EXPERTO**

**SEÑOR:** Aníbal Mendo García

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en mi Tesis Titulada: **“El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 326, Tarapoto, 2022”**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedores de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente.



---

Merci Córdova Alberca  
DNI N° 76125246



---

Yaneli Quilla Maldonado  
DNI N° 74466777

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Aníbal Mendo García

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: “ **El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 326, Tarapoto, 2022**”, elaborado por las (los) estudiantes Merce Córdova Alberca y Yaneli Quilla Maldonado, aspirantes al título de Licenciado en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente.



---

Docente

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### V. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Anibal Mendo Garcia  
 Profesión : Lic. en Educación  
 Institución de Trabajo : EESPP-T  
 Instrumento de validación : Ficha para evaluar el conocimiento del material concreto  
 Autores (a) del instrumento : Merci Córdova Alberca y Yaneli Quilla Maldonado

### VI. INDICADORES DE VALIDACIÓN

Nº	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable. en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					X
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X	
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					X
<b>PUNTAJE TOTAL</b>						

\* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)**

### VII. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable .....

### VIII. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

47

*Anibal Mendo Garcia*

Sello y firma del experto

Tarapoto, 01 de Agosto de 2022.

- Anexo N° 05: Autorización de la institución donde realizó el estudio.



IEI CUNA-JARDÍN N° 326 "MI DIVINO NIÑO JESÚS"  
RESOLUCIÓN ZONAL N° 0443  
CÓDIGO MODULAR N° 0274951

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

### **CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA-JARDÍN N° 326 "MI DIVINO NIÑO JESÚS" DE LA REGIÓN SAN MARTÍN, PROVINCIA DE SAN MARTÍN, DISTRITO DE TARAPOTO:

#### **HACE CONSTAR:**

Que, las estudiantes Yaneli Quilla Maldonado, Identificada con DNI: 74466777 y Merci Cordova Alberca Identificada con DNI: 76125246, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública- Tarapoto de la carrera profesional de Educación Inicial, han ejecutado su proyecto de investigación que lleva como título "El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I N° 326, Tarapoto, 2022" en la mencionada Institución Educativa.

Se emite la presente constancia para los fines que las interesadas consideren conveniente.

Tarapoto, 09 de agosto del 2022.

  
GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTÍN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - SAN MARTÍN  
I.E. N° 326 - MI DIVINO NIÑO JESÚS  
*Gloria González García*  
DIRECTORA

Jr.: ANGEL DELGADO MOREY N° 221 – TARAPOTO TELEFONO: 506614

- **Anexo N° 06: Sesiones de clases utilizadas en la investigación.**

### SESIÓN DE APRENDIZAJE

#### **I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1.- UGEL : UGEL SAN MARTÍN  
 1.2.- I.E.I. : C/J N° 326 Mi Divino Niño Jesús  
 1.3.- TURNO : Mañana  
 1.4.- EDAD : 4 años  
 1.5. DOCENTE PRACTICANTE: Yaneli Quilla Maldonado  
 1.6.- DOCENTE DE AULA : Maria Juana Gálvez Jimenez  
 1.7.-DIRECTORA : Gloria Gonzales García  
 1.8. SUB DIRECTORA : Florita García Pinedo  
 1.9.- FECHA : 30 -05-2022

**Título:** Me divierto jugando al semáforo

**Propósito:** Que los niños y niñas realicen diferentes movimientos a través de juegos.

**Materiales:** aros, conos, búfer.

**Tema transversal:** Orientación de la excelencia

**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
<b>Psicomotriz</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de observación

#### **II. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

Secuencia didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias metodológicas	Tiempo

Inicio	<p>Problematización</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p> <p>Propósito</p>	<p>La docente invita a los niños a pararse en un semicírculo, para cantar una canción.</p> <p>Con este ritmo yo voy activarme Con este ritmo yo voy a cantar Mano derecha, mano izquierda Pie derecho, pie izquierdo La cabeza dando vueltas Con un brinquito yo voy acabar.</p> <p>La maestra pregunta, ¿de qué trata la canción?, ¿qué partes de su cuerpo se movieron?, ¿alguna vez bailaron esta canción?</p> <p>La docente escucha las respuestas de los niños, luego les comunica el propósito de la actividad.</p> <p>Niños y niñas hoy realizarán diferentes movimientos a través de juegos.</p> <p>La docente junto a los niños recuerdan las normas de convivencia del aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetarse entre compañeros</li> <li>• Compartir los materiales</li> <li>• no empujarse</li> <li>• hacer caso a las docentes</li> </ul> <p><b>CALENTAMIENTO:</b></p> <p>La docente indica a los niños que deben colocarse en un semicírculo para realizar algunos ejercicios.</p> <p>Hacer rotación de la cabeza, hacia la derecha e izquierda, estiramientos de los brazos y piernas.</p>	10min
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p><b>Saludos o asamblea</b></p> <p>La docente indica la actividad a realizar y presenta algunas reglas que deben respetar durante el desarrollo de la actividad.</p> <p><b>Expresividad Motriz</b></p> <p>La docente indica que realizaran un juego que se llama el semáforo y da las indicaciones.</p> <p style="text-align: center;"><b>El semáforo</b></p> <p>Para jugar, elegirás a un policía de tránsito y harás que el resto de los niños vayan a la línea de partida.</p> <p>    Cuando el policía grite "luz verde", los niños correrán hacia adelante; pero cuando el policía grite "luz roja", los niños deben detenerse inmediatamente. Cualquiera que sea sorprendido moviéndose en "luz roja" será enviado de vuelta a la línea de partida. Esto continuará hasta que el primer niño alcance al policía de tránsito. ¡Ese jugador gana!</p> <p style="text-align: center;"><b>Circuito</b></p>	25 min

		<p>La docente realizará un circuito utilizando aros y conos por el que los niños tienen que pasar. Los aros estarán ubicados de forma vertical por el cual los niños pasarán saltando con dos pies, mientras que los conos estarán ubicados en zigzag. Se divide a los niños en dos grupos para realizar el juego del circuito.</p> <p><b>Relajación</b> Finalmente la docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo, para realizar un ejercicio de relajación que consiste en echarse boca abajo en el piso escuchando una melodía relajante.</p>	
Cierre	Evaluación	<p>La docente genera diversas preguntas ¿A qué jugaron hoy?, ¿qué juego les gustó más?, ¿Qué movimientos realizaron al jugar? ¿Cómo se sintieron al jugar ?,</p> <p>Finalmente la docente refuerza las ideas de los niños a través de la retroalimentación.</p>	10 min

- **Evaluación:**

Se utilizó una ficha de observación para evaluar la motricidad gruesa a través de juegos en niños de 4 años.

