

NOMBRE DEL TRABAJO

Tesis Final Merci - Yaneli 0206142pm.do**CX**

RECUENTO DE PALABRAS

21893 Words

RECUENTO DE CARACTERES

118561 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

112 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.1MB

FECHA DE ENTREGA

Jun 3, 2024 8:29 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jun 3, 2024 8:31 AM GMT-5**● 22% de similitud general**

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

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

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



INFORME DE TESIS

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

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA DE
EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD INICIAL**

Autoras:

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

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

Asesora:

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

Línea de investigación:

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

Página del jurado

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

Presidente

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

Secretaria

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

Vocal

Dedicatoria

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

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

Merci

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

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

Yaneli

Agradecimiento

Agradecemos a Altísimo por brindarnos la vida y salud, a nuestros padres agradezco su respaldo constante a lo largo de estos cinco años de estudios que fueron de mucha dedicación y esfuerzo, a nuestros hermanos por confiar y animarnos para seguir adelante con nuestras metas.

Finalmente, agradecemos a la EESPP “Tarapoto” por la formación integral durante el trayecto de nuestra carrera profesional

Las Autoras

Declaratoria de autenticidad

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

Declaramos bajo juramento que:

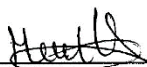
La presente investigación es de nuestra autoría.

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

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

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

Tarapoto, mayo del 2024.



Merci Cordova Alberca
DNI N° 76125246



Yaneli Quilla Maldonado
DNI N° 74466777

8 Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

1 Presentamos ante ustedes nuestra tesis titulada “**El juego para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 Tarapoto, 2022**”, con la finalidad de 1 determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del ámbito de estudio.

8 Esperamos cumplir con los requisitos de ley que merezca su aprobación.

Las autoras

Índice

Página del jurado	2
Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Declaratoria de autenticidad	5
Presentación	6
Resumen	9
Abstract	10
Introducción	11
Capítulo I	12
12 Planteamiento del Problema	12
1.1. Situación Problemática	12
1.2. Formulación del Problema	13
1.2.1. Problema general	13
1.2.2. Problemas específicos	14
1.3. Justificación de la Investigación	14
1.4. Objetivos de la Investigación	15
1.4.1. Objetivo General	15
1.4.2. Objetivos Específicos	28
1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación	16
Capítulo II	17
Marco Teórico	17
2.1. Antecedentes del estudio	17
2.2. Bases Teóricas o Enfoques Científicos	20
1 2.2.1. El Juego Como Estrategia Didáctica	20
2.2.2. Motricidad Gruesa	27
2.3. Definiciones de términos básicos	74
CAPÍTULO III	32
METODOLOGÍA	32
3.1. Hipótesis	32
29 3.1.1. Hipótesis general:	32
3.1.2. Hipótesis específicas:	32
3.2. Variables	32
3.3. Operacionalización de variables	33
3.4. Metodología	36
3.5. Tipos de estudio	36

3.6.	Diseño	36
3.7.	⁴⁴ Población, muestra y muestreo	36
3.7.1.	Población:.....	36
3.7.2.	Muestra:	37
3.7.3.	Muestreo:	37
3.8.	⁶ Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
3.9.	Métodos de análisis de datos	37
Capítulo IV		39
Resultados Obtenidos		39
4.1.	Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados.....	39
4.2.	Discusión de Resultados	47
Capítulo V		49
Conclusiones y Recomendaciones		49
5.1.	Conclusiones	49
5.2.	Recomendaciones	50
⁷	Referencias Bibliográficas	51
ANEXOS		57

Resumen

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

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

1 Abstract

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

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

Introducción

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

El presente informe está estructurado teniendo en cuenta lo siguiente:

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

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

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

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

En el capítulo V se exponen las conclusiones del estudio, las cuales están directamente vinculadas con los objetivos establecidos. Además, se incluyen las recomendaciones.

Finalmente, se incluyen las referencias bibliográficas consultadas y los anexos correspondientes.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Situación Problemática

Desde los primeros meses de su existencia, los bebés utilizan su cuerpo y movimiento como el principal vehículo para transmitir sus deseos, impresiones y emociones, al igual que para explorar y relacionarse con su ambiente. A medida que crecen, van desarrollando progresivamente habilidades motoras básicas, como girar de con la boca hacia arriba a boca abajo, sentarse, arrodillarse y ponerse de pie, incluso lograr el deslizamiento, lo que les permite ampliar su repertorio de movimientos y acciones. De ahí que se considera de gran importancia el desarrollo de su psicomotricidad, ya que de ello el logro de un desarrollo completo y efectivo de los movimientos hace referencia a la adquisición de la motricidad gruesa, que comprende movimientos grandes, así como la motricidad fina, que abarca movimientos más precisos y pequeños.

