

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



## **TESIS:**

### **El juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en infantes**

**TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Autora (es):**

Br. Silvia Patricia Cruzado Vela (0009-0006-2306-4797)

**Asesor (a)**

Lic. Mautino Montes Oscar Arturo (0009-0000-5687-1815)

**Línea de Investigación**

Calidad-Equidad-Pertinencia de aprendizajes – soporte recursos y materiales  
para los aprendizajes

**Promoción 2023**

**Tarapoto – San Martín**

**2024**

## **Página del Jurado**

---

Mg. Mérida Vela Ríos (0000-0002-6771-0344)

Presidente

---

Lic. José Ramón Grandez Aguilar (0009-0000-5251-1038)

Secretario

---

Lic. Pedro Viena Gonzales (0009-0009-8488-2330)

Vocal

## **Dedicatoria**

A Dios, por guiarme y cuidarme cada día, permitiéndome alcanzar mis metas y objetivos.

A mi papá y mamá, por brindarme su amor y confianza.

A mi familia, por ser mi pilar y mi refugio, con sus consejos y aliento en los momentos más difíciles, impulsándome a seguir adelante.

Silvia Patricia

## **Agradecimiento**

A Dios, por haberme dado el valor y la protección necesaria para superar cada obstáculo y alcanzar este logro en mi vida profesional.

A mis padres, quienes son mi mayor fuente de inspiración y apoyo constante. Su amor incondicional, sus consejos y su confianza en mí han sido fundamentales para que pueda seguir avanzando.

A mi familia, por ser siempre mi refugio. Su aliento, su compañía y sus palabras de ánimo me han brindado la estabilidad y la motivación necesarias para seguir adelante.

A mis amigos, profesores y compañeros de estudios, por su apoyo, sus enseñanzas y su compañía a lo largo de este proceso.

La Autora

## Declaratoria de autenticidad

Yo, **Silvia Patricia Cruzado Vela**, identificada con DNI N° **45265093**, egresada de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Estudios de Educación Inicial, con el informe de investigación: **“El juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en infantes”**

Declaro bajo juramento que:

1. La presente investigación es de mi autoría.
2. 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.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados.

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), asumo las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, noviembre del 2024.



---

Bach. Silvia Patricia cruzado vela  
DNI N° 45265093

## **Presentación**

Apreciados miembros del jurado evaluador:

Tengo el agrado de poner a su consideración mi investigación “El juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en infantes”. Este trabajo tiene como propósito examinar la incidencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N° 204, en Morales, durante el año 2024.

Confío en que los aportes de esta investigación resulten de su interés y contribuyan al fortalecimiento de la educación.

La Autora

## índice

Página del Jurado .....	2
Dedicatoria.....	3
Agradecimiento.....	4
Declaratoria de autenticidad .....	5
Presentación .....	6
Resumen.....	9
Abstract.....	10
Introducción .....	11
Capítulo I .....	13
Planteamiento del Problema .....	13
1.1    Situación Problemática .....	13
1.2    Formulación del Problema.....	14
1.3    Justificación de la investigación .....	14
1.4    Objetivos de la investigación.....	15
1.5    Delimitaciones y Limitaciones de Investigación .....	15
Capítulo II.....	17
Marco Teórico.....	17
2.1 Antecedentes de Estudio .....	17
2.2 Bases Teóricas o Enfoques Científicos .....	19
2.1.1 El juego como estrategia didáctica .....	19
2.1.2 Desarrollo de la motricidad gruesa .....	24
2.3 Definición de Términos Básicos .....	29
Capítulo III.....	30
Metodología .....	30
3.1 Hipótesis.....	30
3.2 Variables.....	30
3.3 Operacionalización de Variables.....	31
3.4 Metodología .....	34
3.5 Tipos de estudio .....	34
3.6 Diseño.....	34
3.7 Población, muestra y muestreo .....	34
3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	35

3.8 Métodos de análisis de datos .....	35
Capítulo IV.....	36
Resultados Obtenidos.....	36
4.1 Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados.....	36
4.2 Discusión de Resultados.....	42
Capítulo V.....	45
Conclusiones y Recomendaciones .....	45
5.1 Conclusiones .....	45
5.2 Recomendaciones.....	45
Referencias Bibliográficas .....	47
Anexos .....	51
Anexo N° 01: Constancia de Reporte de Turnitin .....	51
Anexo N° 02: Matriz de Consistencia.....	52
Anexo N° 03: Instrumentos de Recolección de Datos .....	55
Anexo N° 04: Ficha de validación de Instrumento .....	56
Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.....	62
Anexo N° 06: Evidencias Fotográficas .....	63
Anexo N° 07: 10 sesiones de aprendizaje implementadas.....	66

## Resumen

Este estudio tuvo como finalidad determinar el efecto del juego, empleado como estrategia pedagógica, en la motricidad gruesa de niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N° 204, en Morales, durante 2024. Se llevó a cabo un estudio de tipo experimental, con diseño pre-experimental y enfoque cuantitativo aplicado. Al inicio, un diagnóstico evidenció que el 57.89% de los niños presentaba un nivel “Bajo” de desarrollo psicomotriz y el 42.11% se ubicaba en un nivel “Regular”, sin registrarse casos en la categoría “Alto”. Para propiciar mejoras, se implementaron 10 sesiones de actividades lúdicas enfocadas en estimular la motricidad gruesa. Tras la intervención, la evaluación post-test demostró un avance significativo: el 100% de los participantes alcanzó el nivel “Alto”. La prueba estadística t para muestras relacionadas confirmó que la diferencia entre la evaluación inicial y la final fue estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ).

**Palabras claves:** motricidad gruesa; juego como estrategia didáctica y desarrollo psicomotriz.

### **Abstract**

This study aimed to determine the effect of play, used as a pedagogical strategy, on the gross motor skills of 4- and 5-year-old children at I.E. Inicial N° 204 in Morales, in 2024. Experimental research was carried out with a pre-experimental design and a quantitative, applied approach. Initially, a diagnostic assessment revealed that 57.89% of the children had a “Low” level of psychomotor development, while 42.11% were at a “Regular” level; there were no cases in the “High” category. To foster improvements, 10 sessions of play-based activities were implemented, focusing on stimulating gross motor skills. After the intervention, the post-test evaluation showed a significant improvement: 100% of the participants reached the “High” level. A paired-samples t-test confirmed that the difference between the initial and final evaluations was statistically significant ( $p < 0.05$ ).

**Keywords:** Gross motor skills; Play as a didactic strategy y Psychomotor development.

## **Introducción**

El presente estudio se encuentra estructurado en cinco capítulos que abordan de manera integral el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, durante el año 2024. Este enfoque responde a la necesidad de optimizar las estrategias educativas en la primera infancia, promoviendo el desarrollo integral de los infantes mediante actividades que estimulen sus habilidades físicas, emocionales y cognitivas.

En el primer capítulo, se presenta la situación problemática de la institución educativa, identificando las dificultades en el desarrollo motor grueso de los niños, lo que afecta su capacidad para realizar actividades físicas esenciales para su crecimiento. Se formula el problema general y los problemas específicos, se establecen los objetivos que orientan el estudio, y se justifica la relevancia del trabajo desde perspectivas teóricas, prácticas y metodológicas. Este capítulo también incluye la delimitación del estudio, que precisa el alcance temporal, geográfico y poblacional, así como las limitaciones relacionadas con los recursos y contextos específicos.

El segundo capítulo desarrolla los antecedentes de investigaciones previas que han explorado el impacto del juego en el desarrollo motor en niños. Además, se presenta el marco teórico que sustenta el estudio, incluyendo los fundamentos científicos de ambas variables principales: el juego como estrategia pedagógica y la motricidad gruesa como indicador del desarrollo psicomotor en la primera infancia. Este capítulo también define los conceptos clave utilizados, lo que facilita la comprensión de los aspectos abordados y establece el contexto teórico para analizar los resultados.

En el tercer capítulo, se detalla la metodología utilizada en la investigación. Se describe la población y muestra seleccionada, destacando la representatividad de los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales. Asimismo, se explican los instrumentos de recolección de datos, como las pruebas pre-test y post-test, y las actividades lúdicas diseñadas para evaluar el impacto del juego. Este capítulo también aborda las técnicas de análisis de datos utilizadas, que incluyen herramientas cuantitativas y cualitativas para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados.

El cuarto capítulo está dedicado a la presentación de los resultados obtenidos tras la implementación de las actividades lúdicas. Se analizan los datos recogidos en las pruebas pre y post-test, evidenciando el impacto positivo del juego en el equilibrio, la coordinación, la fuerza, la resistencia y otras habilidades motoras. Además, se incluye una discusión en la que

se comparan estos resultados con los antecedentes y el marco teórico, resaltando las contribuciones del estudio al campo educativo.

Finalmente, el quinto capítulo contiene las conclusiones y recomendaciones. Estas se centran en cómo los hallazgos del estudio pueden ser aplicados en el ámbito educativo, proponiendo estrategias pedagógicas que integren actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en la educación inicial. También se sugieren líneas de investigación futuras para seguir explorando el impacto del juego en el desarrollo integral de los niños en diferentes contextos educativos.

Este estudio no solo busca aportar evidencia sobre la efectividad del juego como herramienta pedagógica, sino también ofrecer recursos prácticos y teóricos que contribuyan al diseño de estrategias innovadoras en la educación inicial, promoviendo un desarrollo integral en la primera infancia y fortaleciendo los procesos de aprendizaje desde edades tempranas.

## Capítulo I

### Planteamiento del Problema

#### 1.1 Situación Problemática

Según Juro et al. (2023), el 56% de los niños carecen de prácticas adecuadas de actividades psicomotrices, lo que afecta su equilibrio, coordinación y otras habilidades motoras.

A nivel mundial, el desarrollo infantil enfrenta desafíos serios. En los países de bajos ingresos, el 43% de los niños menores de 5 años están en riesgo de tener un desarrollo deficiente (UNICEF, 2017), lo que incluye un impacto negativo en la motricidad gruesa. La OMS también reporta que aproximadamente el 81% de los adolescentes y el 27,5% de los adultos no cumplen con las recomendaciones de actividad física, tendencia que probablemente tiene sus raíces en la niñez, donde las habilidades motoras no son estimuladas adecuadamente.

En América Latina y el Caribe, el sobrepeso infantil es una preocupación creciente que repercute en la motricidad gruesa. En el Perú, el 8,6% de los niños menores de 5 años tiene sobrepeso, y al menos 3 de cada 10 niños entre 5 y 19 años enfrentan este problema, según datos de El Peruano (2022). Antes de la pandemia, los especialistas atendían 10 nuevos casos diarios de obesidad infantil, cifra que se ha duplicado desde entonces. Este fenómeno afecta el desarrollo motor al limitar la movilidad y la capacidad para realizar actividades físicas que fortalezcan la motricidad gruesa.

En un estudio en Amazonas, Perú, el 48% de los niños evaluados mostró un nivel deficiente de equilibrio, mientras que el 57% presentó un desempeño bajo en coordinación motora gruesa (Tiwi & Weepiu, 2021). Estas cifras reflejan la necesidad urgente de promover actividades físicas orientadas al desarrollo motor en la infancia.

En el contexto local, la Institución Educativa Inicial N° 204 de Morales, San Martín, Perú, enfrenta un desafío significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 y 5 años. Entrevistas con el personal docente y la directora general revelaron que los efectos de la pandemia del COVID-19 han reducido drásticamente las oportunidades de los niños para participar en actividades físicas. Además, la sobreprotección de los padres ha limitado la exploración activa de su entorno, mientras que problemas emocionales y la falta de apoyo psicopedagógico agravan esta situación.

Dado el impacto de estas dificultades en la motricidad gruesa, la presente investigación busca plantear soluciones efectivas para mejorar estas habilidades en los niños, promoviendo

su desarrollo integral. Esto representa una oportunidad para abordar una necesidad apremiante en el contexto escolar y contribuir al bienestar de la infancia.

## **1.2 Formulación del Problema**

### **Problema General:**

¿De qué manera la aplicación del juego como estrategia de enseñanza repercute en el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024?

### **Problemas Específicos:**

- a. ¿De qué modo el uso de estrategias lúdicas influye en el equilibrio y control postural, de los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024?
- b. ¿De qué modo la incorporación del juego como herramienta didáctica impacta en la coordinación y la agilidad, en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales en 2024?
- c. ¿De qué modo la implementación del juego como estrategia potencia en la fuerza y resistencia, en infantes de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024?

## **1.3 Justificación de la investigación**

### **Justificación teórica**

Aunque existen investigaciones sobre el impacto de estrategias lúdicas en la enseñanza, son limitadas las que se enfocan en cómo estas estrategias contribuyen específicamente al desarrollo motor en este grupo etario. Esta investigación proporcionará nueva información sobre la relación directa entre el juego y la mejora de habilidades motoras gruesas en la primera infancia, tomando como referencia marcos teóricos como los de Henry Wallon y Jean Piaget, quienes destacan la calidad del juego en el progreso del niño (Cano et al., 2023; Gomez, 2018; González-moreno, 2018).

### **Justificación practica**

Los hallazgos de este estudio tendrán implicaciones directas en el ámbito educativo (Nivel Inicial), de la EBR. Las instituciones educativas, docentes y padres de familia se beneficiarán al obtener un enfoque claro y estructurado sobre cómo utilizar el juego como herramienta para mejorar la motricidad gruesa en los infantes. El desarrollo de actividades lúdicas que promuevan el movimiento y la coordinación podrá ser implementado en planes de estudios, optimizando el aprendizaje y desarrollo físico de los infantes (Kiessling Ribeiro, 2015).

Asimismo, los resultados permitirán a los jardines adaptar sus estrategias pedagógicas para fomentar un desarrollo más integral de los niños, influyendo positivamente en su desarrollo cognitivo y físico (González-moreno, 2018).

### **Justificación metodológica**

Esta investigación aportará un enfoque metodológico que puede ser replicado en futuros estudios sobre el impacto de intervenciones. Al utilizar un diseño pre-experimental con pruebas pre y post-test, se ofrece un marco robusto para analizar la evolución de las variables, lo que facilitará la comparación de resultados y la adaptación de estrategias en proyectos similares. Además, el estudio contribuirá con un instrumento validado para la evaluación de la motricidad gruesa, el cual puede ser utilizado en investigaciones posteriores en diversos contextos educativos (Barios & Delgado, 2020).

### **1.4 Objetivos de la investigación**

#### **Objetivo General:**

Examinar de qué manera la implementación del juego como recurso pedagógico impacta en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, durante el año 2024.

#### **Objetivos Específicos:**

- a. Determinar de qué manera la implementación del juego impacta en el equilibrio y control postural, en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024.
- b. Evaluar de qué manera la aplicación del juego impacta en la coordinación y agilidad, en infantes de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024.
- c. Evaluar de qué manera la realización de actividades lúdicas incluye en la fuerza y resistencia de niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024.

### **1.5 Delimitaciones y Limitaciones de Investigación**

#### **Delimitaciones**

- a. La investigación se ejecutó en la I.E Inicial N° 204, ubicada en el distrito de Morales, provincia y región San Martín.
- b. La población y muestra incluyeron a todos los niños de 4 y 5 años matriculados en la I.E Inicial N° 204, Morales, en el año 2024.
- c. El estudio se desarrolló durante un periodo de 4 meses, de agosto a noviembre de 2024.

#### **Limitaciones**

- a. La falta de recursos didácticos en la I.E Inicial N° 204 afectó la consistencia en la implementación de las actividades.
- b. Baja participación de los docentes formadores en la aplicación de la presente investigación.

## Capítulo II

### Marco Teórico

#### 2.1 Antecedentes de Estudio

##### Internacionales

En su investigación Zambrano & Meza (2023) tuvieron como objetivo de elaborar propuestas de estrategias didácticas dirigidas a mejorar la motricidad fina en niños de 3 - 4 años en (Cantón Chone) - Ecuador. La investigación utilizó un enfoque mixto con diseño descriptivo. Se realizaron entrevistas a actores educativos y se llevaron a cabo observaciones de los estudiantes. Los instrumentos empleados fueron: guion de entrevista y ficha de observación. La población del estudio incluyó a dos docentes, una directora y veinte niños de Nivel II de educación inicial. Los resultados a través del análisis de las entrevistas brindaron perspectivas sobre las percepciones docentes respecto a las estrategias didácticas en el desarrollo de la motricidad fina.

Masaquiza & Samanta (2024) abordaron la importancia de establecer pautas de apoyo para el desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia. Entre los métodos teóricos utilizados se encontraron los enfoques analítico-sintético e inductivo-deductivo; los métodos empíricos incluyeron la observación y la entrevista, complementados con análisis porcentual como método matemático. La investigación se desarrolló en la Escuela de Educación Básica "Oswaldo Guayasamín" en Galápagos, Ecuador. Los resultados del diagnóstico revelaron que las habilidades motrices estaban en desarrollo en los niños de tres años.

Sanipatin & Delgado (2022) diseñaron estrategias didácticas para fomentar la motricidad en educación (Parvularia). Utilizaron un enfoque mixto con diseño cuasi-experimental y una investigación de tipo explicativa. La población estudiada consistió en 120 estudiantes de Inicial, de los cuales seleccionaron una muestra no probabilística de 24 estudiantes. La propuesta integró juegos tradicionales con actividades orientadas al desarrollo de la motricidad gruesa. Al comparar ambos resultados del test, se observó una mejora significativa en las dimensiones evaluadas, indicando una reducción en las dificultades motrices.

##### Nacionales

Manrique (2020) realizó un estudio con el fin de evaluar el impacto del juego como estrategia en el desarrollo motor de niños de la I.E.I. N° 575 en Atalla, provincia de Huancavelica. Para ello, se utilizó el TGMG-2 en 15 infantes de 3 a 4 años, aplicándolo antes

y después de implementar una estrategia didáctica basada en juegos. Los resultados, con un nivel de significancia de 0.05, demostraron que la estrategia didáctica fundamentada en juegos mejoró significativamente el desarrollo motor, logrando que más del 90% de los participantes superaran el nivel considerado pobre en desarrollo motor.

Mayta (2019) se realizó un estudio durante el año 2019 y adoptó un enfoque cuantitativo con nivel descriptivo y diseño no experimental. La población del estudio estuvo compuesta por dos docentes y cincuenta estudiantes de nivel inicial. Las conclusiones del trabajo, fundamentadas en las teorías de Piaget y Vygotsky, resaltaron que el juego de reglas y el juego dramático son esenciales para fortalecer el aprendizaje a través de actividades lúdicas. Además, se identificó que las docentes aplican la técnica grafo-plástica en contextos de juego como otra estrategia didáctica significativa. Los resultados revelaron que el 80% de los estudiantes aún no había alcanzado el dominio de la motricidad fina, aunque el 100% mostró avances en motricidad gruesa.

Vasquez (2021) adoptó un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental, estructurado en etapas de diagnóstico, construcción y validación de la propuesta. Se utilizó la observación y el análisis de teorías, fundamentales para el desarrollo de la propuesta. La investigación se basó en la implementación de sesiones de aprendizaje. Los hallazgos indicaron que los infantes de 4 años de la I.E. N° 543 Huambos mejoraron su motricidad gruesa a través de actividades de coordinación, movimiento y equilibrio, gracias a un programa de juegos diseñado específicamente. Los resultados demostraron que estos juegos son una herramienta eficaz para fortalecer la motricidad gruesa, cumpliendo con criterios de validez, confiabilidad y pertinencia.

## **Regionales**

Tuanama (2019) se planteó como objetivo evaluar el nivel de motricidad fina en niñas y niños de cinco años. La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo de tipo básico, empleando un diseño no experimental con un único grupo. Se contó con la participación de 14 menores de esa edad, y la recopilación de información se realizó mediante la observación, utilizando como instrumento una lista de cotejo. Los hallazgos indicaron que el 86% de la muestra alcanzó el nivel de “logro previsto” en motricidad fina, mientras que el 14% permanecía “en proceso”. En coordinación viso-manual se obtuvieron los mismos valores (86% en “logro previsto” y 14% “en proceso”). En lo referente a la motricidad facial, el 71% llegó al “logro previsto” y el 29% continuaba “en proceso”. Sobre la motricidad fonética, el

64% logró el “logro previsto” y el 36% se encontraba “en proceso”. Por último, en la motricidad gestual, el 86% alcanzó el “logro previsto” y el 14% estaba “en proceso”.

Rodríguez (2019) realizó un estudio en la I E Inicial N.º 271 de Nuevo Progreso, Tocache, San Martín, 2018. El trabajo se enmarcó en un enfoque cuantitativo y adoptó un diseño cuasi-experimental. La muestra incluyó a 51 menores de cinco años del nivel inicial. Para el análisis estadístico de las hipótesis, se utilizó la prueba U de Mann-Whitney. En la evaluación inicial, ambas agrupaciones mostraban niveles reducidos de logro (denominados logro B) en las dimensiones de motricidad gruesa. Sin embargo, luego de poner en práctica la estrategia lúdica a través de 12 sesiones de aprendizaje, el grupo experimental evidenció cambios estadísticamente significativos en su motricidad gruesa. De esta forma, se concluyó que el programa de juegos lúdicos incide positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños participantes.

Ramírez (2020) llevó a cabo un estudio para determinar si el uso de juegos lúdicos mejora la motricidad gruesa en niños de cinco años en la I.E 1177 La Pedrera, San Martín. La investigación buscó solucionar problemas detectados en el desarrollo motor de los estudiantes. Se utilizó una investigación pre-experimental, con pretest y un postest. Después de implementar los juegos lúdicos, el 60% lograron el nivel satisfactorio en motricidad gruesa. Además, la prueba estadística t de Student reveló una diferencia significativa entre las evaluaciones inicial y final ( $T = -12.773 < 1.77$ ). Concluyeron que la aplicación de juegos lúdicos fue efectiva y permitió mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años.

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

### **2.1.1 *El juego como estrategia didáctica***

Espinoza (2010) considera el juego una actividad útil en el ámbito social, ya que permite a las personas experimentar diversos comportamientos sociales. Además, lo describe como un recurso útil para gestionar las capacidades intelectuales, motrices y afectivas. Para lograr estos beneficios, es fundamental una mejor gestión del tiempo y el lugar donde se lleve a cabo la actividad, la cual debe ser realizada de forma amena y agradable.

El juego infantil está vinculado al desarrollo del conocimiento, así como del autoconocimiento y las formas de comunicación. Esta actividad propicia que el niño experimente un profundo placer, liberándose de las tensiones cotidianas. Se distingue por su espontaneidad y por no estar orientado hacia objetivos específicos, lo que fomenta la participación de quienes juegan (Sánchez Ruíz & Morales Rojas, 2022).

Jiménez (2016) sostiene que los juegos involucran a las personas de manera continua en la experimentación y las sensaciones. Sin embargo, si el juego se transforma al dar prioridad a la agresión física, la competencia desmedida, y alentar prácticas injustas y engañosas, también se altera la vida de los niños.

### **El juego según Piaget**

Es reconocido como un instrumento primordial para el progreso infantil, ya que sostiene que cualquier comportamiento intelectual puede manifestarse a través del juego. Los infantes, al interactuar con diversos materiales como pinturas, arena, plastilina, papel y flores, tienen la oportunidad de explorar, manipular y recrear, lo que les facilita su desarrollo (Mayta, 2019).

A medida que los niños crecen, juegan de forma distinta, evidenciando que hay una evolución constante durante su desarrollo infantil.