---

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ  
DOCENTE DE AULA

---

YANELI QUILLA MALDONADO  
DOCENTE PRACTICANTE

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

N°	Indicador	1	2	3
1.	Puede estar parado sobre un pie de 10 a 30 segundos			
2.	Puede mantener una pelota con el brazo extendido durante 8 segundos			
3.	Puede mantenerse parado durante 10 a 30 segundos en una barra horizontal			
4.	Puede contar hasta 10 sin pausar y conteniendo la respiración			
5.	Puede recitar un trabalenguas corto conteniendo la respiración			
6.	Hace pompas de jabón soplando con cañitas			
7.	Respira hondo e imita inflar un globo grande			

Dominio corporal dinámico

N°	Indicador	1	2	3
8.	Mantiene el equilibrio al correr (sin caerse) por una línea recta			
9.	Baila coordinadamente moviendo las partes de su cuerpo acompañado de la música			
10.	Lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta			
11.	Camina a la velocidad de la música discriminando lento y rápido			
12.	Brinca demostrando seguridad			
13.	Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros o para atrapar el globo.			
14.	Corre en diferentes direcciones con seguridad			
15.	Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para derribar la torre			
16.	Trepa la escalera del tobogán sin dificultad			
17.	Pasa por un túnel arrastrándose con seguridad			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.- UGEL : UGEL SAN MARTÍN  
 1.2.- I.E.I. : C/J N° 326 Mi Divino Niño Jesús  
 1.3.- TURNO : Mañana  
 1.4.- EDAD : 4 años  
 1.5. DOCENTE PRACTICANTE: Yaneli Quilla Maldonado  
 1.6.- DOCENTE DE AULA : María Juana Gálvez Jiménez  
 1.7.-DIRECTORA : Gloria Gonzales García  
 1.8. SUB DIRECTORA : Florita García Pinedo  
 1.9.- FECHA : 06 -06-2022

**Título:** Realizamos el circuito

**Propósito:** Que los niños y niñas realicen diferentes movimientos a través del juego.

**Materiales:** cinta, pelota, canasta, búfer.

**Tema transversal:** Orientación de la excelencia

**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
<b>Psicomotriz</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de observación

### II. Secuencia didáctica:

Secuencia didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias metodológicas	Tiempo
Inicio	Problematización  Motivación  Saberes previos  Propósito	La docente invita a los niños a pararse en un semicírculo, para cantar una canción. Con este ritmo yo voy activarme Con este ritmo yo voy a cantar Mano derecha, mano izquierda Pie derecho, pie izquierdo La cabeza dando vueltas Con un brinquito yo voy acabar. La maestra pregunta, ¿de qué trata la canción?, ¿qué partes de su cuerpo se movieron?, ¿alguna vez bailaron esta canción?	10min

		<p>La docente escucha las respuestas de los niños, luego les comunica el propósito de la actividad. Niños y niñas hoy realizarán diferentes movimientos a través de un circuito.</p> <p>La docente junto a los niños recuerdan las normas de convivencia para salir a la loza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetarse entre compañeros</li> <li>• Compartir los materiales</li> <li>• No empujarse</li> <li>• No pelear</li> <li>• Hacer caso a la docente</li> </ul> <p><b>CALENTAMIENTO:</b></p> <p>La docente indica a los niños que deben colocarse en un semicírculo para realizar algunos ejercicios.</p> <p>Hacer rotación de la cabeza, hacia la derecha e izquierda, estiramientos de los brazos y piernas.</p>	
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p><b>Saludos o asamblea</b></p> <p>La docente presenta los materiales a utilizar e indica la actividad a realizar y presenta algunas reglas que deben respetar durante el desarrollo del juego.</p> <p><b>Expresividad Motriz</b></p> <p>La docente explica de qué manera se llevará a cabo el circuito.</p> <p style="text-align: center;"><b>Circuito</b></p> <p>Primero pasaran por un juego que se llama la rayuela, con un pie, dos pies.</p> <p>Segundo, pasaran por unas líneas curvilíneas manteniendo el equilibrio con una pelota.</p> <p>Por último lanzarán una pelota para encestar hacia una canasta.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Finalmente se invita a los niños a sentarse formado un semicírculo, para escuchar una canción relajante.</p>	25 min
Cierre	Evaluación	<p>La docente genera diversas preguntas ¿A qué jugaron hoy?, ¿Qué les pareció el juego ?,¿Que movimientos realizaron al jugar? ¿Lograron completar el circuito? ¿Qué parte del juego les resultó más difícil?</p> <p>Finalmente, la docente refuerza las ideas de los niños a través de la retroalimentación.</p>	10 mini

• **Evaluación:**

Se utilizó una ficha de observación para evaluar la motricidad gruesa a través de juegos en niños de 4 años.

---

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ  
DOCENTE DE AULA

---

YANELI QUILLA MALDONADO  
DOCENTE PRACTICANTE

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

N°	Indicador	1	2	3
1.	Puede estar parado sobre un pie de 10 a 30 segundos			
2.	Puede mantener una pelota con el brazo extendido durante 8 segundos			
3.	Puede mantenerse parado durante 10 a 30 segundos en una barra horizontal			
4.	Puede contar hasta 10 sin pausar y conteniendo la respiración			
5.	Puede recitar un trabalenguas corto conteniendo la respiración			
6.	Hace pompas de jabón soplando con cañitas			
7.	Respira hondo e imita inflar un globo grande			

Dominio corporal dinámico

N°	Indicador	1	2	3
8.	Mantiene el equilibrio al correr (sin caerse) por una línea recta			
9.	Baila coordinadamente moviendo las partes de su cuerpo acompañado de la música			
10.	Lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta			
11.	Camina a la velocidad de la música discriminando lento y rápido			
12.	Brinca demostrando seguridad			
13.	Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros o para atrapar el globo.			
14.	Corre en diferentes direcciones con seguridad			
15.	Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para derribar la torre			
16.	Trepa la escalera del tobogán sin dificultad			
17.	Pasa por un túnel arrastrándose con seguridad			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.- UGEL : UGEL SAN MARTÍN  
 1.2.- I.E.I. : C/J N° 326 Mi Divino Niño Jesús  
 1.3.- TURNO : Mañana  
 1.4.- EDAD : 4 años  
 1.5. DOCENTE PRACTICANTE: Yaneli Quilla Maldonado  
 1.6.- DOCENTE DE AULA : Maria Juana Gálvez Jiménez  
 1.7.-DIRECTORA : Gloria Gonzales García  
 1.8. SUB DIRECTORA : Florita García Pinedo  
 1.9.- FECHA : 13 -06-2022

**Título:** Movemos nuestro cuerpo

**Propósito:** Que los niños y niñas desarrollen movimientos a través de su cuerpo manteniendo el equilibrio.

**Materiales:** Tiza, parlante, vasos, pelotas.

**Tema transversal:** Orientación de la excelencia

**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de observación

**Secuencia didáctica:**

Secuencia didáctica	Procesos pedagógicos	Estrategias metodológicas	Tiempo
Inicio	Problematización  Motivación  Saberes previos  Propósito	La docente invita a los niños a pararse en un semicírculo, para cantar una canción.  <b>Con este ritmo yo voy activarme</b> Con este ritmo yo voy a cantar Mano derecha, mano izquierda Pie derecho, pie izquierdo...  La docente pregunta, ¿de qué trata la canción?, ¿qué partes de su cuerpo se movieron?, ¿alguna vez bailaron esta canción?	10min