La motricidad gruesa engloba las acciones que implican la coordinación entre las actividades musculares y nerviosas, facilitando así la coordinación y el movimiento de las extremidades superiores e inferiores para generar movimiento y locomoción. Es importante comprender que el movimiento se produce mediante la contracción y extensión de los músculos, requiriendo al menos la acción de dos músculos opuestos. En este proceso, los receptores también entran en acción propioceptivos del cuerpo tendones y músculos, además estos informan al sistema nervioso central, como por ejemplo, sobre un desplazamiento adecuado o la necesidad de ajustarlo. (De la Cruz, 2014).

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

En el Perú la actividad psicomotriz es tratada como una prioridad en los ámbitos de la educación y la salud. En el sector de la salud, la Organización Mundial de la Salud (OMS) y el Ministerio de Salud (MINSA), junto con programas de bienestar social y diversas entidades y organismos tanto públicas como privadas, impulsan la creación de habilidades para fomentar la protección infantil y la dedicación a su desarrollo completo, incluyendo el progreso psicomotor. De esta manera también en el campo educativo. (Ccapcha, 2018, p. 11)

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

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

En la I.E. Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi divino niño Jesús”, de la ciudad de Tarapoto, en el aula de 4 años sección amistosos, se ha observado un inadecuado desarrollo de habilidades motoras gruesas por la mala aplicación de las habilidades didácticas, escasa estimulación, el escaso uso de los materiales educativos, espacios inapropiados, etc. Estos factores mencionados, impiden el progreso armónico de las capacidades y habilidades con el propósito de fortalecer la capacidad motora gruesa de los niños en la mencionada I.E.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema general.

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

1.2.2. Problemas específicos

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

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

1.3. Justificación de la Investigación

La razón de ser de esta investigación es de acuerdo a lo siguiente:

Justificación teórica.

El niño es sinónimo de el movimiento y la acción son fundamentales, y en este sentido, el perfeccionamiento apropiado de las destrezas motoras es crucial para la formación completa de un individuo activo y dinámico. El progreso motor del niño se basa en el refinamiento de sus habilidades psicomotoras: la lateralidad, su esquema corporal y coordinación motriz, se evidencian en aspectos básicos como la localización corporal en el espacio, autonomía en su movimiento, coordinación de sus movimientos motores, entre otros. Tal como lo indica Rodríguez (2019), el tener una motricidad gruesa adecuada, el niño tendrá un dominio de todas las partes de su cuerpo, esto le permitirá desarrollar sus sentidos, en ese sentido el niño será capaz de procesamiento y almacenamiento de información de su argumento o medio que lo rodea.

La actividad lúdica constituye un enfoque para fomentar el crecimiento de habilidad es fundamental para manipular juguetes, herramientas y objetos, algunos de los cuales se utilizan en la educación formal inicial. (pelotas, taburetes, aros, raquetas, sogas, etc.). En ese sentido, es necesario entender el movimiento como un elemento esencial para el crecimiento y la manifestación del individuo dentro de su entorno. Solo al contemplar de manera integral la fusión de los movimientos que expresan y de las posturas relevantes, podemos apreciar la singularidad la dimensión física y la actitud del ser humano. (Fonseca, 1996, como se citó en Pacheco, 2015).

Justificación metodológica.

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

Justificación práctica.

La presente investigación busca tomar conciencia respecto de la importancia de la importancia del juego en el crecimiento de habilidad motora gruesa. Por ello mediante la implementación de las clases de enseñanza, se conseguirá que los infantes mejoren su motricidad gruesa mediante juegos y ejercicios, que consisten en correr, saltar, trepar, rodar, lanzar, etc. Todo esto fortalecerá las destrezas motoras de los infantes de 4 años de la sección amistosos para que en un futuro no tengan dificultades o limitaciones.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

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

1.4.2. Objetivos Específicos

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

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

1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación

Delimitaciones.

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

Limitaciones.