**Tabla 1**

*Estadios evolutivos establecida por Piaget.*

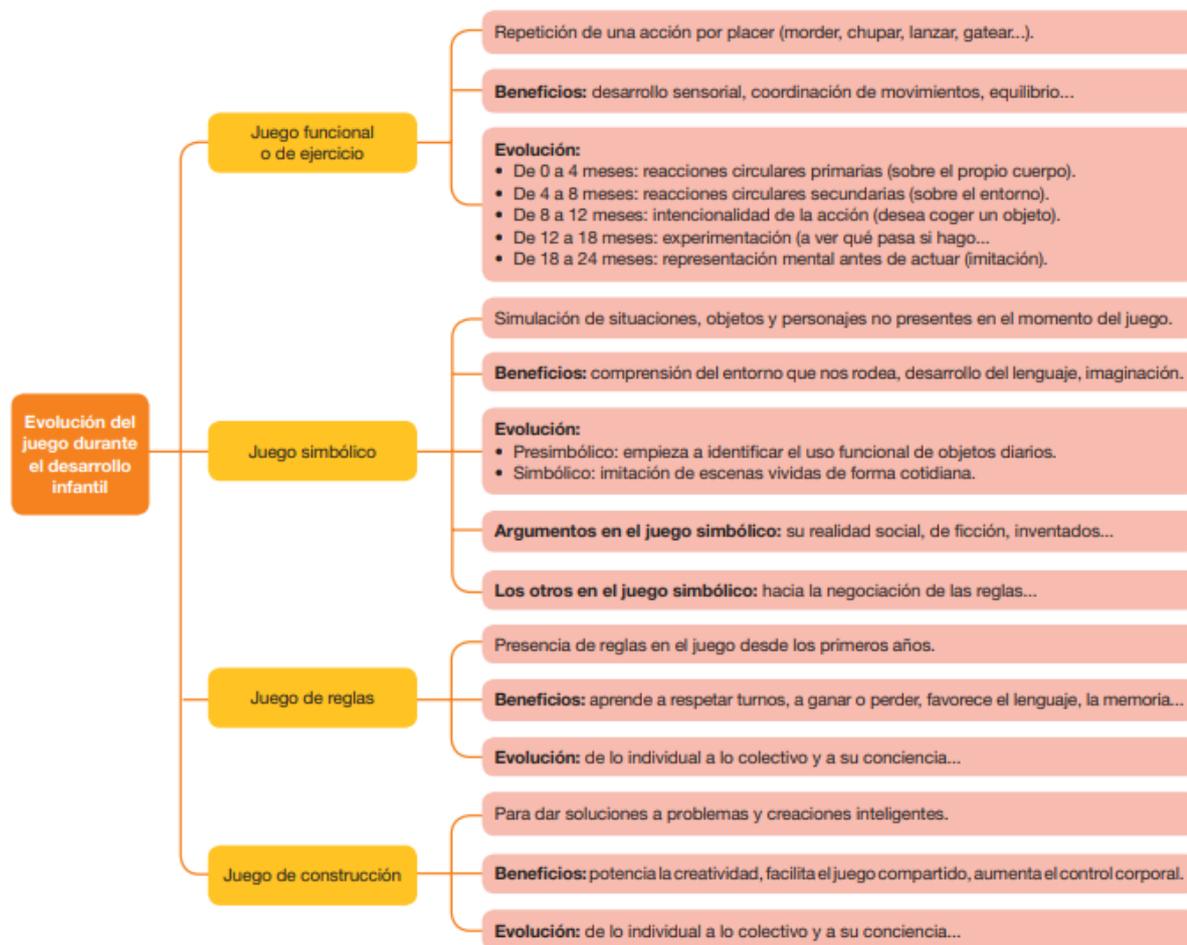
<b>Estadios evolutivos</b>	<b>Edad (Años)</b>	<b>Juego predominante</b>
Sensoriomotor	0 - 2	Ejercicio
Preoperacional	2 - 6	Imaginario
Operaciones concretas	6 - 12	Reglas

*Fuente:* Adaptado de Chocontá & Hernández (2022).

Asimismo, en la figura 1 se detalla los beneficios, evolución de cada juego predominante por edad establecido por Piaget.

**Figura 1**

Juegos predominantes por edades establecidos por Piaget.



Fuente: Adaptado de Chocontá & Hernández (2022)

### El juego según Vygotsky

Se puede afirmar que, a través del juego simbólico, el niño puede transformar un objeto en su imaginación, otorgándole un nuevo significado. Por ejemplo, al subirse a una escoba, el niño la imagina como un caballo, lo que ilustra su experiencia de juego simbólico.

Vygotsky lo clasifica en dos fases evolutivas detalladas en la Tabla 2.

**Tabla 2**

*Fases evolutivas establecida por Vygotsky.*

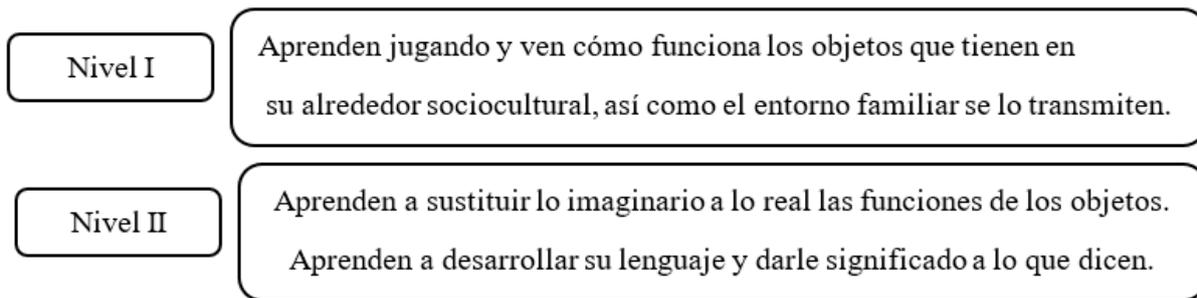
Fases	Edad	Aspectos predominantes
Real o simbólico	Entre 2 - 3 años	Imaginación
Juego socio-dramático	Entre 3 - 6 años	Imitan mediante el juego dramático

Fuente: Adaptado de Mayta (2019)

Asimismo, en la Figura 2 se detalla el aprendizaje que el niño adquiere de acuerdo al nivel según Vygotsky.

### Figura 2

*Aprendizaje de los niños según niveles.*



### **Tipos de juegos**

Hay distintas formas de clasificar los tipos de juegos libres. Esta clasificación resulta útil para identificar qué área del desarrollo está siendo estimulada, permitiéndonos además comprender mejor las tendencias individuales de cada niño y niña.

**Juego motor:** Se vincula con acciones que implican movimiento y el descubrimiento del entorno mediante el cuerpo y las sensaciones que este genera en los niños. Los niños pequeños muestran un interés particular por este tipo de dinámicas, la cual liberan mediante diversos movimientos.

**Juego social:** Se define por su énfasis en la interacción con otras personas, quienes se convierten en parte fundamental de la experiencia lúdica del niño. En niños mayores, el juego social incluye actividades con reglas, que implican esperar turnos, o simples interacciones como los juegos de "abrazarse".

**Juego simbólico:** Permite al niño activar simultáneamente múltiples aspectos de su experiencia, integrando pensamiento, relaciones humanas y creatividad. Se caracteriza por la capacidad de transformar objetos y darles nuevos significados, creando así escenarios y mundos imaginarios que reflejan tanto sus vivencias como su imaginación. Se trata de juegos en los que el niño actúa "como si" estuviera en una situación diferente o "decía que" algo era otra cosa, permitiéndole explorar roles y situaciones en un contexto de ficción creativa.

#### ***2.1.1.1 El juego en la educación de niños de 4 y 5 años***

Esta práctica estimula el desarrollo psicomotor, las emociones y la motivación, además de promover la creatividad y la imaginación. Asimismo, facilita el aprendizaje del lenguaje, la comunicación y la interacción social, incentivando la cooperación en dinámicas grupales (Alonso, 2021). El juego también fortalece las habilidades sociales, mejora la concentración. A través del juego, los infantes pueden expresar sus vivencias y tendencias, además de ensayar roles propios de los adultos y recrear situaciones cotidianas, sean reales o ficticias (Gallardo & Gallardo, 2018).

### ***2.1.1.2 Estrategias didácticas basadas en el juego***

El empleo del juego facilita que los estudiantes desarrollen su propio aprendizaje a través de la exploración, elemento fundamental para alcanzar un aprendizaje significativo. Esta metodología ofrece múltiples oportunidades para idear y crear juegos educativos. Como cualquier estrategia didáctica, el diseño de estos juegos requiere tomar en cuenta aspectos clave, entre ellos, que se estructuren en función de objetivos claros (relacionados con conocimientos, habilidades y competencias) que se desean lograr. Asimismo, los retos o problemas que los participantes deben resolver deben plantearse considerando sus conocimientos previos y sus capacidades personales y sociales (Contreras & Venturo, 2009).

El juego como estrategia de enseñanza puede aplicarse desde diversas perspectivas. En resumen, integrar el juego en la enseñanza no solo hace el aprendizaje más entretenido, sino también más motivador e interesante para los estudiantes (Contreras & Venturo, 2009).

#### ***Métodos de enseñanzas como estrategias didácticas***

**Método Montessori:** En este enfoque, el educador adopta el papel de facilitador o "guía" del proceso de aprendizaje. Los estudiantes interactúan activamente con su entorno, observando y manipulando objetos, mientras el docente organiza las actividades considerando los intereses, necesidades y ritmos de aprendizaje individuales, en un ambiente que promueve la libertad, la comunicación y la colaboración. Reconociendo la relevancia del juego, María Montessori diseñó materiales educativos como figuras geométricas, varillas, lápices, pinturas y juegos simbólicos (MINEDU, 2015).

**Método Reggio Emilia:** En este enfoque educativo, el entorno desempeña el papel de un tercer docente. Los profesores trabajan en colaboración como pares, compartiendo responsabilidades y participando en un proceso continuo de formación teórico-práctica. Se consideran investigadores de su práctica, documentando sus experiencias y compartiéndolas mediante el uso de herramientas como grabadoras, cámaras y cuadernos para registrar observaciones y comentarios (MINEDU, 2015).

**Método Aucouturier:** Esta práctica prioriza un desarrollo equilibrado mediante actividades que brindan placer a través del movimiento y el juego, además de promover la comunicación, expresión, creatividad, acción, investigación y descubrimiento. En este enfoque, el juego es visto como el medio a través del cual el niño enfrenta y supera diversas ansiedades propias de su desarrollo. Estos tipos de juegos ayudan al niño a explorar y expresar diferentes aspectos de su mundo emocional y social, contribuyendo a su crecimiento integral (MINEDU, 2015).

**Método Waldorf:** Su conexión con el entorno es natural e intuitiva. Según Steiner, las mismas fuerzas vitales que el ser humano utiliza para desarrollar su cuerpo son las que emplea para aprender. Entre los 3 y 4 años, los niños comienzan a manifestar habilidades que se expanden y profundizan a través del juego, el cual se vuelve fundamental en esta etapa. El respeto por el juego infantil es esencial para cultivar capacidades que serán valiosas en la vida adulta, pues el juego representa el “trabajo” del niño. En ese sentido es una meta clave fomentar y proteger esta etapa de juego. Por ello, los materiales educativos están diseñados como juguetes sencillos y estéticamente atractivos (MINEDU, 2015).

### **Rol del docente en la gestión de juegos lúdicos**

En este contexto, el docente actúa no solo como facilitador del aprendizaje, sino también como un mediador que crea un entorno adecuado para que los niños experimenten y construyan su conocimiento de manera activa y participativa. La planificación de actividades lúdicas requiere del docente una comprensión profunda del requerimiento de los infantes, así como de los objetivos pedagógicos que se desean alcanzar (Vygotsky, 1977).

Durante la ejecución de las actividades, el docente debe tener un rol activo en la observación y el acompañamiento de los estudiantes, brindando orientación cuando sea necesario y promoviendo la participación de todos. A través de su interacción con los estudiantes, el docente ayuda a que estos exploren nuevas habilidades y conocimientos, asegurando que el juego mantenga un propósito educativo y que se respete el ritmo de aprendizaje de cada niño (Piaget, 2013). Asimismo, el docente facilita un espacio donde los infantes pueden educarse y resolver conflictos (Böhm, 2014).

#### **2.1.2 *Desarrollo de la Motricidad Gruesa y sus Dimensiones Trabajadas***

Sancho (2012) señala que las personas tienen una necesidad de moverse, manipular objetos y experimentar el entorno, lo que hace que trabajar la motricidad tanto en la escuela como en casa sea esencial. Aunque algunos niños desarrollan habilidades motoras como caminar, correr o hacer pinza con los dedos más rápido que otros.

Rayan (2017) plantea que, a través de la motricidad gruesa, el niño expresa su inteligencia kinestésica, espacial y comunicativa mediante el movimiento corporal. Según Gallardo & Gallardo (2018) esta habilidad permite a los niños manifestarse y relacionarse de con los demás.

Por su parte, Jiménez (2016) destaca que la acción y el movimiento en el niño no solo lo conectan con su entorno, sino que reflejan una unión profunda entre sus aspectos físicos, emocionales y cognitivos. Este vínculo demuestra que la motricidad engloba dimensiones

físicas, psicológicas y afectivas, funcionando como una integración esencial en el desarrollo del niño. En la Tabla 3 se detallan las dimensiones:

**Tabla 3**

*Dimensiones de la motricidad gruesa.*

<b>Dimensiones de la motricidad gruesa</b>
Equilibrio y control postural
Coordinación y agilidad
Fuerza y resistencia

*Fuente.* Elaboración propia.

Equilibrio y control psotural. xxxxxxLa motricidad gruesa comprende habilidades que involucran el control de grandes grupos musculares y que son esenciales para el desarrollo integral de los niños. Una de sus dimensiones clave es el equilibrio y control postural, que permite a los niños mantener y recuperar la estabilidad durante el movimiento y en posiciones estáticas. Este aspecto es fundamental para la ejecución de actividades físicas básicas y cotidianas, ya que proporciona la base para desarrollar habilidades más complejas. El equilibrio se desarrolla progresivamente en la primera infancia, y el juego, al incorporar movimientos dinámicos y desafiantes, fomenta el fortalecimiento de este aspecto al estimular la propiocepción y la capacidad de ajuste postural en los niños de 4 y 5 años (Böhm, 2014).

Otra dimensión importante es la coordinación y agilidad, habilidades que permiten realizar movimientos precisos y fluidos. La coordinación motora gruesa abarca la sincronización entre las extremidades y el tronco para realizar acciones como correr, saltar o lanzar. Por su parte, la agilidad se refiere a la capacidad de cambiar rápidamente de dirección y adaptarse a diversas situaciones físicas. Estas habilidades se desarrollan mediante juegos que implican patrones motores variados, como esquivar obstáculos o participar en actividades grupales. A través de estas dinámicas, los niños no solo mejoran su capacidad de respuesta motriz, sino también fortalecen la integración sensorial y el control motor.

Finalmente, la fuerza y resistencia representan dimensiones esenciales que permiten a los niños realizar actividades físicas sostenidas y superar la fatiga. La fuerza motora está relacionada con la capacidad de los músculos para generar movimiento, mientras que la resistencia se refiere a la habilidad para mantener esfuerzos durante periodos prolongados. Actividades lúdicas como carreras, juegos con objetos pesados y ejercicios grupales contribuyen al desarrollo de estas capacidades al estimular el sistema musculoesquelético y cardiovascular, sentando las bases para una vida activa y saludable (Rayan, 2017).

### ***2.1.2.1 La motricidad gruesa en el desarrollo infantil***

En la etapa preescolar es fundamental, ya que durante mucho tiempo se asoció solo con la educación física, pero ha evolucionado hacia una visión más amplia de educación integral. Actualmente, se enfoca en un área conocida como educación motriz, que persigue objetivos y utiliza métodos específicos orientados a un desarrollo integral del niño (Estela, 2018). El desarrollo motriz sienta las bases de un crecimiento completo, dado que fomenta tanto los aspectos físicos como mentales de manera global. En este contexto, diversos teóricos han aportado explicaciones valiosas.

Henry Wallon, destaca en su psicología genética la interconexión entre lo biológico, lo psicológico y el entorno del individuo, lo cual él denomina relaciones simbióticas. Asimismo, subraya la relevancia del aspecto emocional en la evolución personal, señalando cómo esta interacción afecta directamente la postura y actitud del niño.

El enfoque de Wallon es particularmente influyente en la educación psicomotriz preescolar. Propone que la necesidad de movimiento es esencial en esta etapa, ya que facilita tanto el desarrollo personal como social del niño. Además, considera que el movimiento actúa como un paso previo crucial en la formación del pensamiento conceptual, sentando las bases para el desarrollo cognitivo posterior (Estela, 2018).

A continuación, se describen los principales impactos de la motricidad-gruesa en el desarrollo de los infantes:

**Desarrollo cognitivo:** Por medio de la exploración física y la manipulación del entorno, los infantes adquieren nuevas habilidades cognitivas. El movimiento está relacionado con la función cognitiva; por ejemplo, al correr o saltar. La investigación de Schmidt et al. (2017) sugiere que hay una relación positivamente entre: habilidades motoras gruesas y las habilidades académicas, como la lectura y la escritura.

**Desarrollo emocional:** La motricidad gruesa también está ligada a la expresión emocional. Los infantes utilizan el movimiento como una manera de expresar sus emociones y manejar la ansiedad. Actividades como el juego al aire libre o los deportes pueden proporcionar un medio para liberar tensiones y promover una sensación de bienestar.

**Desarrollo social:** Las actividades que requieren movimientos gruesos suelen ser sociales por naturaleza, lo que provoca la interacción y la ayuda entre los infantes. Jugar en equipo, competir en deportes o participar en juegos grupales contribuye a desarrollar habilidades, por ejemplo la comunicación, la empatía y el trabajo colaborativo. Según un

estudio de Jaakkola et al. (2016), la participación en actividades físicas grupales fortalece las relaciones interpersonales y mejora la cohesión social entre los niños.

### **2.1.2.2 Juegos y actividades para gestionar la motricidad-gruesa**

Según Velasco (2018), hay una variedad de juegos y actividades que promueven el desarrollo de la motricidad gruesa, cuyo objetivo principal es ayudar a los niños a conocer su propio cuerpo y el entorno en el que interactúan. Esto implica un movimiento constante y la organización de recursos que faciliten dicha interacción, ya que es así como los niños se conectan con el mundo que les rodea. Los juegos tradicionales representan una excelente oportunidad para aprender y socializar, además de servir como una forma de demostrar habilidades (Manrique, 2020).

Según Sancho (2012), se clasifican de acuerdo a lo detallado en la Tabla 4.

**Tabla 4**

*Clasificación de los juegos y actividades*

<b>Clasificación</b>	<b>Descripción</b>
Colectivos	Se fundamenta en la participación de diferentes grupos de jugadores que compiten por lograr el objetivo del juego de manera más rápida o eficiente.
Individuales	Los participantes persiguen objetos individuales mientras actúan al mismo tiempo en el mismo espacio de juego.
Con objetos	Estas condiciones facilitan la interacción entre los participantes, quienes pueden influir en las acciones de los demás, ya sea manipulando su propio cuerpo o interactuando con objetos en movimiento, como una pelota o un pañuelo. El desafío se presenta a través de una oposición que involucra actividades como perseguir, capturar o interceptar objetos.
Verbales	Es posible afirmar que los juegos son fundamental para comunicarse y participar efectivamente en estas actividades.
Con partes del cuerpo	Se refiere a la destreza de activar diferentes partes musculares de forma independiente para realizar un movimiento que involucra múltiples segmentos del cuerpo.

*Fuente.* Elaboración propia.

Los beneficios que aportan a los niños son:

**Tabla 5**

*Beneficios de los juegos*

<b>Beneficios</b>	<b>Descripción</b>
Integración social	Facilita la formación de amistades que, en muchos casos, perduran a lo largo de toda la vida.

Desarrollo locomotriz	Se realiza actividad física, y un número creciente de investigaciones señala el aumento del sedentarismo entre los niños, combinado con hábitos alimenticios poco saludables, lo que contribuye al incremento de la obesidad infantil y sus repercusiones futuras.
Aumento de capacidades	No es necesario contar con juguetes elaborados o costosos para jugar. Los juegos fomentan el uso del propio cuerpo o de elementos naturales como arena, piedras, ramas y flores.

*Fuente.* Elaboración propia.

Las características que lo describen son:

### **Tabla 6**

#### *Características de los juegos*

<b>Características</b>	<b>Descripción</b>
Por temporada	Estos juegos surgen en diferentes estaciones o épocas del año, apareciendo de manera cíclica. Pueden desaparecer temporalmente y luego volver a surgir, ya sea por la estacionalidad de ciertos períodos o debido a modas transitorias que emergen y luego se desvanecen.
Por placer	Los niños participan en estos juegos simplemente por el disfrute que les brinda la actividad. Son ellos mismos quienes eligen el momento, el lugar y la manera en que juegan, lo que satisface sus necesidades fundamentales.
De fácil comprensión	Las reglas de estos juegos son sencillas de entender, recordar y seguir. Además, estas normas son flexibles y no demandan materiales complicados ni de alto costo.
Valorar lo propio	Representan tradiciones culturales, permitiendo la oportunidad de descubrir aspectos relevantes para comprender la vida. Mediante la práctica de estos juegos, se puede indagar en historias tanto propias como ajenas, al mismo tiempo que se favorece la interacción entre diferentes generaciones.

*Fuente.* Elaboración propia.

Tipos de Juegos tradicionales de 3 a 4 años:

- La rayuela
- El semáforo
- Circuito
- La gallinita ciega
- Juguemos en el bosque

- Jalamos la sogá
- Juego de la lluvia
- Pasando la ula ula
- Juego de la vaca loca

### **2.3 Definición de Términos Básicos**

- a. Estrategia didáctica.** Serie de actividades planificadas y llevadas a cabo de manera estructurada con el fin de lograr un propósito específico (Rubio-codina et al., 2016).
- b. Equilibrio y control postural.** El equilibrio y el control postural son habilidades motoras esenciales que permiten a una persona mantener la estabilidad y la orientación (Vasquez, 2016).

## Capítulo III

### Metodología

#### 3.1 Hipótesis

##### **Hipótesis general**

El juego como estrategia didáctica influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años matriculados en la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024.

##### **Hipótesis específicas**

**HE1:** La implementación del juego impacta positivamente en el desarrollo del equilibrio y control postural en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024.

**HE2:** La aplicación del juego mejora significativamente en la coordinación y agilidad en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024.

**HE3:** La realización de actividades lúdicas fortalece la fuerza y resistencia en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024.

#### 3.2 Variables

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

**Variable dependiente:** Desarrollo de la motricidad gruesa

### 3.3 Operacionalización de Variables

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

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Estructura	Descripción
El juego como estrategia didáctica	Uso planificado y estructurado de actividades lúdicas, que busca facilitar y potenciar el aprendizaje de los niños, aprovechando la motivación intrínseca que genera para fomentar el desarrollo de competencias cognitivas, motoras, emocionales y sociales (Cano et al., 2023).	Hace referencia cuando el docente formador selecciona y organiza actividades lúdicas, adaptadas a los requerimientos de los niños. Estas actividades deben facilitar la participación y estar diseñadas para promover el desarrollo de competencias cognitivas, motoras, emocionales y sociales (Rabasco et al., 2023).	<b>Fases</b>	Este estudio se organiza en 3 fases: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluará la motricidad gruesa de los niños de 4 y 5 años, para identificar el nivel de desarrollo inicial de las habilidades motoras.</li> <li>- Se implementará actividades lúdicas, centradas en el desarrollo de la motricidad gruesa, orientados a mejorar el control corporal y la coordinación motora.</li> <li>- Se medirá el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa para comparar los resultados antes y después de la intervención.</li> </ul>
			<b>Fundamentos teóricos</b>	Esta investigación se basa en las teorías del desarrollo psicomotor de Henry Wallon, quien destaca la importancia de la psicomotricidad en el desarrollo integral del niño, y en las ideas de Jean Piaget, que enfatizan el rol del juego en la construcción activa del conocimiento y el desarrollo cognitivo.
			<b>Medios y materiales</b>	Para la ejecución del estudio se utilizarán:

- Espacios abiertos como patios y áreas de recreación en la I.E. Inicial N° 204.
- Materiales lúdicos como pelotas, aros, cuerdas, colchonetas y otros implementos adecuados para la práctica de actividades motoras.
- Fichas de observación para medir el antes y después de la intervención.