		<p>Después de escuchar las diferentes respuestas de los niños/niñas, se presenta la pregunta del conflicto: ¿Qué otras cosas podemos hacer para mover nuestro cuerpo?</p> <p>La docente escucha las respuestas de los niños, luego les comunica el propósito de la actividad. Niños y niñas el día de hoy realizarán ejercicios y juegos al aire libre valorando el ambiente saludable que nos rodea.</p> <p>La docente junto a los niños recuerdan las normas de convivencia del aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetarse entre compañeros</li> <li>• Compartir los materiales</li> <li>• No empujarse</li> <li>• No pelear.</li> <li>• Hacer caso a las docentes</li> </ul> <p><b>Calentamiento:</b> Se indica a los niños realizar algunos ejercicios. Hacer rotación de la cabeza (arriba, abajo, derecha, izquierda), movemos los hombros, giramos la cintura, estiramientos de los brazos y piernas.</p>	
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p><b>Saludos o asamblea</b> La docente indica la actividad a realizar y da las indicaciones para ejecutarlo.</p> <p><b>Expresividad Motriz</b> Se invita a los niños y niñas a participar bailando una canción.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lento lento, rápido rápido</b> Lento muy lento vamos andando Lento muy lento y aquí nos quedamos Rápido rápido rápido, alto Rápido rápido rápido, alto...</p> <p style="text-align: center;"><a href="https://youtu.be/3VMv9Y5VCB0?t=87">https://youtu.be/3VMv9Y5VCB0?t=87</a></p> <p style="text-align: center;"><b>Derribamos la torre.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Primero pasan por una línea recta manteniendo el equilibrio con un pie delante del otro.</li> <li>• luego derriban una torre de vasos con una pelota.</li> </ul> <p><b>Relajación</b> Finalmente, la docente invita a los niños a sentarse formado un círculo, para realizar un ejercicio de relajación. Cubito de hielo.</p>	25 min
Cierre	Evaluación	<p>La docente genera diversas preguntas ¿Qué juego realizaron ?, ¿Qué utilizaron para derribar la torre?, ¿Qué juego les pareció más fácil ?, ¿Por qué?</p> <p>Finalmente, la docente refuerza las ideas de los niños a través de la retroalimentación.</p>	10 min

• **Evaluación:**

Se utilizó una ficha de observación para evaluar la motricidad gruesa a través de juegos en niños de 4 años.

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

N°	Indicador	1	2	3
1.	Puede estar parado sobre un pie de 10 a 30 segundos			
2.	Puede mantener una pelota con el brazo extendido durante 8 segundos			
3.	Puede mantenerse parado durante 10 a 30 segundos en una barra horizontal			
4.	Puede contar hasta 10 sin pausar y conteniendo la respiración			
5.	Puede recitar un trabalenguas corto conteniendo la respiración			
6.	Hace pompas de jabón soplando con cañitas			
7.	Respira hondo e imita inflar un globo grande			

Dominio corporal dinámico

N°	Indicador	1	2	3
8.	Mantiene el equilibrio al correr (sin caerse) por una línea recta			
9.	Baila coordinadamente moviendo las partes de su cuerpo acompañado de la música			
10.	Lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta			
11.	Camina a la velocidad de la música discriminando lento y rápido			
12.	Brinca demostrando seguridad			
13.	Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros o para atrapar el globo.			
14.	Corre en diferentes direcciones con seguridad			
15.	Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para derribar la torre			
16.	Trepa la escalera del tobogán sin dificultad			
17.	Pasa por un túnel arrastrándose con seguridad			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.- UGEL : UGEL SAN MARTÍN  
 1.2.- I.E.I. : C/J N° 326 Mi Divino Niño Jesús  
 1.3.- TURNO : Mañana  
 1.4.- EDAD : 4 años  
 1.5. DOCENTE PRACTICANTE: Yaneli Quilla Maldonado  
 1.6.- DOCENTE DE AULA : María Juana Gálvez Jiménez  
 1.7.-DIRECTORA : Gloria Gonzales García  
 1.8. SUB DIRECTORA : Florita García Pinedo  
 1.9.- FECHA : 17 -06-2022

**Título:** Juegos tradicionales

**Propósito:** Que los niños y niñas participen en los juegos tradicionales.

**Materiales:** pañuelo, búfer.

**Tema transversal:** Orientación de la excelencia

**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de observación

### II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Secuencia didáctica	Procesos pedagógicos	Estrategias metodológicas	Tiempo
	Problematización  Motivación	La docente invita a los niños a sentarse en un semicírculo, para cantar una canción. <b>Mi cuerpo se mueve</b> Mi cuerpo se mueve, contento y alegre. Saludan mis manos y aplauden también. Te miro de frente, te miro al revés	

Inicio	Saberes previos  Propósito	<p>Y hago piruetas saltando en un pie Te doy un abrazo, te doy un besito Será hasta la próxima vez</p> <p>La docente realiza las preguntas, ¿de qué trató la canción?, ¿qué movimientos realizaron?, ¿qué partes de su cuerpo se movieron?, ¿alguna vez bailaron esta canción?</p> <p>La docente escucha las respuestas de los niños, luego les comunica el propósito de la actividad. Niños y niñas hoy participaran en los juegos tradicionales.</p> <p><b>CALENTAMIENTO:</b> La docente indica a los niños que deben colocarse en un semicírculo para realizar algunos ejercicios.</p> <p>Hacer rotación de la cabeza, hacia la derecha e izquierda, estiramientos de los brazos y piernas, saltamos en tijeras.</p>	10min
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p><b>Saludos o asamblea</b> La docente presenta los materiales a utilizar e indica la actividad a realizar y presenta algunas reglas que deben respetar durante el desarrollo de la actividad.</p> <p><b>Expresividad Motriz</b> La docente explica de qué manera se llevará a cabo los juegos.</p> <p><b>La gallinita ciega</b> Todos los niños forman un círculo, se elige a un participante quien hará de gallina ciega y se le venda los ojos con el pañuelo. Los otros jugadores dicen “Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?” La gallinita ciega responde: “Una aguja y un dedal”. Los demás responden, “da tres vueltas y los encontrarás”. Inmediatamente todos los demás jugadores se sueltan de las manos y corren para no dejarse coger por la gallinita. Una vez haya localizado a alguien esa persona será la nueva</p> <p><b>‘Juguemos en el bosque’.</b> Tomados de la mano se hace un círculo y empiezan a cantar: <i>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está (x2).</i> - ¿El Lobo está? El niño que hace el personaje de él lobo contesta: - ¡Me estoy cambiando! Los otros jugadores siguen cantando y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo. El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo.</p>	25 min

		<b>Relajación</b> Finalmente se invita a los niños a sentarse formando un semicírculo, para escuchar una canción relajante.	
Cierre	Evaluación	La docente genera diversas preguntas ¿Qué juegos conocieron hoy?, ¿Qué hicieron para que el lobo no los atrape?, ¿se cansaron?, ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿les pareció divertido?  Finalmente la docente refuerza las ideas de los niños a través de la retroalimentación.	10 min

- **Evaluación:**

Se utilizó una ficha de observación para evaluar la motricidad gruesa a través de juegos en niños de 4 años.