- La inasistencia de los infantes.
- Falta de espacio y materiales educativos en la I.E. Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”.
- Poco tiempo para aplicar la búsqueda.

6 Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes del estudio

Internacionales

1 Campaña (2020), en su tesis: Habilidades de juego para mejorar la motricidad gruesa, centradas en el equilibrio, en niños de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio de Valle del Guamuez, Putumayo, en cuyas conclusiones arriba que: (1) El crecimiento del equilibrio, tanto dinámico como estático, dentro de la 46 motricidad gruesa, es un aspecto fundamental para el desarrollo físico y mental de los infantes de 3 a 4 años; (2) hay un nivel promedio de falta de conocimiento en los progenitores en la población analizada, hay un nivel moderado de falta de comprensión acerca de la descripción, uso y relevancia 54 de la motricidad gruesa centrada en el equilibrio para los niños; no obstante, se observa disposición y motivación para adquirir conocimientos y respaldar a sus hijos.; (3) Se ha destacado la relevancia crucial de involucrar a la familia como núcleo central en la gestión de experiencias educativas y vivenciales dentro del entorno escolar, junto con maestros, directivos, especialistas de diversas disciplinas y otros individuos de la comunidad; (4) los puntos fuertes principales encontrados en los sujetos de estudio de las principales fortalezas identificadas están asociadas con la capacidad para correr, caminar, saltar, mantenerse activos, cantar, moverse, disfrutar del juego libre y contar con padres que colaboran y participan activamente en las tareas que promueven el crecimiento completo de sus hijos; (5) los principales requerimientos identificados en los sujetos investigados se refieren a la falta de interés en participar en actividades grupales, la ausencia de actividades recreativas compartidas, la carencia de seguridad y comprensión de habilidades, especialmente en las mujeres, de esta manera como desafío para escuchar, entender instrucciones y mostrar respeto hacia los compañeros durante actividades en grupo (6) Los enfoques educativos lúdicas principales que deben aplicarse incluyen la enseñanza en entornos al aire libre, la participación en juegos convencionales, el empleo de recursos tecnológicas, 1 juegos al aire libre, actividades deportivas, la implicación de la familia participación en diversas actividades culturales y artísticas, además de enfocarse en la sensación de protección y conexión, especialmente entre las mujeres; y (7) se requiere la formulación de enfoques pedagógicos basados en el uso del juego con el fin 23 de promover el progreso de la motricidad gruesa, las cuales deben contemplar una variedad de actividades centradas en

la capacidad de equilibrio, tanto en movimiento como en quietud, así como disponer de medidas para su evaluación y posterior análisis, tales como el Pre test y Pos test.

López (2018), en su tesis: La utilización de juegos y recreaciones convencionales para favorecer el progreso del desarrollo de las habilidades motoras gruesas en infantes de 3 y 4 años. Concluye que: (1) la motricidad debe brindar al niño experiencias programadas y planificadas, propias para su desarrollo integral; (2) los pequeños de 3 y 4 años presentan un retraso (leve) en el avance de su habilidad motora gruesa; (3) las actividades recreativas infantiles en los juegos de toda la vida contribuyen al progreso de la habilidad motora gruesa en los infantes, entre estos juegos se destacan: la rayuela, el juego del "Rey manda" o "El gato y el ratón", los congelados, etc.

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

Nacionales:

Salazar (2022), en su estudio: “Los Actividades ancestrales para fomentar la destreza motriz amplia en pequeños de cuatro años, en cuya conclusiones indica que: (1) los juegos estudiados mejoran la conciencia del cuerpo de los infantes en un 80%; (2) el 85% de los niños desarrollan la dimensión estructura espacio temporal a través de las actividades folclóricas; (3) el 70% de los infantes logran niveles óptimos de coordinación y equilibrio, y, (4) el 90% de los niños consiguen fortalecer su habilidad motora gruesa. adecuadamente a través de los juegos tradicionales.