**Variable dependiente:** Desarrollo de la motricidad gruesa

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Desarrollo de la motricidad gruesa	Capacidad de los niños para desarrollar movimientos amplios y coordinados, esenciales para su crecimiento físico y control corporal (Sanipatin & Delgado, 2022).	Capacidad de un individuo sobre el control de sus movimientos, lo que implica la coordinación y ejecución precisa de movimientos amplios, así como el mantenimiento del equilibrio en posiciones estáticas (Parraga & Zambrano, 2023).	Equilibrio y control postural          Coordinación y agilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantiene el equilibrio sobre un pie durante al menos 10 segundos.</li> <li>- Se mantiene en una posición de sentadilla con los pies juntos durante 5 segundos.</li> <li>- Realiza un desplazamiento lateral sin perder el equilibrio.</li> <li>- Se mantiene erguido al ejecutar movimientos suaves sin caerse.</li> <li>- Realiza saltos hacia adelante y aterriza con los pies juntos de manera controlada.</li> <li>- Lanza una pelota y la atrapa con</li> </ul>	Ordinal  <b>Nunca (1):</b> <b>A veces (2):</b> <b>Siempre (3):</b>

- ambas manos con precisión.
- Participa en un circuito de obstáculos, mostrando cambios de dirección sin dificultad.
  - Baila o se mueve al ritmo de la música, coordinando movimientos de brazos y piernas.
  - Realiza saltos repetidos en el mismo lugar (mínimo 5 saltos).
  - Trepa y baja de un objeto de juego (como un tobogán) de forma segura.
  - Participa en juegos que requieren arrastrarse o empujar objetos con fuerza.
  - Completa un recorrido corriendo sin detenerse durante 30 segundos.

Fuerza y  
resistencia

---

*Fuente.* Elaboración propia

### 3.4 Metodología

Este estudio es de enfoque cuantitativo, lo que facilitó la toma de datos sobre la variable observada mediante una ficha de observación. La validación de las hipótesis se llevó a cabo utilizando métodos estadísticos.

### 3.5 Tipos de estudio

La presente investigación es de tipo experimental, con un enfoque cuantitativo y aplicativo. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), se manipulará la variable dependiente con el objetivo de observar su comportamiento.

### 3.6 Diseño

Se utilizó un diseño pre-experimental y se trabajó con un solo grupo experimental, en el que se aplicará y observará el tratamiento. Se realizará un pre-test a la muestra de estudio antes de la intervención, luego, se implementarán las actividades lúdicas (juegos), y finalmente se aplicará un pos-test. A continuación, se presenta el esquema en base a Fernández & Baptista (2014).

$$\text{GE: } O_1 \text{ X } O_2$$

Donde:

- GE** : Representa al grupo experimental conformado por 19 niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales.
- O<sub>1</sub>** : Representa el pre-test (prueba de entrada)
- X** : Representa a las actividades lúdicas (juegos)
- O<sub>2</sub>** : Representa el pos-test (prueba posterior a la implementación del tratamiento)

### 3.7 Población, muestra y muestreo

#### **Población:**

La población estuvo formada por todos los niños de 4 y 5 años edad de la I.E Inicial N° 204, Morales, en el año 2024.

#### **Muestra:**

La muestra estuvo conformada por el Aula “Gotitas de amor” (10 Niñas y 9 niños de 4 y 5 años edad) de la I.E Inicial N° 204, Morales, en el año 2024.

#### **Muestreo:**

La investigación se realizó con una muestra por conveniencia, utilizando un enfoque no probabilístico.

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

Se utilizó la observación como técnica y la ficha de observación como instrumento de recolección de datos (Anexo 03), de acuerdo a lo propuesto por Rojas (2011). El instrumento será validado mediante el juicio de tres expertos para asegurar su fiabilidad y pertinencia.

### **3.8 Métodos de análisis de datos**

Luego de obtener los resultados, estos serán exportados a Excel 2021 para su organización y, posteriormente, se procesarán con el software SPSS versión 26.0. Se elaborarán tablas descriptivas, gráficos y cuadros estadísticos para presentar los datos por variable e indicador. El análisis inferencial incluirá una prueba de normalidad, para determinar si se utilizará estadística paramétrica o no paramétrica (Luzuriaga et al., 2023).

Para la estadística paramétrica, los datos deben cumplir con la normalidad y homogeneidad de varianzas. Se utilizó un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Dado que la muestra es de 19 individuos, se aplicará la prueba de Shapiro-Wilk.

Una vez realizada la prueba de normalidad, se procederá con la prueba estadística para muestras relacionadas. Si los datos tienen una distribución normal, se aplicará la prueba T para muestras relacionadas; en caso contrario, se usará la prueba de Wilcoxon (Mayén & Mayorca, 2023).

## Capítulo IV

### Resultados Obtenidos

Los resultados de la presente investigación se organizan en función del cumplimiento del objetivo general y específicos formulados al inicio del estudio (Coronel-Carvajal, 2023).

#### 4.1 Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados

Se realizó un análisis detallado de cada indicador y dimensión de la variable dependiente: desarrollo de la motricidad gruesa (dimensión - equilibrio y control postural (4 indicadores)), (dimensión - coordinación y agilidad (4 indicadores)), y (dimensión - fuerza y resistencia (4 indicadores)), utilizando una ficha de observación (Anexo 3) para medir el progreso de los estudiantes en la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024.

Se realizó una intervención inicial (aplicación de un pre-test) con el propósito de diagnosticar la situación actual de la problemática a resolver. Este diagnóstico, permitió identificar las deficiencias en el desarrollo psicomotriz antes de implementar cualquier intervención.

A continuación, se presenta los resultados en relación al objetivo general antes de aplicar las 10 sesiones aprendizaje en el aula de estudio.

#### **Examinar de qué manera la implementación del juego como recurso pedagógico impacta en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, durante el año 2024**

En la tabla 8 se presentan los resultados obtenidos de los 19 niños evaluados, mostrando su desempeño en las tres dimensiones: equilibrio y control postural, coordinación y agilidad, y fuerza y resistencia. El puntaje total de cada niño permitió clasificar su estado psicomotriz en las categorías de bajo, regular o alto, según la escala de valoración.

**Tabla 8**

*Estado psicomotriz inicial de los niños de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024*

Niños	Equilibrio y control postural	Coordinación y agilidad	Fuerza y resistencia	Puntaje total	Estado
Niño 1	6	8	7	21	Regular
Niño 2	8	7	6	21	Regular
Niño 3	8	9	5	22	Regular
Niño 4	7	5	6	18	Bajo
Niño 5	6	9	6	21	Regular
Niño 6	5	8	8	21	Regular

Niño 7	8	6	5	19	Bajo
Niño 8	6	6	5	17	Bajo
Niño 9	6	6	5	17	Bajo
Niño 10	8	6	5	19	Bajo
Niño 11	7	5	8	20	Regular
Niño 12	6	7	6	19	Bajo
Niño 13	6	6	6	18	Bajo
Niño 14	8	8	6	22	Regular
Niño 15	6	6	5	17	Bajo
Niño 16	8	6	5	19	Bajo
Niño 17	6	6	5	17	Bajo
Niño 18	8	6	6	20	Regular
Niño 19	6	6	6	18	Bajo

*Nota.* Clasificación del estado: Bajo (12 - 19 puntos), Regular (20 - 28 puntos) y Alto (29 - 36 puntos)

*Fuente.* Elaboración propia con base en los resultados consolidados de la ficha de observación

Se observa que el 57.89% de los niños presentan un desarrollo psicomotriz bajo, lo que indica que más de la mitad de los niños tienen dificultades en sus habilidades motoras. El 42.11% de los niños se encuentran en un estado regular, lo que sugiere que aún tienen áreas por mejorar. Ningún niño alcanzó el nivel alto, lo que pone de manifiesto la necesidad de intervención y apoyo para mejorar sus habilidades psicomotrices (Tabla 9).

### **Tabla 9**

*Estado psicomotriz general de los niños de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024*

<b>Estado</b>	<b>Cantidad de Niños</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Bajo	11	57.89%
Regular	8	42.11%
Alto	0	0%

*Fuente.* Elaboración propia con base en los resultados consolidados de la ficha de observación

En relación a la figura 3, y dando cumplimiento al primer objetivo específico, se observa lo siguiente:

#### **OE 01: Determinar el impacto de la implementación del juego en el equilibrio y control postural, en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024**

El 36.84% de los niños no logran mantener el equilibrio ni realizar movimientos posturales correctamente en la mayoría de los intentos. El 56.58% de los niños logran mantener el equilibrio en algunas ocasiones y solo el 6.58% de los niños logra realizar los ejercicios de equilibrio de manera consistente.

**OE 02: Evaluar de qué manera la aplicación del juego impacta en la coordinación y agilidad, en infantes de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024.**

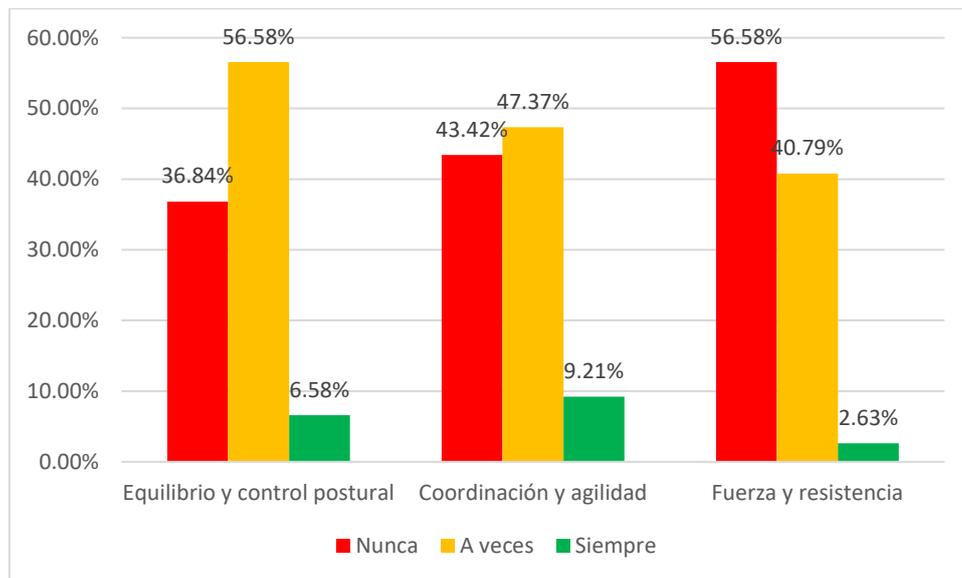
El 43.42% de los niños tienen dificultades para realizar actividades que implican coordinación y agilidad. El 47.37% de los niños logran coordinar movimientos, pero aún presentan dificultades en su desempeño, y solo el 9.21% de los niños es capaz de realizar actividades de coordinación y agilidad.

**OE 03: Evaluar de qué manera la realización de actividades lúdicas incluye en la fuerza y resistencia de niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024.**

El 56.58% de los niños tienen una marcada dificultad en las actividades que requieren fuerza y resistencia. El 40.79% de los niños logra realizar actividades de fuerza de manera parcial, y solo el 2.63% de los niños logra completar ejercicios de fuerza y resistencia de manera efectiva y consistente.

**Figura 3**

*Estado psicomotriz inicial de los niños de la I.E Inicial-Jardín N° 204, Morales, 2024 evaluado por dimensiones*



*Fuente.* Elaboración propia con base en los resultados consolidados de la ficha de observación

**Aplicación de las 10 sesiones de aprendizaje con sesiones lúdicas en la I.E Inicial 2024**

El juego se implementó como estrategia didáctica a través de 10 sesiones de aprendizaje; ver anexos N° 6 y N° 7. En cada sesión, se utilizó una ficha de observación para medir el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños participantes. De acuerdo con el Programa Curricular de Educación Inicial, esta investigación busca contribuir al desarrollo de

las capacidades y conocimientos en los niños, fortaleciendo su desempeño en las siguientes áreas, competencias, y capacidades:

ÁREA	Psicomotriz
CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	DESEMPEÑO
Conocimiento del cuerpo del niño y expresión corporalmente	<p><b><u>Desempeños 4 años</u></b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 4 años debe:</p> <p><b>Moverse de manera autónoma:</b> Realiza actividades como correr, saltar y trepar, ajustando su fuerza y equilibrio.</p> <p><b>Mejorar su coordinación:</b> Coordina sus movimientos entre manos, pies y ojos, como caminar en línea recta o patear una pelota.</p> <p><b>Reconocer su cuerpo:</b> Identifica partes de su cuerpo y sus sensaciones, como el sudor o la respiración, después de actividad física. Además, puede representar su cuerpo a través de dibujos o juegos.</p> <p><b><u>Desempeños 5 años</u></b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 5 años debe:</p> <p><b>Combinar habilidades motrices básicas:</b> Durante estas actividades, explora el espacio, el tiempo y los objetos a su alrededor.</p> <p><b>Mejorar la precisión en la coordinación:</b> Desarrolla mayor precisión en movimientos que implican la coordinación entre manos, pies y ojos, ajustándose al espacio y los objetos, como dibujar en el suelo y jugar con canicas.</p> <p><b>Conciencia corporal:</b> Reconoce sus sensaciones físicas, como la respiración y el sudor, y es capaz de identificar y representar su cuerpo, incorporando más detalles en sus representaciones, como el tipo de cabello o características personales.</p>

*Fuente.* Elaboración propia en base al Programa Curricular de Educación Inicial aprobado mediante Resolución Directoral N° 281-2016-MINEDU.

Posterior a la aplicación del juego como estrategia didáctica en la I.E. Inicial N° 204, se procedió a evaluar a los niños mediante la aplicación de un post-test con el objetivo de determinar la efectividad del estudio.

**Aplicación de la estadística inferencial de acuerdo al diseño de investigación pre-experimental para evaluar la efectividad de las 10 sesiones de aprendizaje.**

Para el análisis de los datos, utilizamos estadística inferencial para decidir entre el uso de estadística paramétrica o no paramétrica. Inicialmente, aplicamos la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, cuyos resultados se presentan en la Tabla 12.

**Tabla 12**

*Prueba de normalidad Shapiro-Wilk*

Intervención	Estadístico	G1	Sig.
Pre-test	0.910	19	0.074

Post-test	0.917	19	0.098
-----------	-------	----	-------

*Fuente.* Elaboración propia con base en los resultados consolidados de la ficha de observación

Los resultados de la Tabla 5 indican que los valores de p (Sig.) para ambos tests son mayores a 0.05, lo que sugiere que los datos siguen una distribución normal. Por tanto, se decidió utilizar pruebas paramétricas para el análisis.

Con base en este resultado, se aplicó la prueba t para muestras relacionadas, dado que se tiene la misma cantidad de muestras en el pre-test y el post-test. Los resultados se detallan en la Tabla 13.

**Tabla 13**

*Prueba T para muestras relacionadas*

<b>Intervención</b>	<b>Inferior</b>	<b>Superior</b>	<b>t</b>	<b>gl</b>	<b>Sig. (bilateral)</b>
Pre-test - Post-test	-16.171	-13.934	-28.272	18	0.000

*Fuente.* Elaboración propia con base en los resultados consolidados de la ficha de observación

La Tabla 6 muestra que el valor de  $p = 0.000$ , lo cual es menor que 0.05. Esto indica que existe una diferencia significativa entre las medias del pre-test y el post-test. En consecuencia, se concluye que el juego como estrategia didáctica mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N° 204.

Para corroborar esta información presentamos la tabla 14, dónde se analizó a cada niño evaluado posterior a la implementación del estudio, los resultados son:

**Tabla 14**

*Estado psicomotriz final de los niños de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024*

<b>Niños</b>	<b>Equilibrio y control postural</b>	<b>Coordinación y agilidad</b>	<b>Fuerza y resistencia</b>	<b>Puntaje total</b>	<b>Estado</b>
Niño 1	11	11	10	32	Alto
Niño 2	12	11	11	34	Alto
Niño 3	11	11	11	33	Alto
Niño 4	12	11	11	34	Alto
Niño 5	12	12	11	35	Alto
Niño 6	11	11	11	33	Alto
Niño 7	11	11	12	34	Alto
Niño 8	12	11	12	35	Alto
Niño 9	12	12	12	36	Alto
Niño 10	12	11	12	35	Alto
Niño 11	11	11	11	33	Alto
Niño 12	12	12	11	35	Alto

Niño 13	12	11	11	34	Alto
Niño 14	11	12	12	35	Alto
Niño 15	12	11	11	34	Alto
Niño 16	11	12	12	35	Alto
Niño 17	12	11	11	34	Alto
Niño 18	12	12	12	36	Alto
Niño 19	11	12	12	35	Alto

*Nota.* Clasificación del estado: Bajo (12 - 19 puntos), Regular (20 - 28 puntos) y Alto (29 - 36 puntos)

*Fuente.* Elaboración propia con base en los resultados consolidados de la ficha de observación

Se observa que el 100.00% de los niños presentan un desarrollo psicomotriz alto, lo que indica que la investigación fue eficiente (Ver Tabla 14 y 15).

### Tabla 15

*Estado psicomotriz general de los niños de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024*

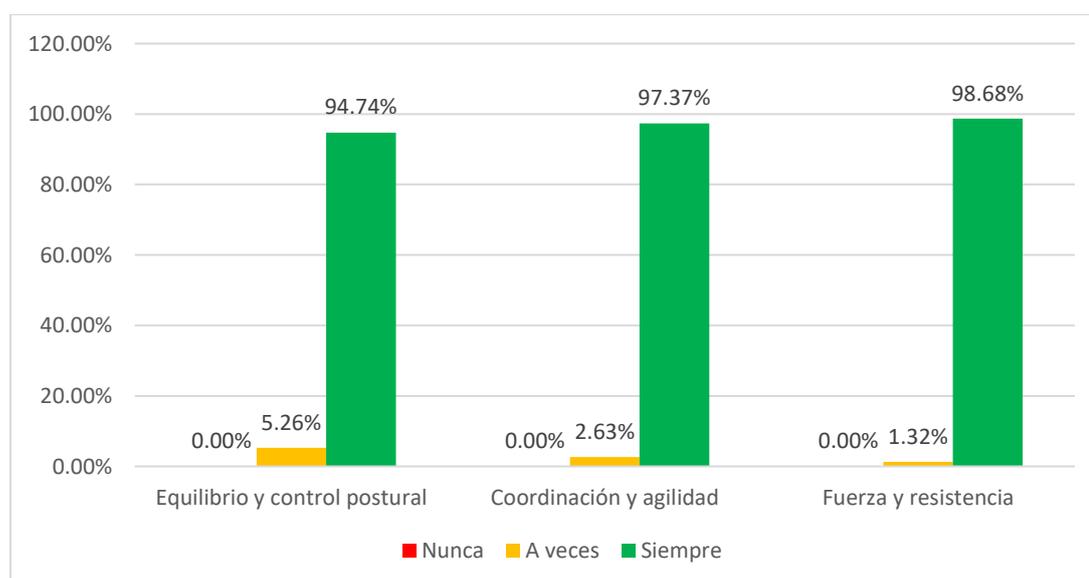
Estado	Cantidad de Niños	Porcentaje (%)
Bajo	0	0%
Regular	0	0%
Alto	19	100%

*Fuente.* Elaboración propia con base en los resultados consolidados de la ficha de observación

Para identificar con mayor precisión las áreas de mayor eficacia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, se consideró relevante evaluar cada uno de las dimensiones y dar cumplimiento a los objetivos específicos (Figura 4).

### Figura 4

*Estado psicomotriz inicial de los niños de la I.E Inicial-Jardín N° 204, Morales, 2024 evaluado por dimensiones*



*Fuente.* Elaboración propia con base en los resultados consolidados de la ficha de observación

De acuerdo con los resultados del Post-test, se observaron los siguientes resultados en las dimensiones evaluadas.

**Resultado del OE01:**

En la dimensión - equilibrio y control postural, el 94.74% de los niños lograron completar sus actividades psicomotrices sin complicaciones, mientras que el 5.26% lo hizo "A veces", y ninguno (0.00%) se ubicó en la categoría de "Nunca".

**Resultado del OE02:**

En la dimensión - coordinación y agilidad, el 97.37% de los niños realizaron sus actividades psicomotrices eficientemente, el 2.63% lo hizo "A veces", y nuevamente, ninguno (0.00%) se clasificó en "Nunca".

**Resultado del OE03:**

Por último, en la dimensión - fuerza y resistencia, el 98.68% de los niños realizaron sus actividades psicomotrices sin dificultad, el 1.32% lo hizo "A veces", y ninguno (0.00%) se encontró en la categoría de "Nunca".

## **4.2 Discusión de Resultados**

Los resultados obtenidos demuestran una mejora significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los participantes tras la implementación de las 10 sesiones de aprendizaje (actividades lúdicas). Inicialmente, el 57.89% de los niños presentaban un desarrollo psicomotriz "Bajo" y el 42.11% en estado "Regular", sin ningún caso de nivel "Alto". Posteriormente, tras las intervenciones, el 100% de los niños alcanzaron un estado "Alto" en su desarrollo psicomotriz, evidenciando una transformación positiva y significativa.

Estos hallazgos son consistentes con estudios previos tanto a nivel nacional como internacional. Investigaciones como las de Manrique (2020) y Vasquez (2021) han demostrado que la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego contribuye significativamente al desarrollo de la motricidad gruesa en niños de edad preescolar. De manera similar, estudios internacionales como los de Zambrano & Meza (2023) y Masaquiza & Samanta (2024) respaldan la efectividad de las actividades lúdicas para mejorar las habilidades motoras en la infancia temprana.

Además, los resultados de esta investigación se alinean con los fundamentos teóricos de Henry Wallon y Jean Piaget, quienes destacan la importancia del juego en el desarrollo integral del niño. Wallon enfatiza la psicomotricidad como un componente esencial para el

desarrollo emocional y cognitivo, mientras que Piaget resalta el rol del juego en la construcción activa del conocimiento y en la facilitación de la coordinación motora.

La transformación observada en el desarrollo psicomotriz de los niños puede atribuirse directamente a la implementación de actividades lúdicas diseñadas para estimular la motricidad gruesa. El uso de juegos (10 Sesiones de aprendizaje) permitió a los niños practicar y perfeccionar habilidades motoras fundamentales como el equilibrio, la coordinación y la fuerza, en un entorno motivador y adaptado a sus necesidades (Sanipatin & Delgado, 2022).

#### **Impacto de la implementación del juego en el equilibrio y control postural (OE 01):**

En el pre-test, se observó que una proporción significativa de los niños (36.84%) presentaba dificultades para mantener el equilibrio y realizar movimientos posturales correctamente, mientras que solo un 6.58% lograba realizar los ejercicios de equilibrio de manera consistente. Sin embargo, tras la implementación de las 10 sesiones lúdicas, el pos-test evidenció un cambio radical: el 94.74% de los niños logró realizar las actividades psicomotrices relacionadas con el equilibrio y control postural sin complicaciones, y ninguno presentó dificultades significativas. Este resultado respalda el efecto positivo de las sesiones lúdicas en el desarrollo del equilibrio y control postural, reafirmando que el juego constituye una herramienta efectiva para fortalecer estas habilidades motoras.

#### **Impacto de la aplicación del juego en la coordinación y agilidad (OE 02):**

Antes de la intervención, el pre-test mostró que el 43.42% de los niños tenía dificultades significativas en actividades que implicaban coordinación y agilidad, y solo un 9.21% lograba realizar dichas actividades con éxito. Posterior a las sesiones de aprendizaje, el 97.37% de los niños mejoró notablemente, demostrando un desempeño eficiente en las actividades relacionadas con esta dimensión. La diferencia marcada entre el pre y pos-test resalta el impacto positivo del juego como estrategia didáctica para mejorar la coordinación y agilidad en niños pequeños, facilitando la integración de movimientos corporales con mayor precisión y rapidez.