---

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ  
DOCENTE DE AULA

---

YANELI QUILLA MALDONADO  
DOCENTE PRACTICANTE

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

N°	Indicador	1	2	3
1.	Puede estar parado sobre un pie de 10 a 30 segundos			
2.	Puede mantener una pelota con el brazo extendido durante 8 segundos			
3.	Puede mantenerse parado durante 10 a 30 segundos en una barra horizontal			
4.	Puede contar hasta 10 sin pausar y conteniendo la respiración			
5.	Puede recitar un trabalenguas corto conteniendo la respiración			
6.	Hace pompas de jabón soplando con cañitas			
7.	Respira hondo e imita inflar un globo grande			

Dominio corporal dinámico

N°	Indicador	1	2	3
8.	Mantiene el equilibrio al correr (sin caerse) por una línea recta			
9.	Baila coordinadamente moviendo las partes de su cuerpo acompañado de la música			
10.	Lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta			
11.	Camina a la velocidad de la música discriminando lento y rápido			
12.	Brinca demostrando seguridad			
13.	Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros o para atrapar el globo.			
14.	Corre en diferentes direcciones con seguridad			
15.	Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para derribar la torre			
16.	Trepa la escalera del tobogán sin dificultad			
17.	Pasa por un túnel arrastrándose con seguridad			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.- UGEL : UGEL SAN MARTÍN  
 1.2.- I.E.I. : C/J N° 326 Mi Divino Niño Jesús  
 1.3.- TURNO : Mañana  
 1.4.- EDAD : 4 años  
 1.5. DOCENTE PRACTICANTE: Yaneli Quilla Maldonado  
 1.6.- DOCENTE DE AULA : Maria Juana Gálvez Jimenez  
 1.7.-DIRECTORA : Gloria Gonzales García  
 1.8. SUB DIRECTORA : Florita García Pinedo  
 1.9.- FECHA : 20 -06-2022

**Título:** Me divierto al ritmo de la música

**Propósito:** Que los niños y niñas realicen diferentes movimientos al momento de bailar.

**Materiales:** tv, parlante, globos.

**Tema transversal:** Orientación de la excelencia

**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de observación

### II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Secuencia Didáctica	Procesos pedagógicos	Estrategias metodológicas	Tiempo
	Problematización  Motivación  Saberes previos	La docente invita a los niños a pararse en un semicírculo, para cantar una canción.  <b>Soy una taza</b> Taza, tetera, cuchara, cucharón plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor salero, azucarero, batidora, olla express Taza, tetera, cuchara, cucharón plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor	

Inicio	Propósito	<p>salero, azucarero, batidora, olla express</p> <p>La maestra pregunta, ¿de qué trata la canción?, ¿qué partes de su cuerpo se movieron?, ¿alguna vez bailaron esta canción?</p> <p>La docente escucha las respuestas de los niños, luego les comunica el propósito de la actividad. Niños y niñas hoy realizarán diferentes movimientos a través de la música.</p> <p>La docente junto a los niños recuerdan las normas de convivencia del aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetarse entre compañeros</li> <li>• Compartir los materiales</li> <li>• no empujarse</li> <li>• hacer caso a las docentes</li> </ul> <p><b>CALENTAMIENTO:</b></p> <p>La docente indica a los niños que deben colocarse en un semicírculo para realizar algunos ejercicios.</p> <p>Hacer rotación de la cabeza, hacia la derecha e izquierda, estiramientos de los brazos y piernas.</p>	10min
Desarrollo	Gestión  y acompañamiento	<p><b>Saludos o asamblea</b></p> <p>La docente indica la actividad a realizar y presenta algunas reglas que deben respetar durante el desarrollo de la actividad.</p> <p><b>Expresividad Motriz</b></p> <p>Primero se moverán su cuerpo al ritmo de una música.</p> <p style="text-align: center;"><b>El baile del cuerpo</b></p> <p style="text-align: center;">Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover Lo voy a mover, lo voy a mover Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover Desde la cabeza hasta los pies.</p> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA&amp;ab_channel=DiverplaybailaCoreokids">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA&amp;ab_channel=DiverplaybailaCoreokids</a></p> <p>Luego la docente indicará que jugaran con un globo, cada niño debe tratar de permanecer su globo en el aire durante varios minutos, mientras bailan una canción.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Finalmente la docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo, para realizar un ejercicio de relajación.</p> <p style="text-align: center;"><b>Inflamos un globo</b></p> <p>Los niños se imaginarán que son un globo, lo cual tienen que inflarse bien grande, luego se desinflarán.</p>	25 min
Cierre	Evaluación	<p>La docente genera diversas preguntas: ¿A que jugaron hoy?, ¿qué partes de su cuerpo movieron al bailar ?, ¿Qué hicieron para mantener el globo en el aire?, ¿Qué utilizaron para jugar?</p> <p>Finalmente la docente refuerza las ideas de los niños a través de la retroalimentación.</p>	10 min

**Evaluación:**

Se utilizó una ficha de observación para evaluar la motricidad gruesa a través de juegos en niños de 4 años.

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ  
DOCENTE DE AULA

YANELI QUILLA MALDONADO  
ALUMNA PRACTICANTE

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

N°	Indicador	1	2	3
1.	Puede estar parado sobre un pie de 10 a 30 segundos			
2.	Puede mantener una pelota con el brazo extendido durante 8 segundos			
3.	Puede mantenerse parado durante 10 a 30 segundos en una barra horizontal			
4.	Puede contar hasta 10 sin pausar y conteniendo la respiración			
5.	Puede recitar un trabalenguas corto conteniendo la respiración			
6.	Hace pompas de jabón soplando con cañitas			
7.	Respira hondo e imita inflar un globo grande			