Pastor y Tesen (2019), en su tesis: Juegos divertidos para promover el desenvolvimiento de la habilidad motora gruesa en infantes de 4 años de la I.E. “San Juan María Vianney”, en sus conclusiones afirma que: (1) La administración del pre test

permitió revelar y reconocer los obstáculos esenciales en este proceso, lo cual aseguró la creación y ejecución de la sesión de juegos que ha sido implementado; (2) La contrastación de los datos recolectados antes y después revela una disparidad notable, lo que subraya la gran relevancia de mi taller de actividades lúdicas; (3) En el post test se analizó la habilidad motora gruesa, destacando una diferencia sustancial, la cual fue corroborada mediante el análisis estadístico correspondiente; (4) La validación mediante criterios de expertos ayudó a identificar un conjunto de estándares científicos que aseguran la implementación de mi propuesta, que consistió en el espacio de juegos y actividades recreativas diseñado para mejorar el progreso de la habilidad motora gruesa en infantes de 4 años de la I.E.P “San Juan María Vianney”

Corrales (2018), en su tesis: “El papel de actividades recreativas para niños en el progreso del desarrollo de la motricidad gruesa en niños de tres años en la I.E.I 061, ubicada en el distrito de San Juan de Lurigancho. Llega a la conclusión que hay una relación relevante entre el juego y el crecimiento de la habilidad motora gruesa, esto evaluado dentro de los aspectos: movimiento - estabilidad ($Rho= 0.841$), socialización - coordinación visomotora ($Rho= 0,854$) y diversión – coordinación general ($Rho= 0,952$).

Egoavil (2017), en su tesis: “El empleo del juego "Observa mi movimiento" de impacto en el progreso de la destreza motora gruesa en los infantes”, concluye que: “El juego "Mira cómo me muevo" contribuye el avance de la habilidad motora gruesa en los infantes de manera efectiva, ya que permite desarrollar la conciencia corporal, la lateralización, equilibrio, la identificación del espacio y el manejo del tiempo y del ritmo.

Lupuche (2017), en su tesis. “El impacto de las acciones recreativas del crecimiento de la destreza motora gruesa en pequeños de cuatro años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra”, concluye que: (1) Los juegos recreativos están asociadas a medida que los niños desarrollan su habilidad motora gruesa de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra, con un coeficiente de correlación de $(r) = 0.2$. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación es validada. Se observa que las actividades lúdicas están en proceso en un 59 %, mientras que la motricidad gruesa se encuentra en proceso en un 52 %; (2) hay una correlación entre las actividades recreativas y el control del cuerpo en movimiento en los infantes de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra, con un coeficiente de correlación de (r)

= 0.2. Este hallazgo se fundamenta el 61 % de los infantes de 4 años han alcanzado un nivel de desarrollo satisfactoriamente el control dinámico del cuerpo en relación con las actividades recreativas; (3) En relación al primer objetivo específico, constata que no hay una conexión entre los juegos recreativos y el control del cuerpo en reposo en los niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra. Se observa un coeficiente de correlación (r) = 0.0, lo que sugiere que no hay una asociación entre las dos variables: las actividades recreativas y la dimensión del tono muscular. El coeficiente de correlación es débilmente positivo; (4) Se determina que no hay una conexión entre las tareas recreativas y el tono muscular en los infantes de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía- Puente Piedra. Se observa un coeficiente de correlación (r) = 0.0, lo que sugiere que se acepta la hipótesis nula de la investigación (5) Se determina que la mayoría de los infantes alcanzaron el objetivo general en relación con las tareas recreativas y el desarrollo de la motricidad gruesa. Ambas variables tienen como objetivo mejorar tanto el aspecto físico como mental del niño, permitiéndoles realizar habilidades y destrezas necesarias en su día a día.

Regionales:

Valles (2020), En tu tesis se abordan juegos motores destinados a fortalecer el crecimiento de la habilidad motora gruesa en infantes de 5 años, en cuya conclusión a la que arriba es que el 78,9% de los infantes alcanzan desenvolver favorablemente la motricidad gruesa durante el post test y esta diferencia comparada con el pre test es significativa, ya que se encuentra un p valor <0,05.

2.2. Bases Teóricas o Enfoques Científicos

2.2.1. El Juego Como Estrategia Didáctica.

2.2.1.1. Las Estrategias Didácticas.

Según Díaz (1998, como se citó en Flores y otros, 2017), Son métodos y herramientas empleados por el educador para fomentar la adquisición de conocimientos relevantes, buscando de forma deliberada que los alumnos asimilen de manera más profunda y consciente el contenido nuevo. En ese sentido podemos concluir, son procedimientos que utilizan los docentes de manera consientes, que se adaptan a situaciones específicas y son elegidas producto de la reflexión de la enseñanza para que se efectivice el aprendizaje (desarrollo de competencias). Sin embargo, dependiendo de

quién o cómo lo usen las estrategias didácticas se clasifican en: estrategias de enseñanza (utilizada por el profesor y estrategias de aprendizaje (utilizada por los alumnos)

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

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

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

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

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

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

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

2.2.1.2.El juego

Según Smith (1980, ⁵² como se citó en Gómez y otros, 2014), el juego es una actividad inherente a algunas especies que tiene como objetivo fomentar procesos psicológicos fundamentales, aunque también implica que a través del juego se adquieren conocimientos.