#### **Impacto de las actividades lúdicas en la fuerza y resistencia (OE 03):**

El pre-test indicó que el 56.58% de los niños presentaba dificultades en actividades que requerían fuerza y resistencia, mientras que solo un 2.63% lograba completarlas de manera consistente. Después de las sesiones, los resultados del pos-test mostraron que el 98.68% de los niños pudo realizar las actividades relacionadas con fuerza y resistencia sin complicaciones. Este incremento significativo evidencia que las actividades lúdicas no solo mejoraron la fuerza

muscular y la resistencia física de los niños, sino que también favorecieron su participación y entusiasmo en el proceso de aprendizaje.

Los resultados de esta investigación tienen importantes implicaciones tanto a nivel práctico como teórico. Desde una perspectiva práctica, demuestran que la incorporación del juego como estrategia didáctica puede ser una herramienta eficaz para mejorar el desarrollo psicomotriz en niños de 5 años. Esto sugiere que las I.E Inicial deberían considerar integrar más actividades lúdicas en sus planes de estudios para fomentar el desarrollo integral de los niños.

Teóricamente, este estudio aporta evidencia empírica que respalda las teorías de Wallon y Piaget sobre la importancia de la psicomotricidad y el juego en el desarrollo infantil. Además, contribuye al cuerpo de conocimiento existente al demostrar cómo las estrategias didácticas basadas en el juego pueden ser operacionalizadas y efectivas en contextos específicos.

Para ampliar y profundizar en los hallazgos de esta investigación, se recomienda llevar a cabo estudios con muestras más grandes y diversificadas, abarcando diferentes contextos socioeconómicos y culturales. Además, investigaciones longitudinales podrían evaluar la durabilidad de los efectos de las intervenciones lúdicas y explorar si las mejoras en la motricidad gruesa se traducen en beneficios académicos y sociales a largo plazo (Garrán, 2016).

Asimismo, sería valioso explorar la combinación de diferentes tipos de juegos y actividades físicas para identificar cuáles son las más efectivas para distintos aspectos de la motricidad gruesa. Investigaciones futuras también podrían considerar la integración de tecnologías educativas y su impacto en el desarrollo psicomotriz (Valles & Rios, 2022).

A pesar de las limitaciones, los hallazgos ofrecen una base sólida para futuras investigaciones y subrayan la necesidad de políticas educativas.

## Capítulo V

### Conclusiones y Recomendaciones

#### 5.1 Conclusiones

- a. La implementación de actividades lúdicas contribuyó significativamente a mejorar el equilibrio y control postural del 94.74% de los niños, reduciendo casi a cero las dificultades previamente identificadas en el pre-test. Esto demuestra que el juego es una estrategia efectiva para fortalecer habilidades motoras esenciales en la primera infancia.
- b. La estrategia de enseñanza basada en el juego mejoró notablemente la coordinación y agilidad de los niños. El 97.37% de ellos logró desempeñarse eficientemente en estas actividades después de las sesiones, resaltando el impacto positivo del juego en el desarrollo de habilidades psicomotrices complejas.
- c. Las actividades lúdicas implementadas potenciaron la fuerza y resistencia física de los niños, como se evidenció en el aumento del desempeño eficiente del 98.68% en el pos-test. Esto refleja que el juego también puede ser un medio efectivo para mejorar la condición física de los infantes.
- d. Las actividades lúdicas mejoraron significativamente las habilidades psicomotrices de los niños: el 94.74% alcanzó equilibrio y control postural, el 97.37% mejoró coordinación y agilidad, y el 98.68% fortaleció fuerza y resistencia física. Estos resultados confirman que el juego es una estrategia efectiva para el desarrollo motor integral en la primera infancia.

#### 5.2 Recomendaciones

- a. Se recomienda incorporar actividades lúdicas específicas para el equilibrio y control postural en las sesiones regulares de educación inicial, adaptándolas al nivel de desarrollo de los niños, para consolidar y mantener las habilidades adquiridas.
- b. Se sugiere diseñar un programa integral que incluya juegos que estimulen la coordinación y agilidad, promoviendo la participación y el desarrollo progresivo de estas habilidades en niños de 4 y 5 años.
- c. Es recomendable implementar actividades físicas lúdicas de manera continua y sostenida, con el propósito de fortalecer aún más la fuerza y resistencia, integrando juegos al aire libre y dinámicas grupales que fomenten la actividad física regular.
- d. Se recomienda diseñar e implementar un programa integral de actividades lúdicas adaptadas al desarrollo de niños de 4 y 5 años, que incluya juegos específicos para mejorar el equilibrio, la coordinación, la agilidad, la fuerza y la resistencia física. Este programa

debe integrarse de manera continua en las sesiones educativas, promoviendo la participación activa, el aprendizaje progresivo y el fortalecimiento de habilidades psicomotrices esenciales, incorporando dinámicas grupales y actividades al aire libre para maximizar sus beneficios.

## Referencias Bibliográficas

- Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de la renovación pedagógica. In *Universidad de Valladolid*.
- Barios, E., & Delgado, U. (2020). Diseño y validación del cuestionario “Actitud hacia la investigación en estudiantes universitarios.” *Revista Innova Educación* *Www.Revistainnovaeducacion.Com*, 2(2), 280–302. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.02.004>
- Böhm, O. (2014). Jogo, brinquedo e brincadeira na educacao. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 1–20.
- Cano, J., Isaza-Gómez, G., & Valencia, J. (2023). El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali. *Retos*, 1(48), 261–270. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/96989>
- Chocontá Bejarano, J., & Hernández Beltrán, M. F. (2022). El juego en el desarrollo infantil. *La Observación Del Desarrollo Infantil: Orientaciones Para Educadores*, 239–261. <https://doi.org/10.5294/978-958-12-0610-0.2022.12>
- Contreras Ampuero, G. M., & Venturo Huanes, R. (2009). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural. *Qhapaqñam*, 1–5.
- Coronel-Carvajal, C. (2023). Los objetivos de la investigación. *Revista Archivo Médico de Camagüey*. <http://scielo.sld.cu/pdf/amc/v27/1025-0255-amc-27-e9591.pdf>
- Estela, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 frutillo bajo - bambamarca*. 1–97.
- Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. In *Mc Graw Hill Education* (6th ed.). <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Gallardo López, J., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24(11), 41–51.
- Garrán, S. M. (2016). La comunicación oral. Actividades para el desarrollo de la expresión oral. *OGIGIA*, 20(1), 47–67. <https://doi.org/10.24197/ogigia.21.2017.47-66>
- Gomez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Ccap*, 10(4), 5–9. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Gómez, T., Fernández-Sánchez, H., Baez-Cruz, H., & Pérez-Pérez, M. (2021). Estrategia artística para mejorar la expresión oral en estudiantes mexicanos: un estudio piloto. *Diálogos Sobre Educación*, 1(23). <https://doi.org/10.32870/dse.v0i23.779>
- González-moreno, C. X. (2018). El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño con trastorno del espectro autista desde el ámbito de la educación inclusiva. *IE*

- Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 9(17), 9–31.  
<https://www.scielo.org.mx/pdf/ierediech/v9n17/2448-8550-ierediech-9-17-9.pdf>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, M. del pilar. (2014). *Metodología de la investigación* (I. Editores, Ed.; McGRAW-HIL).
- Jaakkola, T., Ntoumanis, N., & Liukkonen, J. (2016). Motivational climate, goal orientation, perceived sport ability, and enjoyment within <sc>F</sc> innish junior ice hockey players. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports*, 26(1), 109–115.  
<https://doi.org/10.1111/sms.12410>
- Jiménez Valenzuela, M. del M. (2016). La educación psicomotriz y sus factores a tener en cuenta. *Publicaciones Didácticas*, 64–66.
- Juro, M., Cama, G., Villena, Y., Huamanñahui, M., Mamani, A., & Rimasca, I. (2023). Implicancias de la psicomotricidad en el desarrollo corporal en niños de nivel inicial Palcaro - Cotabambas, 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 839–858. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4435](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4435)
- Kiessling Ribeiro, C. B. (2015). El juego dramático en educación infantil. *Universidad Internacional de La Rioja*, 1(1), 1–57.  
[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3460/KIESSLING\\_RIBEIRO%2CLAUDIA BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3460/KIESSLING_RIBEIRO%2CLAUDIA%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Luzuriaga, H., Espinosa, C., Haro, A., & Ortiz, H. (2023). Histograma y distribución normal: Shapiro-Wilk y Kolmogorov Smirnov aplicado en SPSS. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(4).  
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i4.1242>
- Manrique, R. (2020). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz en los niños de la Institución Educativa N° 575 - Atalla - Huancavelica 2025* [Universidad José Carlos Mariátegui]. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/851>
- Masaquiza, E., & Samanta, Y. (2024). Estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *Maestro y Sociedad*, 2(21), 786–797.  
<https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6444>
- Mayén, S., & Mayorca, M. (2023). Presencia de errores en la construcción de gráficos estadísticos por estudiantes de bachillerato. *Revista de Educación Estadística*, 1(1), 1–21.  
<https://doi.org/10.29035/redes.1.1.5>
- Mayta, B. (2019). *El juego como estrategia didáctica utilizado para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel Inicial de la I.E N° 035 Isabel Flores de Oliva del Distrito San Juan de Lurigancho año 2019* [Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/18494>
- MINEDU. (2015). La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. *Ministerio De Educacion*, 88.
- Ministerio de Educación del Perú. (2012). Programas educativos para niños y niñas de 0 a 3 años. *Programas Educativos Para Niños y Niñas de 0 a 3 Años*, 64.

- OPS. (2019). *Plan de acción mundial sobre actividad física 2018-2030*. [https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/50904/9789275320600\\_spa.pdf](https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/50904/9789275320600_spa.pdf)
- Parraga, A., & Zambrano, J. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 7(1), 2431–2451. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.1.2023.2431-2451>
- Piaget, J. (2013). Play, dreams and imitation in childhood. *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, 1–296. <https://doi.org/10.4324/9781315009698>
- Rabasco, E., Ullauri, J., & Victoria, A. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Dominio De Las Ciencias*, 9(2), 1618–1638. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i1>
- Ramirez, D. (2020). *Los juegos lúdicos como recurso para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1177 La Pedrera, Distrito de Piscuycacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019* [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/16531>
- Rayan, L. (2017). Nivel de Motricidad Gruesa en Niños y Niñas de 3 Años de la Institucion Educativa Inicial Santa Bárbara del Distrito de Santo Tomás - Chumbivilcas, 2016. *Tesis*, 1–13.
- Rivero, R., Villalobos, R., & Valdeiglesias, G. (2015). Propuesta Pedagógica de Educación Inicial. In *Guía Curricular* (p. 200).
- Rodriguez, I. (2019). *Programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, Tocache, San Martín-2018*. [Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5501?show=full>
- Rojas, I. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *Tiempo de Educar*, 12(24), 277–297. <https://www.redalyc.org/pdf/311/31121089006.pdf>
- Rubio-codina, M., Tomè, R., & Araujo, M. C. (2016). Los primeros años de vida de los niños peruanos. Una fotografía sobre el bienestar y el desarrollo de los niños del Programa Nacional Cuna Más. *Banco Interamericano de Desarrollo. Nota Técnica IDB-TN-1093*, 53.
- Sánchez Ruíz, M. T., & Morales Rojas, M. A. (2022). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Zona Próxima*, 26, 61–81. <https://doi.org/10.14482/zp.26.10213>
- Sancho, M. (2012). *La importancia de la motricidad en la adquisición de la lectoescritura*.
- Sanipatin, G., & Delgado, H. (2022a). Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia. *Revista Observatorio Del Deporte*, 8, 36–49. <https://www.revistaobservatoriodeldeporte.cl/index.php/odep/article/view/277>

- Schmidt, M., Egger, F., Benzing, V., Jäger, K., Conzelmann, A., Roebbers, C. M., & Pesce, C. (2017). Disentangling the relationship between children's motor ability, executive function and academic achievement. *PLOS ONE*, *12*(8), e0182845. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0182845>
- Sigle, M. (2019). *MESA REDONDA: Actividad física: factor protector desde la concepción SEDENTARISMO: un enemigo silencioso protector desde la concepción*. [https://www.sap.org.ar/docs/congresos\\_2019/39%20Conarpe/Jueves/sigle\\_sedentarismo.pdf](https://www.sap.org.ar/docs/congresos_2019/39%20Conarpe/Jueves/sigle_sedentarismo.pdf)
- Tiwi, M., & Weepiu, E. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, comunidad awajún de Yamayakat, Imaza, Amazonas, Perú, 2019. *Revista Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades*, *4*(1), 9–13. <https://doi.org/10.25127/rcsh.20212.706>
- Tuanama, G. (2019). *La motricidad fina de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial n.o 429, Nueva Esperanza, Picota, 2018* [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/45502>
- UNICEF. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. [https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La\\_primera\\_infancia\\_importa\\_para\\_cada\\_nino\\_UNICEF.pdf](https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf)
- Valles, V., & Rios, J. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *EduSol*, *22*(80), 80–95. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912022000300080&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912022000300080&script=sci_arttext)
- Vasquez, D. (2021). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°543 Licayate del distrito de Huambos, provincia de Chota* [Universidad San Pedro]. <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/items/02ec43db-330a-4d1c-9f2f-1e21d9f724c5>
- Velasco, E. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de a motricidad guesa en niños y niñas de 2 a 4 años. *Universidad Técnica De Ambato Facultad De Ciencias De La Salud Carrera De Estimulación Temprana*, 115.
- Vygotsky, L. S. (1977). The Development of Higher Psychological Functions. *Soviet Psychology*, *15*(3), 60–73. <https://doi.org/10.2753/RPO1061-0405150360>
- Zambrano, X., & Meza, H. (2023). Estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad fina en niños de tres a cuatro años. *MQR Investigar*, *7*(2), 37–58. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.2.2023.37-58>
- Zittel, L. L., & McCubbin, J. A. (1996). Effect of an Integrated Physical Education Setting on Motor Performance of Preschool Children with Developmental Delays. *Adapted Physical Activity Quarterly*, *13*(3), 316–333. <https://doi.org/10.1123/apaq.13.3.316>

## Anexos

### Anexo N° 01: Constancia de Reporte de Turnitin

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"

#### DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Anibal Fernando Mendo García, docente de la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO", Responsable del sistema Turnitin Originality declaro haber incluido al sistema la Tesis titulada: "**El juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en infantes**", cuyo autor es **Br Silvia Patricia Cruzado Vela**, constatando que la investigación tiene un índice de similitud de **24.00 %**, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones a excepción de la bibliografía.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Tarapoto, 06 de enero de 2025

  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"  
Anibal Fernando Mendo García  
JEFE DE EDUCACIÓN CONTINUA  
Anibal Fernando Mendo García  
DNI N° 01118174

## Anexo N° 02: Matriz de Consistencia

El juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en infantes			
Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnicas e instrumentos
<p><b>Problema General:</b></p> <p>¿De qué manera la aplicación del juego como estrategia de enseñanza repercute en el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.° 204 de Morales, 2024?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué modo el uso de estrategias lúdicas influye en el equilibrio y control postural, de los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.° 204 de Morales, 2024?</li> <li>- ¿De qué modo la incorporación del juego como herramienta didáctica impacta en la coordinación y la agilidad, en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.° 204 de Morales en 2024?</li> <li>- ¿De qué modo la implementación del juego como estrategia potencia en la fuerza y resistencia, en infantes de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.° 204 de Morales, 2024?</li> </ul>	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Examinar de qué manera la implementación del juego como recurso pedagógico impacta en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.° 204 de Morales, durante el año 2024.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Determinar de qué manera la implementación del juego impacta en el equilibrio y control postural, en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.° 204 de Morales, 2024.</li> <li>- Evaluar de qué manera la aplicación del juego impacta en la coordinación y agilidad, en infantes de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.° 204 de Morales, 2024.</li> <li>- Evaluar de qué manera la realización de actividades lúdicas incluye en la</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>El juego como estrategia didáctica influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años matriculados en la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- HE1: La implementación del juego impacta positivamente en el desarrollo del equilibrio y control postural en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.° 204 de Morales, 2024.</li> <li>- HE2: La aplicación del juego mejora significativamente la coordinación y agilidad en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.° 204 de Morales, 2024.</li> <li>- HE3: La realización de actividades lúdicas fortalece la</li> </ul>	<p>Se utilizó la observación como técnica y la ficha de observación como instrumento de recolección de datos (Anexo 03), de acuerdo a lo propuesto por Rojas (2011). El instrumento fue validado mediante el juicio de tres expertos para asegurar su fiabilidad y pertinencia.</p>

	fuerza y resistencia de niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024.	fuerza y resistencia en niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N.º 204 de Morales, 2024.	
<b>Diseño de la investigación</b>	<b>Población, muestra y muestreo</b>	<b>Variables y dimensiones</b>	
<p>El diseño de la investigación es pre-experimental y se trabajó con un solo grupo experimental, en el que se aplicó y observó el tratamiento. Se realizó un pre-test a la muestra de estudio antes de la intervención, luego, se implementó las actividades lúdicas (juegos), y finalmente se aplicó un pos-test. A continuación, se presenta el esquema en base a Fernández Collado &amp; Baptista Lucio (2014).</p> <p style="text-align: center;"><b>GE: <math>O_1</math> X <math>O_2</math></b></p> <p>Donde:</p> <p><b>GE</b> : Representa al grupo experimental  <b><math>O_1</math></b> : Representa el pre-test  <b>X</b> : Representa a las actividades lúdicas  <b><math>O_2</math></b> : Representa el pos-test</p>	<p><b>Población:</b></p> <p>La población estuvo conformada por todos los niños de 4 y 5 años edad de la I.E Inicial N° 204, Morales, en el año 2024.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>La muestra estuvo conformada por el Aula “Gotitas de amor” (Niños de 4 y 5 años edad) de la I.E Inicial N° 204, Morales, en el año 2024.</p> <p><b>Muestreo:</b></p> <p>La investigación se realizó con una muestra por conveniencia, utilizando un enfoque no probabilístico.</p>	<p><b>Equilibrio y control postural</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantiene el equilibrio sobre un pie durante al menos 10 segundos.</li> <li>- Se mantiene en una posición de sentadilla con los pies juntos durante 5 segundos.</li> <li>- Realiza un desplazamiento lateral sin perder el equilibrio.</li> <li>- Se mantiene erguido al ejecutar movimientos suaves sin caerse.</li> </ul> <p><b>Coordinación y agilidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza saltos hacia adelante y aterriza con los pies juntos de manera controlada.</li> <li>- Lanza una pelota y la atrapa con ambas manos con precisión.</li> <li>- Participa en un circuito de obstáculos, mostrando cambios de dirección sin dificultad.</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"><li>- Baila o se mueve al ritmo de la música, coordinando movimientos de brazos y piernas.</li></ul> <p><b>Fuerza y resistencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Realiza saltos repetidos en el mismo lugar (mínimo 5 saltos).</li><li>- Trepa y baja de un objeto de juego (como un tobogán) de forma segura.</li><li>- Participa en juegos que requieren arrastrarse o empujar objetos con fuerza.</li><li>- Completa un recorrido corriendo sin detenerse durante 30 segundos.</li></ul>	
--	--	--	--

### Anexo N° 03: Instrumentos de Recolección de Datos

#### FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EDAD DE LA I.E INICIAL N° 204

<b>Nombre (s) y apellido</b>				
<b>Aula</b>				
<b>Equilibrio y control postural</b>		<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
1	Mantiene el equilibrio sobre un pie durante al menos 10 segundos			
2	Se mantiene en una posición de sentadilla con los pies juntos durante 5 segundos			
3	Realiza un desplazamiento lateral sin perder el equilibrio			
4	Se mantiene erguido al ejecutar movimientos suaves sin caerse			
<b>Coordinación y agilidad</b>		<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
5	Realiza saltos hacia adelante y aterriza con los pies juntos de manera controlada			
6	Lanza una pelota y la atrapa con ambas manos con precisión			
7	Participa en un circuito de obstáculos, mostrando cambios de dirección sin dificultad			
8	Baila o se mueve al ritmo de la música, coordinando movimientos de brazos y piernas			
<b>Fuerza y resistencia</b>		<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
9	Realiza saltos repetidos en el mismo lugar (mínimo 5 saltos)			
10	Trepa y baja de un objeto de juego (como un tobogán) de forma segura			
11	Participa en juegos que requieren arrastrarse o empujar objetos con fuerza			
12	Completa un recorrido corriendo sin detenerse durante 30 segundos			

## Anexo N° 04: Ficha de validación de Instrumento



ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"

**"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"**

Tarapoto, 01 de agosto de 2024

**Carta N° 03-2024-EESPP"T"/SPCV**

**Señor : Lic. José Ramón Grandez Aguilar**  
Coordinador de la Unidad de Investigación  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

**Asunto:** Evaluación de instrumento de recolección de datos

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a Ud. para saludarle cordialmente y al mismo tiempo infórmale que, en el marco del proyecto de investigación denominado **"El juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en infantes"**, es fundamental la validación de instrumentos de recolección de datos antes de su aplicación, bajo ese contexto; por su trayectoria como profesional e investigadora, solicito la revisión del instrumento de recolección de datos anexado a la presente carta; esto a fin de garantizar el correcto proceso de recopilación de datos y la calidad científica de los resultados.

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,

---

Bach. Silvia Patricia cruzado vela  
Programa de Estudios Educación Inicial  
DNI: 45265093



INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

DATOS GENERALES	
Nombres y apellidos	Lic. José Ramón Grandez Aguilar
Institución donde labora	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Especialidad	Educación Secundaria Ciencias Sociales
Instrumento de evaluación	Ficha de observación para evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años edad de la I.E Inicial N° 204
Autor del instrumento	Bach. Silvia Patricia cruzado vela

ASPECTOS DE VALIDACIÓN					
1	2	3	4	5	
Muy deficiente	Deficiente	Aceptable	Buena	Excelente	

CRITERIOS	INDICADORES	PUNTAJE				
		1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
Objetividad	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
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
Organización	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
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.					X
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
<b>PUNTAJE TOTAL</b>						24/20

**Nota:** Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**  
El instrumento puede ser aplicado en campo

**PROMEDIO DE VALORACIÓN**  
44 puntos

Sello y firma  
*[Firma]*  
101020056

Tarapoto, ..... de ..... de 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"

**"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la  
conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"**

Tarapoto, 01 de agosto de 2024

**Carta N° 04-2024-EESPP"T"/SPCV**

**Señor: Pedro Eleuterio Viena Gonzales**

Docente formador

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

**Asunto:** Evaluación de instrumento de recolección de datos

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a Ud. para saludarle cordialmente y al mismo tiempo infórmale que, en el marco del proyecto de investigación denominado **"El juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en infantes"**, es fundamental la validación de instrumentos de recolección de datos antes de su aplicación, bajo ese contexto; por su trayectoria como profesional e investigadora, solicito la revisión del instrumento de recolección de datos anexo a la presente carta; esto a fin de garantizar el correcto proceso de recopilación de datos y la calidad científica de los resultados.