Dominio corporal dinámico

N°	Indicador	1	2	3
8.	Mantiene el equilibrio al correr (sin caerse) por una línea recta			
9.	Baila coordinadamente moviendo las partes de su cuerpo acompañado de la música			
10.	Lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta			
11.	Camina a la velocidad de la música discriminando lento y rápido			
12.	Brinca demostrando seguridad			
13.	Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros o para atrapar el globo.			
14.	Corre en diferentes direcciones con seguridad			
15.	Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para derribar la torre			
16.	Trepa la escalera del tobogán sin dificultad			
17.	Pasa por un túnel arrastrándose con seguridad			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.- UGEL : UGEL SAN MARTÍN  
1.2.- I.E.I. : C/J N° 326 Mi Divino Niño Jesús  
1.3.- TURNO : Mañana  
1.4.- EDAD : 4 años  
1.5. DOCENTE PRACTICANTE: Yaneli Quilla Maldonado  
1.6.- DOCENTE DE AULA : María Juana Gálvez Jiménez  
1.7.-DIRECTORA : Gloria Gonzales García  
1.8. SUB DIRECTORA : Florita García Pinedo  
1.9.- FECHA : 27 -06-2022

**Título:** Mantenemos el equilibrio.

**Propósito:** Que los niños y niñas mantengan el equilibrio al realizar los juego.

**Materiales:** conos de papel, búfer

**Tema transversal:** Orientación de la excelencia

**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de observación

### II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Secuencia didáctica	Procesos pedagógicos	Estrategias metodológicas	Tiempo
	Problematización  Motivación  Saberes previos	Se invita a los niños a pararse en un semicírculo, para cantar una canción. <b>El baile del sapito</b> <a href="https://youtu.be/mrxTQZW9b08?t=1">https://youtu.be/mrxTQZW9b08?t=1</a> Luego se pregunta, ¿Qué les pareció la canción?, ¿Qué partes de su cuerpo movieron?, ¿les gustó la canción?	

Inicio	Propósito	<p>La docente escucha las respuestas de los niños, luego les comunica el propósito de la actividad. Niños y niñas hoy vamos a tratar de mantener nuestro equilibrio al jugar.</p> <p>La docente junto a los niños recuerdan las normas de convivencia del aula y luego se dirigen a la sala de psicomotriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetarse entre compañeros</li> <li>• Compartir los materiales</li> <li>• no empujarse</li> <li>• hacer caso a las docentes</li> </ul> <p><b>CALENTAMIENTO:</b></p> <p>La docente indica a los niños que deben colocarse en un semicírculo para realizar algunos ejercicios.</p> <p>Hacer rotación de la cabeza, hacia la derecha e izquierda, estiramientos de los brazos y piernas.</p>	10min
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p><b>Saludos o asamblea</b></p> <p>Se indica a los niños formar un semicírculo para escuchar las indicaciones del juego.</p> <p><b>Expresividad Motriz</b></p> <p><b>Juego 1</b></p> <p>Todos los niños tendrán un cono de papel sobre la cabeza, realizarán diversos retos sin que el cono caiga al piso.</p> <p>Retos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• caminamos hacia delante contando 10 pasos.</li> <li>• tocar el suelo</li> <li>• nos paramos en un solo pie por 30 segundos.</li> <li>• caminamos en línea recta estirando los brazos</li> <li>• nos sentamos en el suelo.</li> <li>• nos echamos en el piso</li> </ul> <p><b>Juego 2</b></p> <p>La maestra realiza posiciones de animales y objetos. Por ejemplo: avión ( estira las manos manteniéndose con un solo pie) ardilla ( mantenerse en cuclillas) , etc.</p> <p>Finalmente, la docente mencionará un nombre de un animal u objeto y los niños realizarán la posición aprendida.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Finalmente, la docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo, para realizar un ejercicio de relajación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagínate que eres un gato muy perezoso y quieres estirarte, estira tus brazos frente a ti, luego levanta hacia arriba y hacia atrás.</li> </ul>	25 min

Cierre	Evaluación	<p>La docente genera diversas preguntas ¿Qué juegos realizaron hoy?, ¿Qué posiciones realizaron ?,¿ Lograron mantener el cono en su cabeza?, ¿ Les pareció fácil o difícil ¿Se divirtieron?,</p> <p>Finalmente la docente refuerza las ideas de los niños a través de la retroalimentación.</p>	10 min
--------	------------	---	--------

• **Evaluación:**

Se utilizó una ficha de observación para evaluar la motricidad gruesa a través de juegos en niños de 4 años.

---

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ  
DOCENTE DE AULA

---

YANELI QUILLA MALDONADO  
ALUMNA PRACTICANTE

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

N°	Indicador	1	2	3
1.	Puede estar parado sobre un pie de 10 a 30 segundos			
2.	Puede mantener una pelota con el brazo extendido durante 8 segundos			
3.	Puede mantenerse parado durante 10 a 30 segundos en una barra horizontal			
4.	Puede contar hasta 10 sin pausar y conteniendo la respiración			
5.	Puede recitar un trabalenguas corto conteniendo la respiración			
6.	Hace pompas de jabón soplando con cañitas			
7.	Respira hondo e imita inflar un globo grande			

Dominio corporal dinámico

N°	Indicador	1	2	3
8.	Mantiene el equilibrio al correr (sin caerse) por una línea recta			
9.	Baila coordinadamente moviendo las partes de su cuerpo acompañado de la música			
10.	Lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta			
11.	Camina a la velocidad de la música discriminando lento y rápido			
12.	Brinca demostrando seguridad			
13.	Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros o para atrapar el globo.			
14.	Corre en diferentes direcciones con seguridad			
15.	Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para derribar la torre			
16.	Trepa la escalera del tobogán sin dificultad			
17.	Pasa por un túnel arrastrándose con seguridad			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.- UGEL : UGEL SAN MARTÍN  
 1.2.- I.E.I. : C/J N° 326 Mi Divino Niño Jesús  
 1.3.- TURNO : Mañana  
 1.4.- EDAD : 4 años  
 1.5. DOCENTE PRACTICANTE: Yaneli Quilla Maldonado  
 1.6.- DOCENTE DE AULA : María Juana Gálvez Jiménez  
 1.7.-DIRECTORA : Gloria Gonzales García  
 1.8. SUB DIRECTORA : Florita García Pinedo  
 1.9.- FECHA : 04 -07-2022

**Título:** Me divierto compitiendo

**Propósito:** Que los niños y niñas realicen diferentes movimientos a través de los juegos

**Materiales:** TV, materiales del aula de psicomotriz.

**Tema transversal:** Orientación de la excelencia

**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de observación

### II. Secuencia didáctica:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias metodológicas	Tiempo
	Problematización  Motivación  Saberes previos	Se invita a los niños a pararse en un semicírculo, para bailar una canción. <a href="https://youtu.be/LNzrq9pHI0w?t=93">https://youtu.be/LNzrq9pHI0w?t=93</a> Luego se pregunta, ¿Qué les pareció la canción?, ¿qué acción realizaron?, ¿les gustó la canción? Se escucha atentamente las respuestas de los niños y niñas.	

Inicio	Propósito	<p>Después de escuchar las diferentes respuestas de los niños/ niñas, se presenta la pregunta del conflicto: ¿Qué podemos hacer para seguir moviendo nuestro cuerpo?</p> <p>La docente escucha las respuestas de los niños, luego les comunica el propósito de la actividad. Niños y niñas hoy se divertirán realizando un circuito.</p> <p>La docente junto a los niños recuerda las normas de convivencia del aula y luego se dirigen a la sala de psicomotriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetarse entre compañeros</li> <li>• Compartir los materiales</li> <li>• no empujarse</li> <li>• hacer caso a las docentes</li> </ul> <p><b>CALENTAMIENTO:</b></p> <p>La docente indica a los niños que deben colocarse en un semicírculo para realizar algunos ejercicios.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer rotación de la cabeza (arriba, abajo, derecha izquierda)</li> <li>• estiramientos de los brazos( hacia delante, atrás, arriba abajo)</li> <li>• flexión de rodillas</li> <li>• Estiramientos de piernas.</li> <li>• saltamos en tijeras.</li> </ul>	10min
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p><b>Saludos o asamblea</b></p> <p>Se indica a los niños formar un semicírculo para indicarles que realizarán un circuito.</p> <p><b>Expresividad Motriz</b></p> <p>Los niños y niñas se dividirán en dos grupos, en el que cada uno pasará por el circuito</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Primero pasarán por un túnel arrastrándose</li> <li>• segundo por un puente manteniendo el equilibrio</li> <li>• tercero, pasarán por aros,</li> <li>• último darán una voltereta en la colchoneta</li> </ul> <p><b>Jalamos la soga</b></p> <p>La docente divide a los niños en dos grupos ( solo niñas, solo niños y mixtos) ambos grupos jalarán la soga y el grupo que pase la línea perderá.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Finalmente la docente invita a los niños a sentarse formando un semicírculo, para realizar un ejercicio de relajación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imaginemos que en una mano tenemos flores y en la otra una vela, olemos las flores y soplamos la vela.</li> </ul>	25 min

Cierre	Evaluación	La docente genera diversas preguntas: ¿Qué juegos realizaron hoy?, ¿Cuál juego les pareció más complicado?, ¿por que, ¿Qué partes de su cuerpo movieron más? ¿Cómo se sintieron al jugar?,  Finalmente, la docente refuerza las ideas de los niños a través de la retroalimentación.	10 min
--------	------------	--	--------

- **Evaluación:**

Se utilizó una ficha de observación para evaluar la motricidad gruesa a través de juegos en niños de 4 años.

---

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ  
DOCENTE DE AULA

---

YANELI QUILLA MALDONADO  
ALUMNA PRACTICANTE

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

N°	Indicador	1	2	3
1.	Puede estar parado sobre un pie de 10 a 30 segundos			
2.	Puede mantener una pelota con el brazo extendido durante 8 segundos			
3.	Puede mantenerse parado durante 10 a 30 segundos en una barra horizontal			
4.	Puede contar hasta 10 sin pausar y conteniendo la respiración			
5.	Puede recitar un trabalenguas corto conteniendo la respiración			
6.	Hace pompas de jabón soplando con cañitas			
7.	Respira hondo e imita inflar un globo grande			

Dominio corporal dinámico

N°	Indicador	1	2	3
8.	Mantiene el equilibrio al correr (sin caerse) por una línea recta			
9.	Baila coordinadamente moviendo las partes de su cuerpo acompañado de la música			
10.	Lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta			
11.	Camina a la velocidad de la música discriminando lento y rápido			
12.	Brinca demostrando seguridad			
13.	Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros o para atrapar el globo.			
14.	Corre en diferentes direcciones con seguridad			
15.	Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para derribar la torre			
16.	Trepa la escalera del tobogán sin dificultad			
17.	Pasa por un túnel arrastrándose con seguridad			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.- UGEL : UGEL SAN MARTÍN  
1.2.- I.E.I. : C/J N° 326 Mi Divino Niño Jesús  
1.3.- TURNO : Mañana  
1.4.- EDAD : 4 años  
1.5. DOCENTE PRACTICANTE: Yaneli Quilla Maldonado  
1.6.- DOCENTE DE AULA : María Juana Gálvez Jiménez  
1.7.-DIRECTORA : Gloria Gonzales García  
1.8. SUB DIRECTORA : Florita García Pinedo  
1.9.- FECHA : 08 -07-2022

**Título:** Mi cuerpo está en movimiento

**Propósito:** Que los niños y niñas realicen movimientos realizando un juego en el aula de psicomotriz.

**Materiales:** tv, materiales del aula de psicomotriz.

**Tema transversal:** Orientación de la excelencia

**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de observación

### II. Secuencia didáctica:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias metodológicas	Tiempo
	Problematización  Motivación	Se invita a los niños a pararse en un semicírculo, para bailar una canción.  <b>Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover</b> Luego se pregunta, ¿Qué les pareció la canción?, ¿qué acción realizaron?, ¿Qué partes de su cuerpo movieron?, ¿qué otra canción podemos bailar?	

Inicio	<p>Saberes previos</p> <p>Propósito</p>	<p>Se escucha atentamente las respuestas de los niños y niñas.</p> <p>Después de escuchar las diferentes respuestas de los niños/ niñas, se presenta la pregunta del conflicto: ¿Qué podemos hacer para que nuestro cuerpo se siga moviendo?</p> <p>La docente escucha las respuestas de los niños, luego les comunica el propósito de la actividad.</p> <p>Niños y niñas hoy se vamos a mover nuestro cuerpo realizando un circuito.</p> <p>La docente junto a los niños recuerda las normas de convivencia del aula y luego se dirigen a la sala de psicomotriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetarse entre compañeros</li> <li>• Compartir los materiales</li> <li>• No empujarse</li> <li>• Hacer caso a las docentes</li> </ul> <p><b>CALENTAMIENTO:</b></p> <p>La docente indica a los niños que deben colocarse en un semicírculo para realizar algunos ejercicios.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer rotación de la cabeza (arriba, abajo, derecha izquierda)</li> <li>• estiramientos de los brazos( hacia delante, atrás, arriba abajo)</li> <li>• flexión de rodillas</li> <li>• Estiramientos de piernas.</li> <li>• saltamos en tijeras.</li> </ul>	10min
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p><b>Saludos o asamblea</b></p> <p>En asamblea se indica a los niños en qué consistirá su juego, los niños escuchan atentamente para luego empezar a jugar.</p> <p><b>Expresividad Motriz</b></p> <p>Los niños y niñas se dividirán en dos grupos, en el que cada uno pasarán por el circuito</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Primero pasarán saltando por un camino lleno de aros</li> <li>• Segundo, pasarán arrastrándose por un túnel</li> <li>• Tercero por un puente manteniendo el equilibrio</li> <li>• Finalmente, sobre una mesa con una cañita soplaran una pelotita hasta encestar en una canasta.</li> </ul> <p>Terminado el circuito realizaran una dinámica sobre la montaña rusa.</p> <p>Cada niño se imaginará que es una montaña, luego prenderán su montaña, una vez prendida subirán hacia arriba todos gritando, luego bajamos y nos movemos hacia un lado, hacia el otro lado, hacia arriba y hacia abajo expresando lo que sienten, finalmente se tranquilizan y apagan su montaña.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>La docente invita a los niños a sentarse formado un semicírculo, para realizar un ejercicio de relajación.</p>	25 minutos

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagínanos que en una mano tenemos flores y en la otra una vela, olemos las flores y soplamos la vela.</li> </ul>	
Cierre	Evaluación	<p>La docente genera diversas preguntas ¿?, ¿Qué les pareció el circuito ? ¿Tuvieron alguna dificultad al jugar?, ¿Completaron el circuito?, ¿Que movimientos realizaron?.</p> <p>Finalmente la docente refuerza las ideas de los niños a través de la retroalimentación.</p>	10 min

• **Evaluación:**

Se utilizó una ficha de observación para evaluar la motricidad gruesa a través de juegos en niños de 4 años.