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,

---

Bach. Silvia Patricia Cruzado Vela

Programa de Estudios Educación Inicial  
DNI: 45265093



INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

DATOS GENERALES	
Nombres y apellidos	Pedro Eleuterio Viena Gonzales
Institución donde labora	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Especialidad	Educación Básica
Instrumento de evaluación	Ficha de observación para evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años edad de la I.E Inicial N° 204
Autor del instrumento	Bach. Silvia Patricia cruzado vela

ASPECTOS DE VALIDACIÓN					
	1	2	3	4	5
	Muy deficiente	Deficiente	Aceptable	Buena	Excelente

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
Objetividad	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
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					
Organización	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
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.					X
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X

PUNTAJE TOTAL

Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

*Este instrumento está apto para ser aplicado*

PROMEDIO DE VALORACIÓN

45

Tarapoto, ..... de ..... de 2024

Sello y firma



ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"TARAPOTO"

**"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"**

Tarapoto, 01 de agosto de 2024

**Carta N° 02-2024-EESPP"T"/SPCV**

**Señora : Mg. Angélica María Torres Camacho**

Directora General

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

**Asunto:** Evaluación de instrumento de recolección de datos

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a Ud. para saludarle cordialmente y al mismo tiempo infórmale que, en el marco del proyecto de investigación denominado **"El juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en infantes"**, es fundamental la validación de instrumentos de recolección de datos antes de su aplicación, bajo ese contexto; por su trayectoria como profesional e investigadora, solicito la revisión del instrumento de recolección de datos anexo a la presente carta; esto a fin de garantizar el correcto proceso de recopilación de datos y la calidad científica de los resultados.

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,

Bach. Silvia Patricia Cruzado Vela

Programa de Estudios Educación Inicial

DNI: 45265093



INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

DATOS GENERALES	
Nombres y apellidos	Mg. Angélica María Torres Camacho
Institución donde labora	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
Especialidad	Educación Primaria
Instrumento de evaluación	Ficha de observación para evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años edad de la I.E Inicial N° 204
Autor del instrumento	Bach. Silvia Patricia cruzado vela

ASPECTOS DE VALIDACIÓN				
1	2	3	4	5
Muy deficiente	Deficiente	Aceptable	Buena	Excelente

CRITERIOS	INDICADORES	PUNTAJE				
		1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				X	
Objetividad	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
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
Organización	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	X	
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				X	
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X

PUNTAJE TOTAL

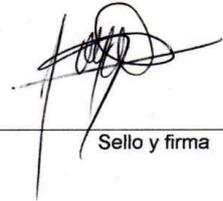
Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable

OPINIÓN DE APLICABILIDAD
<i>el instrumento puede aplicarse en campo.</i>

PROMEDIO DE VALORACIÓN

60 puntos

Tarapoto, ..... de ..... de 2024

  
Sello y firma

**Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.**

Morales, 1 de marzo de 2024

**CARTA N° 005-2024-I.E.INICIAL-N°204**

**Señora:**

**Mg. Mélida Vela Ríos**

Directora General

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

**Presente. -**

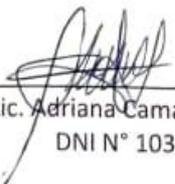
**ASUNTO** : Carta de autorización para ejecución de trabajo de investigación

De mi especial consideración:

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo a nombre de la I.E Inicial-Jardín N° 2024, Morales, San Martín, Perú. Por medio del presente se emite la autorización para el desarrollo del trabajo de investigación titulado "**El juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en infantes**". Quien será desarrollado por la **Bach. Silvia Patricia Cruzado Vela**, egresada del Programa de Estudios Educación Inicial.

Sin otro particular, hago propicia la ocasión para expresar las muestras de mi consideración y estima.

Atentamente,

  
\_\_\_\_\_  
Lic. Adriana Camargo Zamora  
DNI N° 10353715

## Anexo N° 06: Evidencias Fotográficas







## Anexo N° 07: 10 sesiones de aprendizaje implementadas

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

#### DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

1.1 UGEL	UGEL SAN MARTÍN
1.2 I.E	I.E Inicial N° 204, Morales
1.3 INVESTIGADORA	Bach. Silvia Patricia cruzado vela
1.4 DOCENTE DE AULA	Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
1.5 DIRECTORA	Lic. Adriana Camargo Zamora
1.6 FECHA	02/08/2024

#### DATOS DE LA SESIÓN

2.1 TÍTULO	Exploramos nuestros movimientos: El semáforo y el circuito
2.2 PROPÓSITO	Fomentar el desarrollo de la coordinación motora, el equilibrio y la autonomía en los niños, a través de actividades lúdicas como el juego del semáforo y el circuito, donde podrán explorar sus habilidades físicas, expresar emociones mediante el movimiento y trabajar en equipo respetando las normas de convivencia.
2.3 AULA	Gotitas de amor
2.4 TOTAL DE ESTUDIANTES	19 (10 niñas y 9 niños)

#### FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

ÁREA	Psicomotriz
INSTRUMENTO	Ficha de observación
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	<b>DESEMPEÑO</b>
<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>Desempeños 4 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 4 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Moverse de manera autónoma:</b> Realiza actividades como correr, saltar y trepar, ajustando su fuerza y equilibrio.</li> <li>2. <b>Mejorar su coordinación:</b> Coordina sus movimientos entre manos, pies y ojos, como caminar en línea recta o patear una pelota.</li> <li>3. <b>Reconocer su cuerpo:</b> Identifica partes de su cuerpo y sus sensaciones, como el sudor o la respiración, después de actividad física. Además, puede representar su cuerpo a través de dibujos o juegos.</li> </ol>
	<p><b>Desempeños 5 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 5 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Combinar habilidades motrices básicas:</b> Realiza actividades como correr, saltar, trepar, rodar y hacer volteretas de forma autónoma, mostrando mayor control y preferencia por un lado de su cuerpo. Durante estas actividades, explora el espacio, el tiempo y los objetos a su alrededor.</li> <li>4. <b>Mejorar la precisión en la coordinación:</b> Desarrolla mayor precisión en movimientos que implican la coordinación entre manos, pies y ojos, ajustándose al espacio y los objetos, como dibujar en el suelo y jugar con canicas.</li> <li>2. <b>Conciencia corporal:</b> Reconoce sus sensaciones físicas, como la respiración y el sudor, y es capaz de identificar y representar su cuerpo, incorporando más detalles en sus representaciones, como el tipo de cabello o características personales.</li> </ol>

#### SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

<b>ANTES</b>	<p><b>Programación de las sesiones de Psicomotricidad:</b></p> <p><b>1. Conocimiento de los Alumnos:</b></p> <p>Identificar las necesidades y habilidades motrices de los niños, observando su capacidad para correr, saltar y coordinar movimientos.</p> <p><b>2. Selección de Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos</li> <li>• Aros</li> <li>• Cuerdas</li> <li>• Pelotas</li> </ul> <p><b>3. Organización del Espacio:</b></p> <p>Colocar los materiales accesibles en la sala de psicomotricidad, asegurando que los niños puedan interactuar con ellos de manera ordenada.</p> <p><b>4. Juegos a utilizar:</b></p> <p><b>Juego 1: El Semáforo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Desarrollar la atención y control de movimientos.</li> </ul> <p><b>Juego 2: El Circuito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Fomentar la coordinación, equilibrio y fuerza.</li> </ul> <p><b>5. Cuentos a utilizar:</b></p> <p>Los niños saltarines.</p>
<b>DESARROLLO (60 MINUTOS)</b>	<p><b>Primero (Inicio de la sesión) (15 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Saludo:</b> Comienza la sesión en el mismo lugar, saludando a los niños. ¡Hola, Gotitas de Amor! Hoy vamos a divertirnos mucho jugando juntos. Vamos a comenzar en nuestro lugar especial, donde siempre empezamos. ¿Están listos?</li> <li>• <b>Presentación del material:</b> Muestra los materiales que usarán e invítalos a sugerir cómo jugar con ellos. Hoy tenemos conos, aros y pelotas. ¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo les gustaría usarlos?</li> <li>• <b>Normas:</b> Construye junto a los niños las reglas para el uso de los materiales y el respeto entre compañeros. Ahora, vamos a hablar sobre algunas reglas importantes. Vamos a respetar el espacio de nuestros compañeros, usar los materiales con cuidado, y cuando diga 'alto', todos paramos. ¿De acuerdo?</li> </ul> <p><b>Segundo (Expresividad motriz) (30 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresividad motriz:</b> Permite que los niños jueguen libremente con los materiales en el espacio de psicomotricidad, fomentando la exploración y el uso creativo. En este bloque, los niños jugarán de manera libre y organizada con los siguientes juegos:</li> </ul> <p><b>Juego 1: Semáforo (15 minutos)</b></p> <p><b>Instrucciones:</b> Vamos a jugar al semáforo. Cuando diga 'verde', todos corremos; cuando diga 'amarillo', caminamos lentamente; y cuando diga 'rojo', ¡nos detenemos! Vamos a practicar primero: ¡Verde! (los niños corren), ¡Amarillo! (caminan despacio), ¡Rojo! (se detienen). ¡Muy bien! Ahora vamos a jugar por más tiempo.</p> <p><b>Observación:</b> Aquí, como docente, estaré observando cómo los niños regulan su velocidad, respetan las</p>

	<p>señales y controlan sus movimientos. Usaré la ficha de observación para registrar cómo cada niño sigue las instrucciones.</p> <p><b>Juego 2: Circuito (15 minutos)</b></p> <p><b>Instrucciones:</b>  Ahora haremos un circuito. Van a correr entre los conos, saltar dentro de los aros, y al final lanzar una pelota al objetivo. Vamos a hacerlo juntos: corran entre los conos, ¡salten!, ¡muy bien!, y ahora lancen la pelota. ¡Perfecto!</p> <p><b>Observación:</b>  Evaluaré cómo los niños coordinan sus movimientos, si muestran equilibrio al saltar y cómo utilizan su fuerza al lanzar la pelota.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Orden del material:</b> Al final del juego, invita a los niños a ordenar los materiales utilizados.  Vamos a ordenar todo juntos. Si quieres ayudar, puedes empezar recogiendo los conos o aros.</li> </ul> <p><b>Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tiempo de relajación:</b> Proponles una actividad tranquila, como la relajación, narración de una historia, o una ronda, para que los niños normalicen sus emociones y regulen su respiración después de la actividad física.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b>  Ahora, vamos a relajarnos un poquito. Pueden echarse o sentarse cómodamente en el suelo. Vamos a cerrar los ojos y respirar profundamente. Inhalen... exhalen... muy bien.</p> <p><b>Narración:</b>  Voy a contarles una pequeña historia. Había una vez un niño que saltaba muy alto, corría muy rápido, pero siempre recordaba escuchar cuando alguien decía 'alto'. ¿Qué creen que aprendió el niño?</p> <p><b>Cuarto (Expresión gráfico-plástica) (10 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresión gráfico-plástica:</b> Invita a los niños a dibujar o construir con maderas lo que hicieron durante la actividad corporal. Luego, recopila sus creaciones y pregúntales sobre ellas, reconociendo su esfuerzo sin emitir juicios de valor. Exhibe los dibujos en un lugar visible y guárdalos para el seguimiento del proceso.</li> </ul> <p><b>Instrucciones:</b>  Ahora, vamos a dibujar lo que más les gustó hacer hoy. ¿Qué recuerdan de los juegos? ¿Les gustó correr o saltar? Dibujen lo que más les gustó y cuando terminen, me cuentan qué representa su dibujo.</p> <p><b>Observación:</b>  Durante esta actividad, observaré cómo los niños expresan gráficamente lo que hicieron durante la actividad psicomotriz y les preguntaré sobre su creación, sin emitir juicios de valor.  Cuéntame, ¿qué dibujaste aquí? ¡Qué interesante!</p>
<b>CIERRE (10 MINUTOS)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Reunión en el mismo lugar:</b> Invito a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio.</li> <li><b>2. Reflexión sobre la sesión:</b>  ¿Qué fue lo que más les gustó hacer hoy? ¿Les gustó correr o saltar? No todos tienen que contar, pero los que quieran pueden compartir lo que más disfrutaron.</li> <li><b>3. Resumen de los juegos:</b>  Vi que muchos de ustedes disfrutaron jugando al semáforo y también completando el circuito. ¡Lo hicieron muy bien!</li> <li><b>4. Despedida:</b>  Ahora, ¿a qué les gustaría jugar en la próxima sesión?  ¡Muy bien, Gotitas de Amor! Hoy hemos jugado, corrido, saltado y nos hemos relajado. ¡Lo hicieron excelente! La próxima vez haremos más juegos divertidos. ¿Quién está emocionado por la próxima sesión?</li> </ol>



---

**Bach. Silvia Patricia cruzado vela**  
**INVESTIGADORA**



---

**Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo**  
**DOCENTE DE AULA**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02**

**DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E**

<b>1.1 UGEL</b>	UGEL SAN MARTÍN
<b>1.2 I.E</b>	I.E Inicial N° 204, Morales
<b>1.3 INVESTIGADORA</b>	Bach. Silvia Patricia cruzado vela
<b>1.4 DOCENTE DE AULA</b>	Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
<b>1.5 DIRECTORA</b>	Lic. Adriana Camargo Zamora
<b>1.6 FECHA</b>	09/08/2024

**DATOS DE LA SESIÓN**

<b>2.1 TÍTULO</b>	Jugamos al circuito
<b>2.2 PROPÓSITO</b>	Realiza actividades como correr, saltar, trepar, rodar y hacer volteretas de forma autónoma, mostrando mayor control y preferencia por un lado de su cuerpo.
<b>2.3 AULA</b>	Gotitas de amor
<b>2.4 TOTAL DE ESTUDIANTES</b>	19 (10 niñas y 9 niños)

**FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL**

<b>ÁREA</b>	Psicomotriz
<b>INSTRUMENTO</b>	Ficha de observación
<b>COMPETENCIA</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
<b>CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>Desempeños 4 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 4 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Moverse de manera autónoma:</b> Realiza actividades como correr, saltar y trepar, ajustando su fuerza y equilibrio.</li> <li>2. <b>Mejorar su coordinación:</b> Coordina sus movimientos entre manos, pies y ojos, como caminar en línea recta o patear una pelota.</li> <li>3. <b>Reconocer su cuerpo:</b> Identifica partes de su cuerpo y sus sensaciones, como el sudor o la respiración, después de actividad física. Además, puede representar su cuerpo a través de dibujos o juegos.</li> </ol> <p><b>Desempeños 5 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 5 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Combinar habilidades motrices básicas:</b> Realiza actividades como correr, saltar, trepar, rodar y hacer volteretas de forma autónoma, mostrando mayor control y preferencia por un lado de su cuerpo. Durante estas actividades, explora el espacio, el tiempo y los objetos a su alrededor.</li> <li>4. <b>Mejorar la precisión en la coordinación:</b> Desarrolla mayor precisión en movimientos que implican la coordinación entre manos, pies y ojos, ajustándose al espacio y los objetos, como dibujar en el suelo y jugar con canicas.</li> <li>2. <b>Conciencia corporal:</b> Reconoce sus sensaciones físicas, como la respiración y el sudor, y es capaz de identificar y representar su cuerpo, incorporando más detalles en sus representaciones, como el tipo de cabello o características personales.</li> </ol>

**SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ**

<b>ANTES</b>	<p><b>Programación de las sesiones de Psicomotricidad:</b></p> <p><b>1. Conocimiento de los Alumnos:</b> Identificar las necesidades y habilidades motrices de los niños, observando su capacidad para correr, saltar y coordinar movimientos.</p> <p><b>2. Selección de Materiales:</b> Conos, Aros, Cuerdas y Pelotas.</p> <p><b>3. Organización del Espacio:</b> Colocar los materiales en distintas zonas del área de psicomotricidad, asegurando que estén accesibles y distribuidos para crear el circuito.</p> <p><b>4. Juegos a desarrollar</b></p> <p><b>Juego 1: El Circuito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Desarrollar la coordinación, equilibrio y fuerza.</li> </ul> <p><b>5. Canción a utilizar:</b> A Mi Burro, A Mi Burro</p>
<b>DESARROLLO (60 MINUTOS)</b>	<p><b>Primero (Inicio de la sesión) (15 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Saludo:</b> Comienza la sesión en el mismo lugar, saludando a los niños. ¡Hola, Gotitas de Amor! Hoy vamos a divertirnos mucho jugando juntos. Vamos a comenzar en nuestro lugar especial, donde siempre empezamos. ¿Están listos?</li> <li>• <b>Presentación del material:</b> Muestra los materiales que usarán e invítalos a sugerir cómo jugar con ellos. Hoy tenemos conos, aros y pelotas. ¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo les gustaría usarlos?</li> <li>• <b>Normas:</b> Construye junto a los niños las reglas para el uso de los materiales y el respeto entre compañeros. Ahora, vamos a hablar sobre algunas reglas importantes. Vamos a respetar el espacio de nuestros compañeros, usar los materiales con cuidado, y cuando diga 'alto', todos paramos. ¿De acuerdo?</li> </ul> <p><b>Segundo (Expresividad motriz) (30 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresividad motriz:</b> Permite que los niños jueguen libremente con los materiales en el espacio de psicomotricidad, fomentando la exploración y el uso creativo. En este bloque, los niños jugarán de manera libre y organizada con los siguientes juegos: <b>Juego 1: Circuito (30 minutos)</b> <b>Instrucciones:</b> Ahora haremos un circuito. Van a correr entre los conos, saltar dentro de los aros, y al final lanzar una pelota al objetivo. Vamos a hacerlo juntos: corran entre los conos, ¡salten!, ¡muy bien!, y ahora lancen la pelota. ¡Perfecto!</li> </ul> <p><b>Observación:</b> Evaluaré cómo los niños coordinan sus movimientos, si muestran equilibrio al saltar y cómo utilizan su fuerza al lanzar la pelota.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Orden del material:</b> Al final del juego, invita a los niños a ordenar los materiales utilizados. Vamos a ordenar todo juntos. Si quieres ayudar, puedes empezar recogiendo los conos o aros.</li> </ul> <p><b>Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tiempo de relajación:</b> Proponles una actividad tranquila, como la relajación, cantamos una canción, o una ronda, para que los niños normalicen sus emociones y regulen su respiración después de la actividad física.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <p>Ahora, vamos a relajarnos un poquito. Pueden echarse o sentarse cómodamente en el suelo. Vamos a cerrar los ojos y respirar profundamente. Inhalen... exhalen... muy bien.</p> <p><b>Canción:</b></p> <p>A mi burro, a mi burro, le duele la cabeza. El médico le ha puesto una gorrita gruesa.</p> <p><b>Cuarto (Expresión gráfico-plástica) (10 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresión gráfico-plástica:</b> Invita a los niños a dibujar o construir con maderas lo que hicieron durante la actividad corporal. Luego, recopila sus creaciones y pregúntales sobre ellas, reconociendo su esfuerzo sin emitir juicios de valor. Exhibe los dibujos en un lugar visible y guárdalos para el seguimiento del proceso.</li> </ul> <p><b>Instrucciones:</b></p> <p>Ahora, vamos a dibujar lo que más les gustó hacer hoy. ¿Qué recuerdan de los juegos? ¿Les gustó correr o saltar? Dibujen lo que más les gustó y cuando terminen, me cuentan qué representa su dibujo.</p> <p><b>Observación:</b></p> <p>Durante esta actividad, observaré cómo los niños expresan gráficamente lo que hicieron durante la actividad psicomotriz y les preguntaré sobre su creación, sin emitir juicios de valor.</p> <p>Cuéntame, ¿qué dibujaste aquí? ¡Qué interesante!</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Reunión en el mismo lugar:</b> Invito a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio.</li> <li>2. <b>Reflexión sobre la sesión:</b> ¿Qué fue lo que más les gustó hacer hoy? ¿Les gustó correr o saltar? No todos tienen que contar, pero los que quieran pueden compartir lo que más disfrutaron.</li> <li>3. <b>Resumen de los juegos:</b> Vi que muchos de ustedes disfrutaron jugando al semáforo y también completando el circuito. ¡Lo hicieron muy bien!</li> <li>4. <b>Despedida:</b> Ahora, ¿a qué les gustaría jugar en la próxima sesión? ¡Muy bien, Gotitas de Amor! Hoy hemos jugado, corrido, saltado y nos hemos relajado. ¡Lo hicieron excelente! La próxima vez haremos más juegos divertidos. ¿Quién está emocionado por la próxima sesión?</li> </ol>



Bach. Silvia Patricia cruzado vela  
INVESTIGADORA



Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo  
DOCENTE DE AULA

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

#### DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

1.1 UGEL	UGEL SAN MARTÍN
1.2 I.E	I.E Inicial N° 204, Morales
1.3 INVESTIGADORA	Bach. Silvia Patricia cruzado vela
1.4 DOCENTE DE AULA	Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
1.5 DIRECTORA	Lic. Adriana Camargo Zamora
1.6 FECHA	16/08/2024

#### DATOS DE LA SESIÓN

2.1 TÍTULO	Exploramos nuestros movimientos: La gallinita ciega
2.2 PROPÓSITO	Fomentar el desarrollo de la coordinación motora, el equilibrio y la autonomía en los niños, a través de actividades lúdicas como el juego del semáforo y el circuito, donde podrán explorar sus habilidades físicas, expresar emociones mediante el movimiento y trabajar en equipo respetando las normas de convivencia.
2.3 AULA	Gotitas de amor
2.4 TOTAL DE ESTUDIANTES	19 (10 niñas y 9 niños)

#### FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

ÁREA	Psicomotriz
INSTRUMENTO	Ficha de observación
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	<b>DESEMPEÑO</b>
<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>Desempeños 4 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 4 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Moverse de manera autónoma:</b> Realiza actividades como correr, saltar y trepar, ajustando su fuerza y equilibrio.</li> <li>2. <b>Mejorar su coordinación:</b> Coordina sus movimientos entre manos, pies y ojos, como caminar en línea recta o patear una pelota.</li> <li>3. <b>Reconocer su cuerpo:</b> Identifica partes de su cuerpo y sus sensaciones, como el sudor o la respiración, después de actividad física. Además, puede representar su cuerpo a través de dibujos o juegos.</li> </ol> <p><b>Desempeños 5 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 5 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Combinar habilidades motrices básicas:</b> Realiza actividades como correr, saltar, trepar, rodar y hacer volteretas de forma autónoma, mostrando mayor control y preferencia por un lado de su cuerpo. Durante estas actividades, explora el espacio, el tiempo y los objetos a su alrededor.</li> <li>4. <b>Mejorar la precisión en la coordinación:</b> Desarrolla mayor precisión en movimientos que implican la coordinación entre manos, pies y ojos, ajustándose al espacio y los objetos, como dibujar en el suelo y jugar con canicas.</li> <li>2. <b>Conciencia corporal:</b> Reconoce sus sensaciones físicas, como la respiración y el sudor, y es capaz de identificar y representar su cuerpo, incorporando más detalles en sus representaciones, como el tipo de cabello o características personales.</li> </ol>

#### SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

<b>ANTES</b>	<p><b>Programación de las sesiones de Psicomotricidad:</b></p> <p><b>1. Conocimiento de los Alumnos:</b></p> <p>Identificar las necesidades y habilidades motrices de los niños, observando su capacidad para correr, saltar y coordinar movimientos.</p> <p><b>2. Selección de Materiales:</b></p> <p>Pañuelo o venda y espacio amplio y seguro.</p> <p><b>3. Organización del Espacio:</b></p> <p>Colocar los materiales en distintas zonas del área de psicomotricidad, asegurando que estén accesibles y distribuidos para desarrollar el juego.</p> <p><b>4. Juegos a desarrollar</b></p> <p><b>Juego 1: La gallinita ciega</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Fomentar la coordinación, la percepción auditiva y la orientación en el espacio, y permitir la interacción social entre los niños.</li> </ul> <p><b>5. Canción a utilizar:</b></p> <p>A Mi Burro, A Mi Burro</p>
<b>DESARROLLO (60 MINUTOS)</b>	<p><b>Primero (Inicio de la sesión) (15 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Saludo:</b> Comienza la sesión en el mismo lugar, saludando a los niños. ¡Hola, Gotitas de Amor! Hoy vamos a divertirnos mucho jugando juntos. Vamos a comenzar en nuestro lugar especial, donde siempre empezamos. ¿Están listos?</li> <li>• <b>Presentación del material:</b> Muestra los materiales que usarán e invítalos a sugerir cómo jugar con ellos. Hoy tenemos pañuelos y vendas. ¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo les gustaría usarlos?</li> <li>• <b>Normas:</b> Construye junto a los niños las reglas para el uso de los materiales y el respeto entre compañeros. Ahora, vamos a hablar sobre algunas reglas importantes. <ul style="list-style-type: none"> <li>- No se puede quitar la venda ni espiar mientras se juega como "gallinita ciega".</li> <li>- Los demás jugadores deben permanecer dentro del área de juego y no empujar a la "gallinita ciega".</li> <li>- Se puede ajustar el tiempo o el número de intentos para que todos tengan oportunidad de jugar.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Segundo (Expresividad motriz) (30 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresividad motriz:</b> Permite que los niños jueguen libremente con los materiales en el espacio de psicomotricidad, fomentando la exploración y el uso creativo. En este bloque, los niños jugarán de manera libre y organizada con los siguientes juegos:</li> </ul> <p><b>Juego 1: La gallinita ciega (30 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Instrucciones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formar un grupo: Todos los niños deben reunirse y formar un círculo.</li> <li>Elegir a la "gallinita ciega": Se selecciona a un niño que será la "gallinita ciega". Este jugador llevará los ojos vendados.</li> <li>Cubrir los ojos: Colocar un pañuelo o venda en los ojos de la "gallinita ciega" para que no pueda ver. Asegúrate de que esté bien ajustado y cubra completamente los ojos.</li> <li>Girar a la "gallinita ciega": Una vez que los ojos estén cubiertos, girar a la "gallinita ciega" varias veces para que pierda la orientación.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comenzar el juego: Los demás niños se dispersan alrededor de la "gallinita ciega". Pueden moverse, hacer ruido o decir cosas para confundir a la "gallinita ciega", pero sin salir del área de juego.</li> <li>- Atrapar a alguien: La "gallinita ciega" debe caminar e intentar atrapar a uno de los niños. Cuando logre atrapar a alguien, deberá adivinar quién es tocándolo.</li> <li>- Cambiar de rol: Si la "gallinita ciega" adivina correctamente a quién ha atrapado, esa persona se convertirá en la nueva "gallinita ciega" y el juego empezará de nuevo. Si se equivoca, se sigue jugando hasta que acierte o decidan cambiar de rol.</li> </ul> <p><b>Observación:</b> Es importante notar cómo mantienen el equilibrio al moverse, especialmente la "gallinita ciega" al caminar sin poder ver, y cómo los demás niños giran, corren y cambian de dirección para esquivarla. Además, se puede analizar su agilidad y capacidad para desplazarse rápidamente por el espacio, mostrando control sobre sus movimientos mientras esquivan o intentan atrapar a otros. Esto ayuda a identificar el desarrollo de habilidades como la fuerza, la coordinación y la capacidad de reacción ante estímulos en el entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Orden del material:</b> Al final del juego, invita a los niños a ordenar los materiales utilizados. Vamos a ordenar todo juntos. Si quieres ayudar, puedes empezar recogiendo los materiales.</li> </ul> <p><b>Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tiempo de relajación:</b> Proponles una actividad tranquila, como la relajación, cantamos una canción, o una ronda, para que los niños normalicen sus emociones y regulen su respiración después de la actividad física.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b> Ahora, vamos a relajarnos un poquito. Pueden echarse o sentarse cómodamente en el suelo. Vamos a cerrar los ojos y respirar profundamente. Inhalen... exhalen... muy bien.</p> <p><b>Canción:</b> A mi burro, a mi burro, le duele la cabeza. El médico le ha puesto una gorrita gruesa.</p> <p><b>Cuarto (Expresión gráfico-plástica) (10 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresión gráfico-plástica:</b> Invita a los niños a dibujar o construir con maderas lo que hicieron durante la actividad corporal. Luego, recopila sus creaciones y pregúntales sobre ellas, reconociendo su esfuerzo sin emitir juicios de valor. Exhibe los dibujos en un lugar visible y guárdalos para el seguimiento del proceso.</li> </ul> <p><b>Instrucciones:</b> Ahora, vamos a dibujar lo que más les gustó hacer hoy. ¿Qué recuerdan de los juegos? Dibujen lo que más les gustó y cuando terminen, me cuentan qué representa su dibujo.</p> <p><b>Observación:</b> Durante esta actividad, observaré cómo los niños expresan gráficamente lo que hicieron durante la actividad psicomotriz y les preguntaré sobre su creación, sin emitir juicios de valor. Cuéntame, ¿qué dibujaste aquí? ¡Qué interesante!</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>CIERRE (10 MINUTOS)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Reunión en el mismo lugar:</b> Invito a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio.</li> <li>2. <b>Reflexión sobre la sesión:</b> ¿Qué fue lo que más les gustó hacer hoy? No todos tienen que contar, pero los que quieran pueden compartir lo que más disfrutaron.</li> <li>3. <b>Resumen de los juegos:</b> Vi que muchos de ustedes disfrutaron jugando. ¡Lo hicieron muy bien!</li> <li>4. <b>Despedida:</b> Ahora, ¿a qué les gustaría jugar en la próxima sesión?</li> </ol>

¡Muy bien, Gotitas de Amor! Hoy hemos jugado, corrido, saltado y nos hemos relajado. ¡Lo hicieron excelente! La próxima vez haremos más juegos divertidos. ¿Quién está emocionado por la próxima sesión?



---

**Bach. Silvia Patricia cruzado vela**  
**INVESTIGADORA**



---

**Lic. Karín Jessica Salas Hidalgo**  
**DOCENTE DE AULA**

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

#### DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

1.1 UGEL	UGEL SAN MARTÍN
1.2 I.E	I.E Inicial N° 204, Morales
1.3 INVESTIGADORA	Bach. Silvia Patricia cruzado vela
1.4 DOCENTE DE AULA	Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
1.5 DIRECTORA	Lic. Adriana Camargo Zamora
1.6 FECHA	23/08/2024

#### DATOS DE LA SESIÓN

2.1 TÍTULO	Aventuras en movimiento: Juguemos en el bosque
2.2 PROPÓSITO	Fomentar el desarrollo de las habilidades motoras, la coordinación y la interacción social en los niños, a través del juego "Juguemos en el bosque". Permitir que exploren sus movimientos corporales, expresen emociones mediante el juego y aprendan a seguir normas de convivencia en un entorno lúdico.
2.3 AULA	Gotitas de amor
2.4 TOTAL DE ESTUDIANTES	19 (10 niñas y 9 niños)

#### FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

ÁREA	Psicomotriz
INSTRUMENTO	Ficha de observación
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	<b>DESEMPEÑO</b>
<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>Desempeños 4 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 4 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Moverse de manera autónoma:</b> Realiza actividades como correr, saltar y trepar, ajustando su fuerza y equilibrio.</li> <li>2. <b>Mejorar su coordinación:</b> Coordina sus movimientos entre manos, pies y ojos, como caminar en línea recta o patear una pelota.</li> <li>3. <b>Reconocer su cuerpo:</b> Identifica partes de su cuerpo y sus sensaciones, como el sudor o la respiración, después de actividad física. Además, puede representar su cuerpo a través de dibujos o juegos.</li> </ol> <p><b>Desempeños 5 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 5 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Combinar habilidades motrices básicas:</b> Realiza actividades como correr, saltar, trepar, rodar y hacer volteretas de forma autónoma, mostrando mayor control y preferencia por un lado de su cuerpo. Durante estas actividades, explora el espacio, el tiempo y los objetos a su alrededor.</li> <li>4. <b>Mejorar la precisión en la coordinación:</b> Desarrolla mayor precisión en movimientos que implican la coordinación entre manos, pies y ojos, ajustándose al espacio y los objetos, como dibujar en el suelo y jugar con canicas.</li> <li>2. <b>Conciencia corporal:</b> Reconoce sus sensaciones físicas, como la respiración y el sudor, y es capaz de identificar y representar su cuerpo, incorporando más detalles en sus representaciones, como el tipo de cabello o características personales.</li> </ol>

#### SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

<b>ANTES</b>	<p><b>Programación de las sesiones de Psicomotricidad:</b></p> <p><b>1. Conocimiento de los Alumnos:</b></p> <p>Identificar las necesidades y habilidades motrices de los niños, observando su capacidad para correr, detenerse, reaccionar ante señales y coordinar movimientos grupales.</p> <p><b>2. Selección de Materiales:</b></p> <p>No se requieren materiales específicos.  <i>Opcional:</i> Disfraces sencillos o máscaras de lobo y otros animales del bosque (hechos con papel o cartón).</p> <p><b>3. Organización del Espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacio amplio y seguro, preferiblemente al aire libre o en un salón grande.</li> <li>• Delimitar el área que representará el "bosque" y la "casa del lobo".</li> </ul> <p><b>4. Juegos a desarrollar</b></p> <p><b>Juego 1: Juguemos en el bosque</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Fomentar la coordinación, la atención, la reacción rápida y la interacción social entre los niños.</li> </ul> <p><b>5. Canción a utilizar:</b></p> <p>A Mi Burro, A Mi Burro</p>
<b>DESARROLLO (60 MINUTOS)</b>	<p><b>Primero (Inicio de la sesión) (15 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Saludo:</b> Comienza la sesión en el mismo lugar, saludando a los niños.  <i>¡Hola, Gotitas de Amor! ¿Están listos para una nueva aventura en el bosque mágico? Hoy vamos a divertirnos mucho jugando juntos. ¿Quién está emocionado?</i></li> <li>• <b>Presentación del material:</b> Muestra los materiales que usarán e invítalos a sugerir cómo jugar con ellos.  <i>Hoy utilizaremos nuestra imaginación y nuestros cuerpos para jugar. ¿Alguna vez han imaginado ser animales del bosque? ¡Hoy pueden ser lo que quieran!</i></li> <li>• <b>Normas:</b> Construye junto a los niños las reglas para el uso de los materiales y el respeto entre compañeros.  <i>Antes de empezar, vamos a recordar algunas reglas para que todos podamos disfrutar:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar y seguir las instrucciones del juego.</li> <li>• Respetar el espacio de nuestros compañeros, sin empujones ni golpes.</li> <li>• Participar con alegría y entusiasmo, ayudando a los demás cuando sea necesario.</li> <li>• Levantar la mano si quieren decir algo y esperar su turno para hablar.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Segundo (Expresividad motriz) (30 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresividad motriz:</b> Permite que los niños jueguen libremente con los materiales en el espacio de psicomotricidad, fomentando la exploración y el uso creativo.  <i>Ahora, vamos a sumergirnos en nuestro bosque imaginario y jugar "Juguemos en el bosque".</i></li> </ul> <p>En este bloque, los niños jugarán de manera libre y organizada con los siguientes juegos:</p> <p><b>Juego 1: La gallinita ciega (30 minutos)</b></p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <p><b>Formación del grupo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se dispersan por el área que representa el bosque.</li> </ul> <p><b>Asignación del "lobo":</b></p>

- Se elige a un niño para que sea el "lobo", quien se ubicará en un extremo del área, representando su casa.

**Inicio de la canción y movimientos:**

- Los niños comienzan a cantar juntos:
- *"Juguemos en el bosque mientras el lobo no está.  
¿Lobo está?"*

**Respuesta del lobo:**

- El lobo responde desde su casa mencionando una actividad que está realizando, por ejemplo:
- "Me estoy poniendo la camisa."
- "Me estoy poniendo los zapatos."
- "Me estoy lavando los dientes."

**Continuación del juego:**

- Los niños continúan cantando y moviéndose por el bosque, repitiendo la canción y preguntando al lobo después de cada verso.

**Salida del lobo:**

- Cuando el lobo responde "¡Ya estoy aquí!", sale de su casa y comienza a perseguir a los demás niños.

**Persecución:**

- Los niños deben correr hacia una zona segura previamente acordada (por ejemplo, una línea o área designada como "casa" o "árbol seguro") antes de ser atrapados por el lobo.

**Cambio de roles:**

- El niño que sea atrapado primero se convierte en el nuevo lobo, y el juego comienza de nuevo.

**Observación:**

Observar la capacidad de los niños para cambiar rápidamente entre movimiento y detención, su atención a las señales auditivas (la respuesta del lobo) y su interacción con los compañeros.

Notar cómo coordinan sus movimientos al correr, girar y detenerse, y cómo responden emocionalmente durante la persecución.

- **Orden del material:** Al final del juego, invita a los niños a ordenar los materiales utilizados.

Como no hemos utilizado materiales, simplemente vamos a reunirnos nuevamente en el centro del bosque imaginario para continuar con nuestra sesión.

**Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):**

- **Tiempo de relajación:** Proponles una actividad tranquila, como la relajación, cantamos una canción, o una ronda, para que los niños normalicen sus emociones y regulen su respiración después de la actividad física.

**Relajación:**

Después de tanto correr y jugar, es momento de relajarnos un poco. Vamos a encontrar un espacio cómodo en el suelo, acostarnos o sentarnos con las piernas cruzadas.

Cierran sus ojos suavemente. Inhalen profundamente por la nariz... y exhalen lentamente por la boca. Imaginen que están tumbados bajo un árbol en nuestro bosque mágico, sintiendo la brisa suave y escuchando el canto de los pájaros. Sientan cómo su cuerpo se relaja con cada respiración.

**Canción:** Contar suavemente!

A mi burro, a mi burro,  
le duele la cabeza.  
El médico le ha puesto  
una gorrita gruesa.

	<p><b>Cuarto (Expresión gráfico-plástica) (10 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresión gráfico-plástica:</b> Invita a los niños a dibujar o construir con maderas lo que hicieron durante la actividad corporal. Luego, recopila sus creaciones y pregúntales sobre ellas, reconociendo su esfuerzo sin emitir juicios de valor. Exhibe los dibujos en un lugar visible y guárdalos para el seguimiento del proceso.</li> </ul> <p><b>Instrucciones:</b></p> <p>Ahora, vamos a expresar con dibujos lo que más les gustó del juego de hoy. Pueden dibujar el bosque, al lobo, a ustedes mismos corriendo o cualquier cosa que les haya hecho sentir felices.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repartir hojas de papel y crayones o lápices de colores a cada niño.</li> <li>- Permitir que los niños dibujen libremente, ofreciendo apoyo si lo solicitan.</li> <li>- Al finalizar, invitar a los niños a compartir sus dibujos y contar algo sobre ellos.</li> </ul> <p><b>Observación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar cómo los niños representan gráficamente sus experiencias.</li> <li>• Preguntarles sobre sus dibujos para fomentar la expresión verbal y reconocer su esfuerzo sin emitir juicios de valor.</li> </ul>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>CIERRE (10 MINUTOS)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Reunión en el mismo lugar:</b> Invita a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio. "Vamos a regresar al lugar donde iniciamos nuestra aventura para concluir nuestra sesión de hoy."</li> <li><b>2. Reflexión sobre la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué fue lo que más les gustó del juego "Juguemos en el bosque"?</li> <li>• ¿Cómo se sintieron cuando el lobo los perseguía?</li> <li>• ¿Les gustó ser el lobo o preferían ser los que corrían?</li> </ul> </li> <li><b>3. Resumen de los juegos:</b> Hoy exploramos un bosque mágico, cantamos, corrimos y nos divertimos mucho juntos. Aprendimos a estar atentos, a movernos con rapidez y a disfrutar en equipo.</li> <li><b>4. Despedida:</b> ¡Excelente trabajo hoy, Gotitas de Amor! Me encantó ver cómo se divertían y participaban con entusiasmo. La próxima vez tendremos más aventuras y juegos emocionantes. ¿Quién está emocionado por nuestra próxima sesión? ¡Ahora, con una gran sonrisa, nos despedimos hasta la próxima! ¡Adiós!</li> </ol>

Bach. Silvia Patricia cruzado vela  
INVESTIGADORA

Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo  
DOCENTE DE AULA

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

1.1 UGEL	UGEL SAN MARTÍN
1.2 I.E	I.E Inicial N° 204, Morales
1.3 INVESTIGADORA	Bach. Silvia Patricia cruzado vela
1.4 DOCENTE DE AULA	Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
1.5 DIRECTORA	Lic. Adriana Camargo Zamora
1.6 FECHA	29/08/2024

### DATOS DE LA SESIÓN

2.1 TÍTULO	Fuerza y amistad: Jalamos la sogá
2.2 PROPÓSITO	Promover el desarrollo de la fuerza muscular, la coordinación y el trabajo en equipo en los niños a través del juego "Jalamos la sogá". Permitir que exploren sus habilidades físicas, expresen emociones mediante el juego y aprendan a seguir normas de convivencia en un entorno lúdico.
2.3 AULA	Gotitas de amor
2.4 TOTAL DE ESTUDIANTES	19 (10 niñas y 9 niños)

### FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

ÁREA	Psicomotriz
INSTRUMENTO	Ficha de observación
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	<b>DESEMPEÑO</b>
<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>Desempeños 4 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 4 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Moverse de manera autónoma:</b> Realiza actividades como correr, saltar y trepar, ajustando su fuerza y equilibrio.</li> <li>2. <b>Mejorar su coordinación:</b> Coordina sus movimientos entre manos, pies y ojos, como caminar en línea recta o patear una pelota.</li> <li>3. <b>Reconocer su cuerpo:</b> Identifica partes de su cuerpo y sus sensaciones, como el sudor o la respiración, después de actividad física. Además, puede representar su cuerpo a través de dibujos o juegos.</li> </ol>
	<p><b>Desempeños 5 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 5 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Combinar habilidades motrices básicas:</b> Realiza actividades como correr, saltar, trepar, rodar y hacer volteretas de forma autónoma, mostrando mayor control y preferencia por un lado de su cuerpo. Durante estas actividades, explora el espacio, el tiempo y los objetos a su alrededor.</li> <li>4. <b>Mejorar la precisión en la coordinación:</b> Desarrolla mayor precisión en movimientos que implican la coordinación entre manos, pies y ojos, ajustándose al espacio y los objetos, como dibujar en el suelo y jugar con canicas.</li> <li>2. <b>Conciencia corporal:</b> Reconoce sus sensaciones físicas, como la respiración y el sudor, y es capaz de identificar y representar su cuerpo, incorporando más detalles en sus representaciones, como el tipo de cabello o características personales.</li> </ol>

### SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

<b>ANTES</b>	<p><b>Programación de las sesiones de Psicomotricidad:</b></p> <p><b>1. Conocimiento de los Alumnos:</b></p> <p>Identificar las necesidades y habilidades motrices de los niños, observando su capacidad para coordinar movimientos, aplicar fuerza y colaborar en equipo.</p> <p><b>2. Selección de Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soga resistente y segura, adecuada al tamaño y fuerza de los niños.</li> <li>- Espacio amplio y plano, libre de obstáculos.</li> <li>- Marcadores de suelo (cintas o conos) para delimitar áreas.</li> </ul> <p><b>3. Organización del Espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitar una línea central que divide el área de juego en dos partes iguales.</li> <li>- Ubicar a los equipos a cada lado de la línea, asegurando que haya suficiente espacio para moverse con seguridad.</li> </ul> <p><b>4. Juegos a desarrollar</b></p> <p><b>Juego 1: Jalamos la sogá</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Fomentar la fuerza, la coordinación, el equilibrio y el trabajo en equipo entre los niños.</li> </ul> <p><b>5. Canción a utilizar:</b></p> <p>Pin Pon es un Muñeco</p>
<b>DESARROLLO (60 MINUTOS)</b>	<p><b>Primero (Inicio de la sesión) (15 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Saludo:</b> Comienza la sesión en el mismo lugar, saludando a los niños. ¡Hola, Gotitas de Amor! ¿Están listos para una nueva aventura llena de energía y diversión? Hoy vamos a jugar 'Jalamos la sogá'. ¿Emocionados por descubrir en qué consiste?</li> <li>• <b>Presentación del material:</b> Muestra los materiales que usarán e invítalos a sugerir cómo jugar con ellos. Miren esta sogá mágica que nos ayudará a jugar y a aprender juntos. ¿Alguien tiene una idea de cómo podríamos usarla? ¡Escucho sus sugerencias!</li> <li>• <b>Normas:</b> Construye junto a los niños las reglas para el uso de los materiales y el respeto entre compañeros. Antes de empezar, vamos a recordar algunas reglas para que todos podamos disfrutar: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchar y seguir las instrucciones del juego.</li> <li>- Respetar a nuestros compañeros, evitando jalar bruscamente o soltar la sogá de repente.</li> <li>- Trabajar en equipo, colaborando con nuestros amigos para lograr el objetivo.</li> <li>- Mantenerse dentro del área de juego y cuidar nuestra seguridad y la de los demás.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Segundo (Expresividad motriz) (30 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresividad motriz:</b> Permite que los niños jueguen libremente con los materiales en el espacio de psicomotricidad, fomentando la exploración y el uso creativo. ¡Es hora de comenzar con 'Jalamos la sogá'! Vamos a divertirnos mientras fortalecemos nuestros músculos y aprendemos a trabajar juntos. En este bloque, los niños jugarán de manera libre y organizada con los siguientes juegos:</li> <li>• <b>Juego 1: Jalamos a la sogá (30 minutos)</b> <b>Instrucciones:</b> <b>Formación de equipos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dividir a los niños en dos equipos equilibrados.</li> </ul> </li> </ul>

- Si hay diferencias significativas, puede ajustarse el número de participantes o la posición de los niños para equilibrar fuerzas.

**Posicionamiento:**

- Cada equipo se coloca en un extremo de la soga.
- La soga debe tener una marca central que se alinea con la línea central del área de juego.

**Inicio del juego:**

- Al contar hasta tres o dar una señal, los equipos comienzan a jalar la soga hacia su lado.

**Objetivo:**

- El equipo que logre hacer que la marca central cruce la línea hacia su lado, gana la ronda.

**Variaciones y rotaciones:**

- Cambiar de equipos después de cada ronda para fomentar nuevas interacciones.
- Introducir desafíos como jalar sentados o con una sola mano para variar la actividad.

• **Observación:**

- Observar cómo los niños coordinan sus esfuerzos y se comunican durante el juego.
- Notar su nivel de compromiso, entusiasmo y capacidad para seguir las normas.
- Prestar atención a las emociones que expresan y cómo manejan tanto el éxito como la derrota.

• **Orden del material:** Al final del juego, invita a los niños a ordenar los materiales utilizados.

Excelente trabajo, equipo. Ahora, vamos a enrollar la soga y colocarla en su lugar. ¿Quién quiere ayudarme?

**Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):**

- **Tiempo de relajación:** Proponles una actividad tranquila, como la relajación, cantamos una canción, o una ronda, para que los niños normalicen sus emociones y regulen su respiración después de la actividad física.

• **Relajación:**

Encuentren un lugar cómodo para sentarse o acostarse. Cierren los ojos suavemente. Vamos a respirar profundo... inhalamos por la nariz... exhalamos por la boca... Imaginen que son como 'Pin Pon', un muñeco que se relaja y se prepara para nuevas aventuras.

- **Canción:** Contar suavemente!

Pin Pon es un muñeco muy guapo y de cartón,  
se lava la carita con agua y con jabón...

**Cuarto (Expresión gráfico-plástica) (10 minutos):**

- **Expresión gráfico-plástica:** Invita a los niños a dibujar o construir con maderas lo que hicieron durante la actividad corporal. Luego, recopila sus creaciones y pregúntales sobre ellas, reconociendo su esfuerzo sin emitir juicios de valor. Exhibe los dibujos en un lugar visible y guárdalos para el seguimiento del proceso.

Ahora, vamos a dibujar nuestra experiencia de hoy. ¿Cómo se sintieron jugando 'Jalamos la soga'? ¿Qué colores y formas le vienen a la mente?

• **Instrucciones:**

- Entregar a cada niño papel y crayones o lápices de colores.
- Permitir que dibujen libremente su experiencia, ofreciendo apoyo si lo necesitan.
- Invitar a los niños a mostrar sus dibujos y contar lo que representan.