---

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ  
DOCENTE DE AULA

---

YANELI QUILLA MALDONADO  
ALUMNA PRACTICANTE

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

N°	Indicador	1	2	3
1.	Puede estar parado sobre un pie de 10 a 30 segundos			
2.	Puede mantener una pelota con el brazo extendido durante 8 segundos			
3.	Puede mantenerse parado durante 10 a 30 segundos en una barra horizontal			
4.	Puede contar hasta 10 sin pausar y conteniendo la respiración			
5.	Puede recitar un trabalenguas corto conteniendo la respiración			
6.	Hace pompas de jabón soplando con cañitas			
7.	Respira hondo e imita inflar un globo grande			

Dominio corporal dinámico

N°	Indicador	1	2	3
8.	Mantiene el equilibrio al correr (sin caerse) por una línea recta			
9.	Baila coordinadamente moviendo las partes de su cuerpo acompañado de la música			
10.	Lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta			
11.	Camina a la velocidad de la música discriminando lento y rápido			
12.	Brinca demostrando seguridad			
13.	Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros o para atrapar el globo.			
14.	Corre en diferentes direcciones con seguridad			
15.	Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para derribar la torre			
16.	Trepa la escalera del tobogán sin dificultad			
17.	Pasa por un túnel arrastrándose con seguridad			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.- UGEL : UGEL SAN MARTÍN  
1.2.- I.E.I. : C/J N° 326 Mi Divino Niño Jesús  
1.3.- TURNO : Mañana  
1.4.- EDAD : 4 años  
1.5. DOCENTE PRACTICANTE: Yaneli Quilla Maldonado  
1.6.- DOCENTE DE AULA : María Juana Gálvez Jiménez  
1.7.-DIRECTORA : Gloria Gonzales García  
1.8. SUB DIRECTORA : Florita García Pinedo  
1.9.- FECHA : 13 -07-2022

**Título:** Nos escondemos de la lluvia

**Propósito:** Que los niños y niñas participen en el juego realizando diversos movimientos.

**Materiales:** Búfer, materiales del aula de psicomotriz.

**Tema transversal:** Orientación de la excelencia

**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de observación

### II. Secuencia didáctica:

Secuencia didáctica	Procesos pedagógicos	Estrategias metodológicas	Tiempo
	Problematización  Motivación  Saberes previos	Se invita a los niños a pararse en un semicírculo, para bailar una canción.  <b>El baile del gorila</b> Soy una rumbera, rumbera salvaje Bailo a mi manera como lo primates Soy una rumbera voy cortando el aire Si me dan cuerda ya no hay quien me pare...	

Inicio	Propósito	<p>Luego se pregunta, ¿Qué les pareció la canción?, ¿Sobre que trató la canción?, ¿Qué acción realizaron?, ¿Qué partes de su cuerpo movieron?, ¿qué otra canción podemos bailar?</p> <p>Se escucha atentamente las respuestas de los niños y niñas.</p> <p>Después de escuchar las diferentes respuestas de los niños/ niñas, se presenta la pregunta del conflicto: ¿Qué juego creen que podemos hacer para jugar?</p> <p>La docente escucha las respuestas de los niños, luego les comunica el propósito de la actividad.</p> <p>Niños y niñas hoy se vamos participar en un juego realizando diversos movimientos.</p> <p>La docente junto a los niños recuerda las normas de convivencia del aula y luego se dirigen a la sala de psicomotriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetarse entre compañeros</li> <li>• Compartir los materiales</li> <li>• No empujarse</li> <li>• Hacer caso a las docentes</li> </ul> <p><b>CALENTAMIENTO:</b></p> <p>La docente indica a los niños que deben colocarse en un semicírculo para realizar algunos ejercicios.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer rotación de la cabeza (arriba, abajo, derecha izquierda)</li> <li>• estiramientos de los brazos( hacia delante, atrás, arriba abajo)</li> <li>• flexión de rodillas</li> <li>• Estiramientos de piernas.</li> <li>• saltamos en tijeras.</li> </ul>	10min
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p><b>Saludos o asamblea</b></p> <p>En asamblea se indica a los niños que juego realizaran, los niños escuchan atentamente para luego empezar a jugar.</p> <p><b>Expresividad Motriz</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Juego de la lluvia</b></p> <p>Algunas parejas de niños formarán puentes con sus manos cogidas. Otros niños pasearan como si tomaran el sol. La docente, de repente, exclamará “¡está lloviendo!”. En ese momento, todos los niños deben refugiarse debajo de un puente. El que se quede sin puente será eliminado. Siempre debe haber un puente menos que los niños paseando.</p> <p>Luego los niños juegan libremente en el aula de psicomotriz</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Finalmente la docente invita a los niños a formar parejas para realizar un ejercicio de relajación.</p> <p>Un niño se acuesta en el suelo y su compañero le dará masajes por todo el cuerpo (ejemplo: con las palmas de las manos, con los antebrazos). se acuestan en el piso todos los niños cerrando los ojitos y descansan por 2 minutos</p>	25 minutos

Cierre	Evaluación	<p>La docente genera diversas preguntas: ¿ A que jugaron hoy? ¿Cómo se llamó el juego que realizamos hoy?, ¿ como hicieron el puente? ¿Quiénes se mojaron ?.</p> <p>Finalmente la docente refuerza las ideas de los niños a través de la retroalimentación.</p>	10 min

- **Evaluación:**

Se utilizó una ficha de observación para evaluar la motricidad gruesa a través de juegos en niños de 4 años.