• **Observación:**

- Observar cómo los niños representan gráficamente sus experiencias.
- Preguntarles sobre sus dibujos para fomentar la expresión verbal y reconocer su esfuerzo sin emitir juicios de valor.

CIERRE  
(10 MINUTOS)

1. **Reunión en el mismo lugar:** Invita a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio.  
"Vamos a regresar al lugar donde iniciamos nuestra aventura para concluir nuestra sesión de hoy."
2. **Reflexión sobre la sesión:**
  - ¿Qué fue lo que más disfrutaron del juego "Jalamos la soga"?
  - ¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo?
  - ¿Aprendimos algo nuevo sobre nosotros mismos o nuestros amigos?
3. **Resumen de los juegos:**  
Hoy nos divertimos mucho mientras fortalecíamos nuestros músculos y aprendíamos a colaborar. ¡Fue fantástico ver cómo se apoyaron unos a otros!
4. **Despedida:**  
¡Felicidades, Gotitas de Amor! Hicieron un trabajo maravilloso hoy. La próxima vez, tendremos más juegos y canciones para seguir aprendiendo y divirtiéndonos. ¿Quién está listo para la próxima aventura?  
¡Ahora, levantemos la mano y digamos juntos: "¡Hasta la próxima!"



---

Bach. Silvia Patricia cruzado vela  
INVESTIGADORA



---

Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo  
DOCENTE DE AULA

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

1.1 UGEL	UGEL SAN MARTÍN
1.2 I.E	I.E Inicial N° 204, Morales
1.3 INVESTIGADORA	Bach. Silvia Patricia cruzado vela
1.4 DOCENTE DE AULA	Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
1.5 DIRECTORA	Lic. Adriana Camargo Zamora
1.6 FECHA	06/09/2024

### DATOS DE LA SESIÓN

2.1 TÍTULO	Exploramos la naturaleza: Juego de la lluvia
2.2 PROPÓSITO	Fomentar el desarrollo sensorial, la coordinación motriz y la expresión corporal en los niños a través del "Juego de la lluvia". Permitirles explorar diferentes movimientos, sonidos y emociones asociados con la lluvia, promoviendo la creatividad y el trabajo en equipo en un entorno lúdico.
2.3 AULA	Gotitas de amor
2.4 TOTAL DE ESTUDIANTES	19 (10 niñas y 9 niños)

### FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

ÁREA	Psicomotriz
INSTRUMENTO	Ficha de observación
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	<b>DESEMPEÑO</b>
<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>Desempeños 4 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 4 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Moverse de manera autónoma:</b> Realiza actividades como correr, saltar y trepar, ajustando su fuerza y equilibrio.</li> <li>2. <b>Mejorar su coordinación:</b> Coordina sus movimientos entre manos, pies y ojos, como caminar en línea recta o patear una pelota.</li> <li>3. <b>Reconocer su cuerpo:</b> Identifica partes de su cuerpo y sus sensaciones, como el sudor o la respiración, después de actividad física. Además, puede representar su cuerpo a través de dibujos o juegos.</li> </ol> <p><b>Desempeños 5 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 5 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Combinar habilidades motrices básicas:</b> Realiza actividades como correr, saltar, trepar, rodar y hacer volteretas de forma autónoma, mostrando mayor control y preferencia por un lado de su cuerpo. Durante estas actividades, explora el espacio, el tiempo y los objetos a su alrededor.</li> <li>4. <b>Mejorar la precisión en la coordinación:</b> Desarrolla mayor precisión en movimientos que implican la coordinación entre manos, pies y ojos, ajustándose al espacio y los objetos, como dibujar en el suelo y jugar con canicas.</li> <li>2. <b>Conciencia corporal:</b> Reconoce sus sensaciones físicas, como la respiración y el sudor, y es capaz de identificar y representar su cuerpo, incorporando más detalles en sus representaciones, como el tipo de cabello o características personales.</li> </ol>

### SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

<b>ANTES</b>	<p><b>Programación de las sesiones de Psicomotricidad:</b></p> <p><b>1. Conocimiento de los Alumnos:</b></p> <p>Identificar las habilidades motrices y sensoriales de los niños, observando su capacidad para imitar sonidos y movimientos, coordinar acciones grupales y expresar emociones relacionadas con la naturaleza.</p> <p><b>2. Selección de Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instrumentos simples de percusión (maracas, palitos de lluvia, tambores pequeños).</li> <li>- Láminas o imágenes relacionadas con la lluvia y el clima.</li> <li>- Espacio amplio y seguro.</li> </ul> <p><b>3. Organización del Espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distribuir los materiales en un área accesible.</li> <li>- Crear un círculo central donde los niños puedan reunirse y moverse libremente.</li> </ul> <p><b>4. Juegos a desarrollar</b></p> <p><b>Juego 1: Juego de la Lluvia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Estimular los sentidos, la coordinación y la expresión corporal a través de la recreación del sonido y movimiento de la lluvia.</li> </ul> <p><b>5. Canción a utilizar:</b></p> <p>Pin Pon es un Muñeco</p>
<b>DESARROLLO (60 MINUTOS)</b>	<p><b>Primero (Inicio de la sesión) (15 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Saludo:</b> Comienza la sesión en el mismo lugar, saludando a los niños. ¡Hola, Gotitas de Amor! Hoy vamos a vivir una aventura mágica con la naturaleza. ¿Alguna vez han escuchado cómo suena la lluvia? ¿Están listos para convertirnos en pequeñas gotas y explorar juntos?</li> <li>• <b>Presentación del material:</b> Muestra los materiales que usarán e invítalos a sugerir cómo jugar con ellos. Tenemos aquí algunos instrumentos y materiales que nos ayudarán a crear nuestra propia lluvia. ¿Quieren descubrir cómo podemos usarlos?</li> <li>• <b>Normas:</b> Construye junto a los niños las reglas para el uso de los materiales y el respeto entre compañeros. Antes de empezar, vamos a recordar algunas reglas para que todos podamos disfrutar: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchar y seguir las instrucciones para que todos participemos en armonía.</li> <li>- Respetar los turnos y compartir los materiales con nuestros amigos.</li> <li>- Moverse con cuidado para no lastimarnos ni lastimar a los demás.</li> <li>- Expresar nuestras ideas y emociones con respeto y alegría</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Segundo (Expresividad motriz) (30 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresividad motriz:</b> Permite que los niños jueguen libremente con los materiales en el espacio de psicomotricidad, fomentando la exploración y el uso creativo. Vamos a iniciar el 'Juego de la lluvia'. Usaremos nuestros cuerpos y los instrumentos para crear sonidos y movimientos de la lluvia. ¡Será como si estuviéramos en una tormenta mágica! En este bloque, los niños jugarán de manera libre y organizada con los siguientes juegos:</li> <li>• <b>Juego 1: Juego de la lluvia (30 minutos)</b> <b>Instrucciones:</b> <b>Creación del círculo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se sientan o paran en círculo.</li> </ul> </li> </ul>

#### **Iniciando los sonidos:**

El profesor guía a los niños para producir diferentes sonidos que imitan la lluvia, empezando suavemente y aumentando progresivamente:

- Frotar las manos para simular la brisa.
- Chasquear los dedos para representar las primeras gotas.
- Dar palmaditas en las piernas para la lluvia moderada.
- Pisar fuerte o dar palmadas más fuertes para la lluvia intensa.
- Usar instrumentos para añadir variedad a los sonidos.

#### **Movimientos corporales:**

Incorporar movimientos que representen la lluvia y el viento:

- Balancearse como árboles bajo la lluvia.
- Mover los brazos como si fueran ramas o gotas cayendo.
- Saltar en charcos imaginarios.

#### **Canción integrada:**

Cantar juntos "Que llueva, que llueva, la Virgen de la Cueva" mientras realizan los sonidos y movimientos.

#### **Cambio de intensidad:**

Guiar a los niños para disminuir gradualmente los sonidos y movimientos, simulando que la lluvia cesa.

#### **Creatividad y expresión:**

Invitar a los niños a crear sus propios sonidos y movimientos relacionados con la lluvia o fenómenos climáticos.

- **Observación:**
  - Observar la capacidad de los niños para coordinar sonidos y movimientos, su atención a las señales del profesor y su participación.
  - Notar cómo expresan emociones a través de la actividad y cómo interactúan con sus compañeros.
- **Orden del material:** Al final del juego, invita a los niños a ordenar los materiales utilizados.

Excelente trabajo, amigos. Ahora, vamos a colocar los instrumentos en su lugar. ¿Quién quiere ayudarme a guardarlos cuidadosamente?

#### **Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):**

- **Tiempo de relajación:** Proponles una actividad tranquila, como la relajación, cantamos una canción, o una ronda, para que los niños normalicen sus emociones y regulen su respiración después de la actividad física.

- **Relajación:**

Después de nuestra aventura bajo la lluvia, es momento de relajarnos y disfrutar de la calma que queda después de la tormenta.

Acuéstense cómodamente en el suelo o siéntense con las piernas cruzadas. Cierren los ojos y respiren profundamente... Inhalen... Exhalen... Imaginen que están viendo un hermoso arcoíris aparecer en el cielo. Sientan cómo su cuerpo se relaja y se llena de colores y alegría.

- **Canción:** Contar suavemente!

Pin Pon es un muñeco muy guapo y de cartón,  
se lava la carita con agua y con jabón...

#### **Cuarto (Expresión gráfico-plástica) (10 minutos):**

- **Expresión gráfico-plástica:** Invita a los niños a dibujar o construir con maderas lo que hicieron durante la actividad corporal. Luego, recopila sus creaciones y pregúntales sobre ellas,

	<p>reconociendo su esfuerzo sin emitir juicios de valor. Exhibe los dibujos en un lugar visible y guárdalos para el seguimiento del proceso.</p> <p>Ahora, vamos a dibujar lo que más les gustó de nuestro 'Juego de la Lluvia'. Pueden dibujar la lluvia, los sonidos, cómo se sintieron o ese hermoso arcoíris que apareció al final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Instrucciones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repartir hojas de papel y crayones o lápices de colores.</li> <li>- Permitir que los niños dibujen libremente, ofreciendo ayuda si la solicitan.</li> <li>- Invitar a los niños a mostrar sus dibujos y contar algo sobre ellos.</li> </ul> </li> <li>• <b>Observación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar la interpretación personal de cada niño sobre la actividad.</li> <li>- Fomentar la expresión verbal al compartir sus creaciones, reforzando la confianza y el respeto.</li> </ul> </li> </ul>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>CIERRE (10 MINUTOS)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Reunión en el mismo lugar:</b> Invita a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio. Volvamos al lugar donde iniciamos nuestra sesión para compartir nuestros últimos pensamientos.</li> <li>2. <b>Reflexión sobre la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué fue lo que más disfrutaron del "Juego de la Lluvia"?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron al crear sonidos y movimientos juntos?</li> <li>- ¿Qué otros sonidos de la naturaleza les gustaría imitar en el futuro?</li> </ul> </li> <li>3. <b>Resumen de los juegos:</b> Hoy nos convertimos en gotas de lluvia y exploramos cómo suena y se siente una tormenta. ¡Fue maravilloso ver cómo usaron su imaginación y trabajaron en equipo!</li> <li>4. <b>Despedida:</b> "¡Felicitaciones, Gotitas de Amor! Hicieron un trabajo increíble hoy. La próxima vez, exploraremos nuevos sonidos y movimientos. ¿Quién está emocionado por nuestra próxima aventura?"</li> </ol> <p>¡Ahora, un gran aplauso para todos ustedes! ¡Hasta la próxima!</p>

Bach. Silvia Patricia cruzado vela  
INVESTIGADORA

Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo  
DOCENTE DE AULA

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

1.1 UGEL	UGEL SAN MARTÍN
1.2 I.E	I.E Inicial N° 204, Morales
1.3 INVESTIGADORA	Bach. Silvia Patricia cruzado vela
1.4 DOCENTE DE AULA	Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
1.5 DIRECTORA	Lic. Adriana Camargo Zamora
1.6 FECHA	06/09/2024

### DATOS DE LA SESIÓN

2.1 TÍTULO	Coordinación y diversión: Pasando el hula hula
2.2 PROPÓSITO	Fomentar el desarrollo de la coordinación motriz, el equilibrio y el trabajo en equipo en los niños a través del juego "Pasando el hula hula". Permitirles explorar sus habilidades físicas, promover la cooperación y aprender a seguir normas de convivencia en un entorno lúdico.
2.3 AULA	Gotitas de amor
2.4 TOTAL DE ESTUDIANTES	19 (10 niñas y 9 niños)

### FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

ÁREA	Psicomotriz
INSTRUMENTO	Ficha de observación
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	<b>DESEMPEÑO</b>
<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>Desempeños 4 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 4 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Moverse de manera autónoma:</b> Realiza actividades como correr, saltar y trepar, ajustando su fuerza y equilibrio.</li> <li>2. <b>Mejorar su coordinación:</b> Coordina sus movimientos entre manos, pies y ojos, como caminar en línea recta o patear una pelota.</li> <li>3. <b>Reconocer su cuerpo:</b> Identifica partes de su cuerpo y sus sensaciones, como el sudor o la respiración, después de actividad física. Además, puede representar su cuerpo a través de dibujos o juegos.</li> </ol> <p><b>Desempeños 5 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 5 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Combinar habilidades motrices básicas:</b> Realiza actividades como correr, saltar, trepar, rodar y hacer volteretas de forma autónoma, mostrando mayor control y preferencia por un lado de su cuerpo. Durante estas actividades, explora el espacio, el tiempo y los objetos a su alrededor.</li> <li>4. <b>Mejorar la precisión en la coordinación:</b> Desarrolla mayor precisión en movimientos que implican la coordinación entre manos, pies y ojos, ajustándose al espacio y los objetos, como dibujar en el suelo y jugar con canicas.</li> <li>2. <b>Conciencia corporal:</b> Reconoce sus sensaciones físicas, como la respiración y el sudor, y es capaz de identificar y representar su cuerpo, incorporando más detalles en sus representaciones, como el tipo de cabello o características personales.</li> </ol>

### SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

<b>ANTES</b>	<p><b>Programación de las sesiones de Psicomotricidad:</b></p> <p><b>1. Conocimiento de los Alumnos:</b></p> <p>Identificar las habilidades motrices de los niños, observando su capacidad para coordinar movimientos, mantener el equilibrio y colaborar con sus compañeros en actividades grupales.</p> <p><b>2. Selección de Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uno o más hula hulas (aros grandes y ligeros).</li> <li>- Espacio amplio y seguro para moverse con libertad.</li> </ul> <p><b>3. Organización del Espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formar un círculo amplio donde todos los niños puedan tomarse de las manos.</li> <li>- Asegurar que el área esté libre de obstáculos y con espacio suficiente para el movimiento del hula hula.</li> </ul> <p><b>4. Juegos a desarrollar</b></p> <p><b>Juego 1: Pasando el hula hula</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Fomentar la coordinación, el equilibrio y el trabajo en equipo al pasar el hula hula alrededor del círculo sin soltarse de las manos.</li> </ul> <p><b>5. Canción a utilizar:</b></p> <p>Arroz con leche</p>
<b>DESARROLLO (60 MINUTOS)</b>	<p><b>Primero (Inicio de la sesión) (15 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Saludo:</b> Comienza la sesión en el mismo lugar, saludando a los niños. ¡Hola, Gotitas de Amor! ¿Están listos para una nueva aventura llena de movimiento y diversión? Hoy vamos a jugar con este aro mágico llamado hula hula. ¿Quieren descubrir qué sorpresas nos tiene preparadas?</li> <li>• <b>Presentación del material:</b> Muestra los materiales que usarán e invítalos a sugerir cómo jugar con ellos. Miren este hula hula. ¿Alguien sabe cómo podemos jugar con él? ¿Han intentado alguna vez pasarlo sin soltarse de las manos? ¡Vamos a intentarlo juntos!</li> <li>• <b>Normas:</b> Construye junto a los niños las reglas para el uso de los materiales y el respeto entre compañeros. Antes de empezar, vamos a recordar algunas reglas para que todos podamos disfrutar: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchar y seguir las instrucciones del juego.</li> <li>- No soltarse de las manos durante la actividad.</li> <li>- Ayudar a nuestros compañeros cuando lo necesiten.</li> <li>- Respetar el turno de cada uno y ser pacientes.</li> <li>- Moverse con cuidado para evitar accidentes.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Segundo (Expresividad motriz) (30 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresividad motriz:</b> Permite que los niños jueguen libremente con los materiales en el espacio de psicomotricidad, fomentando la exploración y el uso creativo. ¡Es hora de comenzar con "Pasando el hula hula"! Este juego nos ayudará a coordinar nuestros movimientos y a trabajar en equipo. En este bloque, los niños jugarán de manera libre y organizada con los siguientes juegos:</li> <li>• <b>Juego 1: Juego de la lluvia (30 minutos)</b> <b>Instrucciones:</b> <b>Formación del círculo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se colocan de pie formando un círculo y se toman de las manos.</li> </ul> </li> </ul>

#### Introducción del hula hula:

- Colocar el hula hula entre dos niños, de manera que pase por el brazo de uno de ellos antes de tomarse de las manos.

#### Objetivo del juego:

- El objetivo es pasar el hula hula alrededor del círculo sin soltarse de las manos, es decir, cada niño debe pasar su cuerpo a través del hula hula para que llegue al siguiente compañero.

#### Comienzo de la actividad:

- Al ritmo de la canción "Arroz con leche", los niños comienzan a pasar el hula hula siguiendo el orden del círculo.

#### Variaciones:

- Cambiar de dirección: después de completar una vuelta, pueden intentarlo en sentido contrario.
- Introducir más hula hulas: agregar otro hula hula en un punto diferente del círculo para aumentar el desafío.
- Cronometrar el tiempo: intentar pasar el hula hula más rápido que la vez anterior.

#### Incentivar el apoyo mutuo:

- Si algún niño tiene dificultades, los demás pueden ofrecer palabras de ánimo y sugerencias para ayudarlo.

#### • Observación:

- Observar cómo los niños coordinan sus movimientos al pasar el hula hula.
- Notar su capacidad para mantener el equilibrio y respetar el ritmo del grupo.
- Prestar atención a la comunicación entre ellos y cómo resuelven problemas que se presenten durante el juego.

#### • Orden del material: Al final del juego, invita a los niños a ordenar los materiales utilizados.

¡Excelente trabajo, equipo! Ahora, vamos a colocar el hula hula en su lugar. ¿Quién quiere ayudarme a guardarlo?

#### Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):

- **Tiempo de relajación:** Proponles una actividad tranquila, como la relajación, cantamos una canción, o una ronda, para que los niños normalicen sus emociones y regulen su respiración después de la actividad física.

#### • Relajación:

Después de tanto movimiento, es momento de relajarnos un poco y sentir cómo nuestro cuerpo se calma.

Siéntense cómodamente o acuéstense en el suelo. Cierren los ojos y respiren profundamente... Inhalen por la nariz... Exhalen por la boca... Imaginen que son nubes suaves flotando en el cielo, moviéndose lentamente con el viento.

- **Canción:** Contar suavemente!

Pin Pon es un muñeco muy guapo y de cartón,  
se lava la carita con agua y con jabón...

#### Cuarto (Expresión gráfico-plástica) (10 minutos):

- **Expresión gráfico-plástica:** Invita a los niños a dibujar o construir con maderas lo que hicieron durante la actividad corporal. Luego, recopila sus creaciones y pregúntales sobre ellas, reconociendo su esfuerzo sin emitir juicios de valor. Exhibe los dibujos en un lugar visible y guárdalos para el seguimiento del proceso.

Ahora, vamos a dibujar nuestra experiencia de hoy. ¿Cómo se sintieron pasando el hula hula? ¿Qué colores o formas le vienen a la mente cuando piensan en el juego?

- **Instrucciones:**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repartir hojas de papel y crayones o lápices de colores.</li> <li>- Permitir que los niños dibujen libremente, ofreciendo ayuda si la solicitan.</li> <li>- Invitar a los niños a mostrar sus dibujos y contar algo sobre ellos.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observar la interpretación personal de cada niño sobre la actividad.</li> <li>- Fomentar la expresión verbal al compartir sus creaciones, reforzando la confianza y el respeto.</li> </ul> </li> </ul>
<b>CIERRE (10 MINUTOS)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Reunión en el mismo lugar:</b> Invita a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio.        Volvamos al lugar donde iniciamos nuestra sesión para compartir nuestros últimos resultados.</li> <li>2. <b>Reflexión sobre la sesión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué fue lo que más les gustó de "Pasando el hula hula"?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo y ayudarse entre sí?</li> <li>- ¿Aprendimos algo nuevo hoy sobre nosotros o nuestros amigos?</li> </ul> </li> <li>3. <b>Resumen de los juegos:</b>        Hoy nos divertimos mucho mientras coordinábamos nuestros movimientos y colaborábamos. ¡Fue genial ver cómo se apoyaron unos a otros para lograr pasar el hula hula!</li> <li>4. <b>Despedida:</b>        ¡Felicidades, Gotitas de Amor! Hicieron un trabajo maravilloso hoy. La próxima vez, tendremos más juegos y canciones para seguir aprendiendo y divirtiéndonos. ¿Quién está emocionado por nuestra próxima aventura?         ¡Ahora, levantemos las manos y digamos juntos: "¡Hasta la próxima!"</li> </ol>




---

Bach. Silvia Patricia cruzado vela  
 INVESTIGADORA




---

Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo  
 DOCENTE DE AULA

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

1.1 UGEL	UGEL SAN MARTÍN
1.2 I.E	I.E Inicial N° 204, Morales
1.3 INVESTIGADORA	Bach. Silvia Patricia cruzado vela
1.4 DOCENTE DE AULA	Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
1.5 DIRECTORA	Lic. Adriana Camargo Zamora
1.6 FECHA	13/09/2024

### DATOS DE LA SESIÓN

2.1 TÍTULO	Jugamos al circuito
2.2 PROPÓSITO	Realiza actividades como correr, saltar, trepar, rodar y hacer volteretas de forma autónoma, mostrando mayor control y preferencia por un lado de su cuerpo.
2.3 AULA	Gotitas de amor
2.4 TOTAL DE ESTUDIANTES	19 (10 niñas y 9 niños)

### FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

ÁREA	Psicomotriz
INSTRUMENTO	Ficha de observación
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	<b>DESEMPEÑO</b>
<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>Desempeños 4 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 4 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Moverse de manera autónoma:</b> Realiza actividades como correr, saltar y trepar, ajustando su fuerza y equilibrio.</li> <li>2. <b>Mejorar su coordinación:</b> Coordina sus movimientos entre manos, pies y ojos, como caminar en línea recta o patear una pelota.</li> <li>3. <b>Reconocer su cuerpo:</b> Identifica partes de su cuerpo y sus sensaciones, como el sudor o la respiración, después de actividad física. Además, puede representar su cuerpo a través de dibujos o juegos.</li> </ol> <p><b>Desempeños 5 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 5 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Combinar habilidades motrices básicas:</b> Realiza actividades como correr, saltar, trepar, rodar y hacer volteretas de forma autónoma, mostrando mayor control y preferencia por un lado de su cuerpo. Durante estas actividades, explora el espacio, el tiempo y los objetos a su alrededor.</li> <li>4. <b>Mejorar la precisión en la coordinación:</b> Desarrolla mayor precisión en movimientos que implican la coordinación entre manos, pies y ojos, ajustándose al espacio y los objetos, como dibujar en el suelo y jugar con canicas.</li> <li>2. <b>Conciencia corporal:</b> Reconoce sus sensaciones físicas, como la respiración y el sudor, y es capaz de identificar y representar su cuerpo, incorporando más detalles en sus representaciones, como el tipo de cabello o características personales.</li> </ol>

### SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

<b>ANTES</b>	<p><b>Programación de las sesiones de Psicomotricidad:</b></p> <p><b>1. Conocimiento de los Alumnos:</b> Identificar las necesidades y habilidades motrices de los niños, observando su capacidad para correr, saltar y coordinar movimientos.</p> <p><b>2. Selección de Materiales:</b> Conos, Aros, Cuerdas y Pelotas.</p> <p><b>3. Organización del Espacio:</b> Colocar los materiales en distintas zonas del área de psicomotricidad, asegurando que estén accesibles y distribuidos para crear el circuito.</p> <p><b>4. Juegos a desarrollar</b></p> <p><b>Juego 1: El Circuito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Desarrollar la coordinación, equilibrio y fuerza.</li> </ul> <p><b>5. Canción a utilizar:</b> A Mi Burro, A Mi Burro</p>
<b>DESARROLLO (60 MINUTOS)</b>	<p><b>Primero (Inicio de la sesión) (15 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Saludo:</b> Comienza la sesión en el mismo lugar, saludando a los niños. ¡Hola, Gotitas de Amor! Hoy vamos a divertirnos mucho jugando juntos. Vamos a comenzar en nuestro lugar especial, donde siempre empezamos. ¿Están listos?</li> <li>• <b>Presentación del material:</b> Muestra los materiales que usarán e invítalos a sugerir cómo jugar con ellos. Hoy tenemos conos, aros y pelotas. ¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo les gustaría usarlos?</li> <li>• <b>Normas:</b> Construye junto a los niños las reglas para el uso de los materiales y el respeto entre compañeros. Ahora, vamos a hablar sobre algunas reglas importantes. Vamos a respetar el espacio de nuestros compañeros, usar los materiales con cuidado, y cuando diga 'alto', todos paramos. ¿De acuerdo?</li> </ul> <p><b>Segundo (Expresividad motriz) (30 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresividad motriz:</b> Permite que los niños jueguen libremente con los materiales en el espacio de psicomotricidad, fomentando la exploración y el uso creativo. En este bloque, los niños jugarán de manera libre y organizada con los siguientes juegos: <b>Juego 1: Circuito (30 minutos)</b> <b>Instrucciones:</b> Ahora haremos un circuito. Van a correr entre los conos, saltar dentro de los aros, y al final lanzar una pelota al objetivo. Vamos a hacerlo juntos: corran entre los conos, ¡salten!, ¡muy bien!, y ahora lancen la pelota. ¡Perfecto!</li> </ul> <p><b>Observación:</b> Evaluaré cómo los niños coordinan sus movimientos, si muestran equilibrio al saltar y cómo utilizan su fuerza al lanzar la pelota.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Orden del material:</b> Al final del juego, invita a los niños a ordenar los materiales utilizados. Vamos a ordenar todo juntos. Si quieres ayudar, puedes empezar recogiendo los conos o aros.</li> </ul> <p><b>Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tiempo de relajación:</b> Proponles una actividad tranquila, como la relajación, cantamos una canción, o una ronda, para que los niños normalicen sus emociones y regulen su respiración después de la actividad física.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b></p> <p>Ahora, vamos a relajarnos un poquito. Pueden echarse o sentarse cómodamente en el suelo. Vamos a cerrar los ojos y respirar profundamente. Inhalen... exhalen... muy bien.</p> <p><b>Canción:</b></p> <p>A mi burro, a mi burro, le duele la cabeza. El médico le ha puesto una gorrita gruesa.</p> <p><b>Cuarto (Expresión gráfico-plástica) (10 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresión gráfico-plástica:</b> Invita a los niños a dibujar o construir con maderas lo que hicieron durante la actividad corporal. Luego, recopila sus creaciones y pregúntales sobre ellas, reconociendo su esfuerzo sin emitir juicios de valor. Exhibe los dibujos en un lugar visible y guárdalos para el seguimiento del proceso.</li> </ul> <p><b>Instrucciones:</b></p> <p>Ahora, vamos a dibujar lo que más les gustó hacer hoy. ¿Qué recuerdan de los juegos? ¿Les gustó correr o saltar? Dibujen lo que más les gustó y cuando terminen, me cuentan qué representa su dibujo.</p> <p><b>Observación:</b></p> <p>Durante esta actividad, observaré cómo los niños expresan gráficamente lo que hicieron durante la actividad psicomotriz y les preguntaré sobre su creación, sin emitir juicios de valor.</p> <p>Cuéntame, ¿qué dibujaste aquí? ¡Qué interesante!</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Reunión en el mismo lugar:</b> Invito a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio.</li> <li>2. <b>Reflexión sobre la sesión:</b> ¿Qué fue lo que más les gustó hacer hoy? ¿Les gustó correr o saltar? No todos tienen que contar, pero los que quieran pueden compartir lo que más disfrutaron.</li> <li>3. <b>Resumen de los juegos:</b> Vi que muchos de ustedes disfrutaron jugando al semáforo y también completando el circuito. ¡Lo hicieron muy bien!</li> <li>4. <b>Despedida:</b> Ahora, ¿a qué les gustaría jugar en la próxima sesión? ¡Muy bien, Gotitas de Amor! Hoy hemos jugado, corrido, saltado y nos hemos relajado. ¡Lo hicieron excelente! La próxima vez haremos más juegos divertidos. ¿Quién está emocionado por la próxima sesión?</li> </ol>



Bach. Silvia Patricia cruzado vela  
INVESTIGADORA



Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo  
DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

1.1 UGEL	UGEL SAN MARTÍN
1.2 I.E	I.E Inicial N° 204, Morales
1.3 INVESTIGADORA	Bach. Silvia Patricia cruzado vela
1.4 DOCENTE DE AULA	Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
1.5 DIRECTORA	Lic. Adriana Camargo Zamora
1.6 FECHA	20/09/2024

DATOS DE LA SESIÓN

2.1 TÍTULO	Juguemos "Jalamos la soga"
2.2 PROPÓSITO	Permitir que exploren sus habilidades físicas, expresen emociones mediante el juego y aprendan a seguir normas de convivencia en un entorno lúdico.
2.3 AULA	Gotitas de amor
2.4 TOTAL DE ESTUDIANTES	19 (10 niñas y 9 niños)

FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

ÁREA	Psicomotriz
INSTRUMENTO	Ficha de observación
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	<b>DESEMPEÑO</b>
<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>Desempeños 4 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 4 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Moverse de manera autónoma:</b> Realiza actividades como correr, saltar y trepar, ajustando su fuerza y equilibrio.</li> <li>2. <b>Mejorar su coordinación:</b> Coordina sus movimientos entre manos, pies y ojos, como caminar en línea recta o patear una pelota.</li> <li>3. <b>Reconocer su cuerpo:</b> Identifica partes de su cuerpo y sus sensaciones, como el sudor o la respiración, después de actividad física. Además, puede representar su cuerpo a través de dibujos o juegos.</li> </ol> <p><b>Desempeños 5 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 5 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Combinar habilidades motrices básicas:</b> Realiza actividades como correr, saltar, trepar, rodar y hacer volteretas de forma autónoma, mostrando mayor control y preferencia por un lado de su cuerpo. Durante estas actividades, explora el espacio, el tiempo y los objetos a su alrededor.</li> <li>4. <b>Mejorar la precisión en la coordinación:</b> Desarrolla mayor precisión en movimientos que implican la coordinación entre manos, pies y ojos, ajustándose al espacio y los objetos, como dibujar en el suelo y jugar con canicas.</li> <li>2. <b>Conciencia corporal:</b> Reconoce sus sensaciones físicas, como la respiración y el sudor, y es capaz de identificar y representar su cuerpo, incorporando más detalles en sus representaciones, como el tipo de cabello o características personales.</li> </ol>

SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

<b>ANTES</b>	<p><b>Programación de las sesiones de Psicomotricidad:</b></p> <p><b>1. Conocimiento de los Alumnos:</b></p> <p>Identificar las necesidades y habilidades motrices de los niños, observando su capacidad para coordinar movimientos, aplicar fuerza y colaborar en equipo.</p> <p><b>2. Selección de Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soga resistente y segura, adecuada al tamaño y fuerza de los niños.</li> <li>- Espacio amplio y plano, libre de obstáculos.</li> <li>- Marcadores de suelo (cintas o conos) para delimitar áreas.</li> </ul> <p><b>3. Organización del Espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Delimitar una línea central que divide el área de juego en dos partes iguales.</li> <li>- Ubicar a los equipos a cada lado de la línea, asegurando que haya suficiente espacio para moverse con seguridad.</li> </ul> <p><b>4. Juegos a desarrollar</b></p> <p><b>Juego 1: Jalamos la sog</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Fomentar la fuerza, la coordinación, el equilibrio y el trabajo en equipo entre los niños.</li> </ul> <p><b>5. Canción a utilizar:</b></p> <p>Pin Pon es un Muñeco</p>
<b>DESARROLLO (60 MINUTOS)</b>	<p><b>Primero (Inicio de la sesión) (15 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Saludo:</b> Comienza la sesión en el mismo lugar, saludando a los niños. ¡Hola, Gotitas de Amor! ¿Están listos para una nueva aventura llena de energía y diversión? Hoy vamos a jugar 'Jalamos la sog'. ¿Emocionados por descubrir en qué consiste?</li> <li>• <b>Presentación del material:</b> Muestra los materiales que usarán e invítalos a sugerir cómo jugar con ellos. Miren esta sog mágica que nos ayudará a jugar y a aprender juntos. ¿Alguien tiene una idea de cómo podríamos usarla? ¡Escucho sus sugerencias!</li> <li>• <b>Normas:</b> Construye junto a los niños las reglas para el uso de los materiales y el respeto entre compañeros. Antes de empezar, vamos a recordar algunas reglas para que todos podamos disfrutar: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchar y seguir las instrucciones del juego.</li> <li>- Respetar a nuestros compañeros, evitando jalar bruscamente o soltar la sog de repente.</li> <li>- Trabajar en equipo, colaborando con nuestros amigos para lograr el objetivo.</li> <li>- Mantenerse dentro del área de juego y cuidar nuestra seguridad y la de los demás.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Segundo (Expresividad motriz) (30 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresividad motriz:</b> Permite que los niños jueguen libremente con los materiales en el espacio de psicomotricidad, fomentando la exploración y el uso creativo. ¡Es hora de comenzar con 'Jalamos la sog'! Vamos a divertirnos mientras fortalecemos nuestros músculos y aprendemos a trabajar juntos. En este bloque, los niños jugarán de manera libre y organizada con los siguientes juegos:</li> <li>• <b>Juego 1: Jalamos a la sog (30 minutos)</b> <b>Instrucciones:</b> <b>Formación de equipos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dividir a los niños en dos equipos equilibrados.</li> </ul> </li> </ul>

- Si hay diferencias significativas, puede ajustarse el número de participantes o la posición de los niños para equilibrar fuerzas.

**Posicionamiento:**

- Cada equipo se coloca en un extremo de la soga.
- La soga debe tener una marca central que se alinea con la línea central del área de juego.

**Inicio del juego:**

- Al contar hasta tres o dar una señal, los equipos comienzan a jalar la soga hacia su lado.

**Objetivo:**

- El equipo que logre hacer que la marca central cruce la línea hacia su lado, gana la ronda.

**Variaciones y rotaciones:**

- Cambiar de equipos después de cada ronda para fomentar nuevas interacciones.
- Introducir desafíos como jalar sentados o con una sola mano para variar la actividad.

• **Observación:**

- Observar cómo los niños coordinan sus esfuerzos y se comunican durante el juego.
- Notar su nivel de compromiso, entusiasmo y capacidad para seguir las normas.
- Prestar atención a las emociones que expresan y cómo manejan tanto el éxito como la derrota.

• **Orden del material:** Al final del juego, invita a los niños a ordenar los materiales utilizados.

Excelente trabajo, equipo. Ahora, vamos a enrollar la soga y colocarla en su lugar. ¿Quién quiere ayudarme?

**Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):**

- **Tiempo de relajación:** Proponles una actividad tranquila, como la relajación, cantamos una canción, o una ronda, para que los niños normalicen sus emociones y regulen su respiración después de la actividad física.

• **Relajación:**

Encuentren un lugar cómodo para sentarse o acostarse. Cierren los ojos suavemente. Vamos a respirar profundo... inhalamos por la nariz... exhalamos por la boca... Imaginen que son como 'Pin Pon', un muñeco que se relaja y se prepara para nuevas aventuras.

- **Canción:** Contar suavemente!

Pin Pon es un muñeco muy guapo y de cartón,  
se lava la carita con agua y con jabón...

**Cuarto (Expresión gráfico-plástica) (10 minutos):**

- **Expresión gráfico-plástica:** Invita a los niños a dibujar o construir con maderas lo que hicieron durante la actividad corporal. Luego, recopila sus creaciones y pregúntales sobre ellas, reconociendo su esfuerzo sin emitir juicios de valor. Exhibe los dibujos en un lugar visible y guárdalos para el seguimiento del proceso.

Ahora, vamos a dibujar nuestra experiencia de hoy. ¿Cómo se sintieron jugando "Jalamos la soga"? ¿Qué colores y formas le vienen a la mente?

• **Instrucciones:**

- Entregar a cada niño papel y crayones o lápices de colores.
- Permitir que dibujen libremente su experiencia, ofreciendo apoyo si lo necesitan.
- Invitar a los niños a mostrar sus dibujos y contar lo que representan.

• **Observación:**

- Observar cómo los niños representan gráficamente sus experiencias.
- Preguntarles sobre sus dibujos para fomentar la expresión verbal y reconocer su esfuerzo sin emitir juicios de valor.

**CIERRE  
(10 MINUTOS)**

1. **Reunión en el mismo lugar:** Invita a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio.  
"Vamos a regresar al lugar donde iniciamos nuestra aventura para concluir nuestra sesión de hoy."
2. **Reflexión sobre la sesión:**
  - ¿Qué fue lo que más disfrutaron del juego "Jalamos la soga"?
  - ¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo?
  - ¿Aprendimos algo nuevo sobre nosotros mismos o nuestros amigos?
3. **Resumen de los juegos:**  
Hoy nos divertimos mucho mientras fortalecíamos nuestros músculos y aprendíamos a colaborar. ¡Fue fantástico ver cómo se apoyaron unos a otros!
4. **Despedida:**  
¡Felicidades, Gotitas de Amor! Hicieron un trabajo maravilloso hoy. La próxima vez, tendremos más juegos y canciones para seguir aprendiendo y divirtiéndonos. ¿Quién está listo para la próxima aventura?  
¡Ahora, levantemos la mano y digamos juntos: "¡Hasta la próxima!"



---

Bach. Silvia Patricia cruzado vela  
INVESTIGADORA



---

Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo  
DOCENTE DE AULA

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

1.1 UGEL	UGEL SAN MARTÍN
1.2 I.E	I.E Inicial N° 204, Morales
1.3 INVESTIGADORA	Bach. Silvia Patricia cruzado vela
1.4 DOCENTE DE AULA	Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
1.5 DIRECTORA	Lic. Adriana Camargo Zamora
1.6 FECHA	27/09/2024

### DATOS DE LA SESIÓN

2.1 TÍTULO	Juguemos a la gallinita ciega
2.2 PROPÓSITO	Fomentar el desarrollo de la coordinación motora, el equilibrio y la autonomía en los niños, a través de actividades lúdicas como el juego del semáforo y el circuito.
2.3 AULA	Gotitas de amor
2.4 TOTAL DE ESTUDIANTES	19 (10 niñas y 9 niños)

### FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

ÁREA	Psicomotriz
INSTRUMENTO	Ficha de observación
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	<b>DESEMPEÑO</b>
<p>Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende su cuerpo</li> <li>▪ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>Desempeños 4 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 4 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Moverse de manera autónoma:</b> Realiza actividades como correr, saltar y trepar, ajustando su fuerza y equilibrio.</li> <li>2. <b>Mejorar su coordinación:</b> Coordina sus movimientos entre manos, pies y ojos, como caminar en línea recta o patear una pelota.</li> <li>3. <b>Reconocer su cuerpo:</b> Identifica partes de su cuerpo y sus sensaciones, como el sudor o la respiración, después de actividad física. Además, puede representar su cuerpo a través de dibujos o juegos.</li> </ol> <p><b>Desempeños 5 años</b></p> <p>Al finalizar la estrategia didáctica, un niño de 5 años debe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Combinar habilidades motrices básicas:</b> Realiza actividades como correr, saltar, trepar, rodar y hacer volteretas de forma autónoma, mostrando mayor control y preferencia por un lado de su cuerpo. Durante estas actividades, explora el espacio, el tiempo y los objetos a su alrededor.</li> <li>4. <b>Mejorar la precisión en la coordinación:</b> Desarrolla mayor precisión en movimientos que implican la coordinación entre manos, pies y ojos, ajustándose al espacio y los objetos, como dibujar en el suelo y jugar con canicas.</li> <li>2. <b>Conciencia corporal:</b> Reconoce sus sensaciones físicas, como la respiración y el sudor, y es capaz de identificar y representar su cuerpo, incorporando más detalles en sus representaciones, como el tipo de cabello o características personales.</li> </ol>

### SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

<b>ANTES</b>	<p><b>Programación de las sesiones de Psicomotricidad:</b></p> <p><b>1. Conocimiento de los Alumnos:</b></p> <p>Identificar las necesidades y habilidades motrices de los niños, observando su capacidad para correr, saltar y coordinar movimientos.</p> <p><b>2. Selección de Materiales:</b></p> <p>Pañuelo o venda y espacio amplio y seguro.</p> <p><b>3. Organización del Espacio:</b></p> <p>Colocar los materiales en distintas zonas del área de psicomotricidad, asegurando que estén accesibles y distribuidos para desarrollar el juego.</p> <p><b>4. Juegos a desarrollar</b></p> <p><b>Juego 1: La gallinita ciega</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo:</b> Fomentar la coordinación, la percepción auditiva y la orientación en el espacio, y permitir la interacción social entre los niños.</li> </ul> <p><b>5. Canción a utilizar:</b></p> <p>A Mi Burro, A Mi Burro</p>
<b>DESARROLLO (60 MINUTOS)</b>	<p><b>Primero (Inicio de la sesión) (15 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Saludo:</b> Comienza la sesión en el mismo lugar, saludando a los niños. ¡Hola, Gotitas de Amor! Hoy vamos a divertirnos mucho jugando juntos. Vamos a comenzar en nuestro lugar especial, donde siempre empezamos. ¿Están listos?</li> <li>• <b>Presentación del material:</b> Muestra los materiales que usarán e invítalos a sugerir cómo jugar con ellos. Hoy tenemos pañuelos y vendas. ¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo les gustaría usarlos?</li> <li>• <b>Normas:</b> Construye junto a los niños las reglas para el uso de los materiales y el respeto entre compañeros. Ahora, vamos a hablar sobre algunas reglas importantes. <ul style="list-style-type: none"> <li>- No se puede quitar la venda ni espiar mientras se juega como "gallinita ciega".</li> <li>- Los demás jugadores deben permanecer dentro del área de juego y no empujar a la "gallinita ciega".</li> <li>- Se puede ajustar el tiempo o el número de intentos para que todos tengan oportunidad de jugar.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Segundo (Expresividad motriz) (30 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresividad motriz:</b> Permite que los niños jueguen libremente con los materiales en el espacio de psicomotricidad, fomentando la exploración y el uso creativo. En este bloque, los niños jugarán de manera libre y organizada con los siguientes juegos:</li> </ul> <p><b>Juego 1: La gallinita ciega (30 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Instrucciones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formar un grupo: Todos los niños deben reunirse y formar un círculo.</li> <li>Elegir a la "gallinita ciega": Se selecciona a un niño que será la "gallinita ciega". Este jugador llevará los ojos vendados.</li> <li>Cubrir los ojos: Colocar un pañuelo o venda en los ojos de la "gallinita ciega" para que no pueda ver. Asegúrate de que esté bien ajustado y cubra completamente los ojos.</li> <li>Girar a la "gallinita ciega": Una vez que los ojos estén cubiertos, girar a la "gallinita ciega" varias veces para que pierda la orientación.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comenzar el juego: Los demás niños se dispersan alrededor de la "gallinita ciega". Pueden moverse, hacer ruido o decir cosas para confundir a la "gallinita ciega", pero sin salir del área de juego.</li> <li>- Atrapar a alguien: La "gallinita ciega" debe caminar e intentar atrapar a uno de los niños. Cuando logre atrapar a alguien, deberá adivinar quién es tocándolo.</li> <li>- Cambiar de rol: Si la "gallinita ciega" adivina correctamente a quién ha atrapado, esa persona se convertirá en la nueva "gallinita ciega" y el juego empezará de nuevo. Si se equivoca, se sigue jugando hasta que acierte o decidan cambiar de rol.</li> </ul> <p><b>Observación:</b> Es importante notar cómo mantienen el equilibrio al moverse, especialmente la "gallinita ciega" al caminar sin poder ver, y cómo los demás niños giran, corren y cambian de dirección para esquivarla. Además, se puede analizar su agilidad y capacidad para desplazarse rápidamente por el espacio, mostrando control sobre sus movimientos mientras esquivan o intentan atrapar a otros. Esto ayuda a identificar el desarrollo de habilidades como la fuerza, la coordinación y la capacidad de reacción ante estímulos en el entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Orden del material:</b> Al final del juego, invita a los niños a ordenar los materiales utilizados. Vamos a ordenar todo juntos. Si quieres ayudar, puedes empezar recogiendo los materiales.</li> </ul> <p><b>Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tiempo de relajación:</b> Proponles una actividad tranquila, como la relajación, cantamos una canción, o una ronda, para que los niños normalicen sus emociones y regulen su respiración después de la actividad física.</li> </ul> <p><b>Relajación:</b> Ahora, vamos a relajarnos un poquito. Pueden echarse o sentarse cómodamente en el suelo. Vamos a cerrar los ojos y respirar profundamente. Inhalen... exhalen... muy bien.</p> <p><b>Canción:</b> A mi burro, a mi burro, le duele la cabeza. El médico le ha puesto una gorrita gruesa.</p> <p><b>Cuarto (Expresión gráfico-plástica) (10 minutos):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresión gráfico-plástica:</b> Invita a los niños a dibujar o construir con maderas lo que hicieron durante la actividad corporal. Luego, recopila sus creaciones y pregúntales sobre ellas, reconociendo su esfuerzo sin emitir juicios de valor. Exhibe los dibujos en un lugar visible y guárdalos para el seguimiento del proceso.</li> </ul> <p><b>Instrucciones:</b> Ahora, vamos a dibujar lo que más les gustó hacer hoy. ¿Qué recuerdan de los juegos? Dibujen lo que más les gustó y cuando terminen, me cuentan qué representa su dibujo.</p> <p><b>Observación:</b> Durante esta actividad, observaré cómo los niños expresan gráficamente lo que hicieron durante la actividad psicomotriz y les preguntaré sobre su creación, sin emitir juicios de valor. Cuéntame, ¿qué dibujaste aquí? ¡Qué interesante!</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>CIERRE (10 MINUTOS)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Reunión en el mismo lugar:</b> Invito a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio.</li> <li>2. <b>Reflexión sobre la sesión:</b> ¿Qué fue lo que más les gustó hacer hoy? No todos tienen que contar, pero los que quieran pueden compartir lo que más disfrutaron.</li> <li>3. <b>Resumen de los juegos:</b> Vi que muchos de ustedes disfrutaron jugando. ¡Lo hicieron muy bien!</li> <li>4. <b>Despedida:</b> Ahora, ¿a qué les gustaría jugar en la próxima sesión?</li> </ol>

¡Muy bien, Gotitas de Amor! Hoy hemos jugado, corrido, saltado y nos hemos relajado. ¡Lo hicieron excelente! La próxima vez haremos más juegos divertidos. ¿Quién está emocionado por la próxima sesión?



---

**Bach. Silvia Patricia cruzado vela**  
**INVESTIGADORA**



---

**Lic. Karín Jessica Salas Hidalgo**  
**DOCENTE DE AULA**