---

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ  
DOCENTE DE AULA

---

YANELI QUILLA MALDONADO  
ALUMNA PRACTICANTE

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

N°	Indicador	1	2	3
1.	Puede estar parado sobre un pie de 10 a 30 segundos			
2.	Puede mantener una pelota con el brazo extendido durante 8 segundos			
3.	Puede mantenerse parado durante 10 a 30 segundos en una barra horizontal			
4.	Puede contar hasta 10 sin pausar y conteniendo la respiración			
5.	Puede recitar un trabalenguas corto conteniendo la respiración			
6.	Hace pompas de jabón soplando con cañitas			
7.	Respira hondo e imita inflar un globo grande			

Dominio corporal dinámico

N°	Indicador	1	2	3
8.	Mantiene el equilibrio al correr (sin caerse) por una línea recta			
9.	Baila coordinadamente moviendo las partes de su cuerpo acompañado de la música			
10.	Lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta			
11.	Camina a la velocidad de la música discriminando lento y rápido			
12.	Brinca demostrando seguridad			
13.	Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros o para atrapar el globo.			
14.	Corre en diferentes direcciones con seguridad			
15.	Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para derribar la torre			
16.	Trepa la escalera del tobogán sin dificultad			
17.	Pasa por un túnel arrastrándose con seguridad			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.- UGEL : UGEL SAN MARTÍN  
1.2.- I.E.I. : C/J N° 326 Mi Divino Niño Jesús  
1.3.- TURNO : Mañana  
1.4.- EDAD : 4 años  
1.5. DOCENTE PRACTICANTE: Yaneli Quilla Maldonado  
1.6.- DOCENTE DE AULA : María Juana Gálvez Jiménez  
1.7.-DIRECTORA : Gloria Gonzales García  
1.8. SUB DIRECTORA : Florita García Pinedo  
1.9.- FECHA : 18 -07-2022

**Título:** Jugamos con el ula ula.

**Propósito:** Que los niños y niñas realicen diferentes movimientos utilizando las ulas ulas.

**Materiales:** Búfer, ulas, ulas.

**Tema transversal:** Orientación de la excelencia

**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de observación

### II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Secuencia didáctica	Procesos pedagógicos	Estrategias metodológicas	Tiempo
	Problematización  Motivación  Saberes previos	Se invita a los niños a pararse en un semicírculo, para bailar una canción.  <b>Brinca y brinca</b> Luego se pregunta, ¿Qué les pareció la canción?, ¿Sobre qué trató la canción?, ¿Qué hicieron durante la canción?, ¿Qué partes de su cuerpo movieron?, ¿Qué otra canción podemos bailar?, ¿ que podemos usar para jugar?, ¿ les gustaría jugar con el ula ula?	

Inicio	Propósito	<p>Se escucha atentamente las respuestas de los niños y niñas.</p> <p>Después de escuchar las diferentes respuestas de los niños/ niñas, se presenta la pregunta del conflicto: ¿Qué juegos podemos hacer utilizando ula ula?</p> <p>La docente escucha las respuestas de los niños, luego les comunica el propósito de la actividad.</p> <p>Niños y niñas hoy se vamos a realizar diversos movimientos utilizando el ula ula.</p> <p>La docente junto a los niños recuerda las normas de convivencia del aula y luego se dirigen a la sala de psicomotriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respetarse entre compañeros</li> <li>• Compartir los materiales</li> <li>• No empujarse</li> <li>• Hacer caso a las docentes</li> </ul> <p><b>CALENTAMIENTO:</b></p> <p>La docente indica a los niños que deben colocarse en un semicírculo para realizar algunos ejercicios.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer rotación de la cabeza (arriba, abajo, derecha izquierda)</li> <li>• estiramientos de los brazos( hacia delante, atrás, arriba abajo)</li> <li>• flexión de rodillas</li> <li>• Estiramientos de piernas.</li> <li>• saltamos en tijeras.</li> </ul>	10min
Desarrollo	Gestión y acompañamiento	<p><b>Saludos o asamblea</b></p> <p>En asamblea se indica a los niños que juego realizara utilizando los ulas ulas, se menciona algunas reglas e indicaciones. los niños escuchan atentamente para luego empezar a jugar.</p> <p><b>Expresividad Motriz</b></p> <p><b>Pasando el ula ula</b></p> <p>Los niños forman grupos de niños, niñas y mixto para participar en el juego. Realizan un círculo tomados de la mano, un niño tendrá el ula ula en su mano, luego tiene que pasarle a su compañero sin soltarse de la mano. el juego termina cuando el ula ula lo tenga el niño del inicio.</p> <p><b>Saltamos por las ulas ulas</b></p> <p>En el piso se forman 5 columnas y 5 filas de ula ula, Se divide a los niños y niñas en dos grupos, ambos grupos en diferentes esquinas.</p> <p>Escuchando una música los niños empiezan a saltar uno por uno dentro de las ulas ulas.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Finalmente la docente invita a los niños a acostarse en el piso para realizar ejercicio de relajación.</p> <p><b>La nube</b></p> <p>Los niños acostados en el piso se imaginara que están sobre una nube escuchando una canción</p>	

Cierre	Evaluación	La docente genera diversas preguntas: ¿A que jugamos hoy?, ¿Qué utilizamos para jugar?, ¿Cómo se sintieron al jugar?, ¿Lograron pasar por las alas?, ¿Que dificultades tuvieron?  Finalmente, la docente refuerza las ideas de los niños a través de la retroalimentación.	10 min
--------	------------	--	--------

- **Evaluación:**

Se utilizó una ficha de observación para evaluar la motricidad gruesa a través de juegos en niños de 4 años.

---

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ  
DOCENTE DE AULA

---

YANELI QUILLA MALDONADO  
ALUMNA PRACTICANTE

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

N°	Indicador	1	2	3
1.	Puede estar parado sobre un pie de 10 a 30 segundos			
2.	Puede mantener una pelota con el brazo extendido durante 8 segundos			
3.	Puede mantenerse parado durante 10 a 30 segundos en una barra horizontal			
4.	Puede contar hasta 10 sin pausar y conteniendo la respiración			
5.	Puede recitar un trabalenguas corto conteniendo la respiración			
6.	Hace pompas de jabón soplando con cañitas			
7.	Respira hondo e imita inflar un globo grande			

Dominio corporal dinámico

N°	Indicador	1	2	3
8.	Mantiene el equilibrio al correr (sin caerse) por una línea recta			
9.	Baila coordinadamente moviendo las partes de su cuerpo acompañado de la música			
10.	Lanza la pelota con ambas manos en la dirección correcta			
11.	Camina a la velocidad de la música discriminando lento y rápido			
12.	Brinca demostrando seguridad			
13.	Levanta ambos pies del piso al saltar, para pasar por las colchonetas y aros o para atrapar el globo.			
14.	Corre en diferentes direcciones con seguridad			
15.	Pasa la línea recta corriendo adecuadamente para derribar la torre			
16.	Trepa la escalera del tobogán sin dificultad			
17.	Pasa por un túnel arrastrándose con seguridad			

- **Anexo N° 06: Evidencias fotográficas**

La niña encesta la pelota en la caja.



Los niños mantienen el globo en el aire mientras realizan acciones (correr, saltar, caminar)