Concordamos con Gómez y otros (2014), la actividad lúdica describe como una experiencia agradable, sin un propósito específico, que se lleva a cabo de forma libre y espontánea, y que promueve el desarrollo del niño. Por otro lado, se reconoce que el juego representa una característica universal de la humanidad, identificado como un patrón constante de comportamiento en el desarrollo humano (ontogénesis), y no exclusivo de la infancia; está presente a lo largo de toda la vida. Se le asocia con la diversión y el ocio, como un medio para escapar de la rutina del trabajo, pero también se reconoce que, mediante el juego, las culturas comunican pautas de comportamiento, valores, resuelven conflictos y contribuyen al desarrollo de la personalidad de sus miembros.

Por lo tanto, podemos deducir que a través de los juegos se adquiere un entendimiento tanto de uno mismo como de los demás, con especial énfasis en la evaluación personal de nuestras capacidades bajo diversas situaciones. Además, el juego conlleva una sensación de tranquilidad y felicidad al reconocer que lo que sucede es parte de una situación ficticia o simplemente un juego. Durante el juego, se lleva a cabo la representación, la simbolización y la capacidad de abstracción. Asimismo, proporciona un entendimiento de uno mismo, del entorno circundante, tanto material como social, y de los sistemas de comunicación dentro del grupo.

2.2.1.3. Teóricos del Juego en la Educación Pre Escolar.

Varios autores han abordado el tema del juego y han desarrollado sus propias teorías. No obstante, todos coinciden en que la actividad lúdica infantil es una expresión intrínseca, que surge de una necesidad innata y que tiene una influencia considerable en el crecimiento infantil. Entre los autores más prominentes que han investigado el juego según Tirado, Peinado y Cardenas (2011), tenemos: a Groos (1986), Zapata (1999), Claparède (1900), Montessori (s/f), Decroly (1932), Föebel (s/f), Freinet (1966).

Sin embargo, para este estudio se ha tenido en cuenta la propuesta de Wallon (como se mencionó en Meneses y Monge, 2001), el cual indica que La escuela debe encontrar en el juego un recurso educativo y no debe centrarlo a fines educativos cerrados. El autor sostiene que el juego es intrínseco a cada niño y sirve como un medio para adaptarse al mundo que lo rodea; aunque el juego puede implicar un alto gasto de energía por parte del niño, no necesariamente implica un esfuerzo significativo. Además, el juego proporciona al niño placer y una liberación emocional. Según este autor, el niño tiende a imitar modelos que son relevantes para su vida. Este autor categoriza los juegos en funcionales, de ficción y de adquisición. Del mismo modo, se ha considerado a Föebel (como se mencionó en Meneses y Monge, 2001), ya que se considera la naturaleza innata del juego infantil y su carácter espontáneo.; así como a Decroly (1932), ya que mediante el juego se busca desarrollar la parte intelectual, como la del desarrollo motriz

2.2.1.4. Relevancia del Juego

En el universo el juego de los niños podría ser considerado como la actividad primordial y de mayor impacto en la etapa temprana de la vida, ya que posibilita que el niño explore su entorno, comprenda las características de los objetos y descubra el propósito para el cual fueron diseñados. A medida que el niño madura, va relacionando su conocimiento previo con las nuevas experiencias; en resumen, el juego facilita un proceso de aprendizaje constante.

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

- Es divertido, ya que la sensación general que tiene cada niño es de disfrute, de motivación, que mezcla sus emociones y le produce placer.
- Es provechoso, porque le permite descubrir mediante la experiencia.

- Es activo, existe gran actividad física, mental y se desarrolla el lenguaje oral como medio de comunicación con los demás.
- Es iterativo, el niño asume roles para el progreso de habilidades y aptitudes el cual se realiza una y otra vez.
- Es social, ya que le permite transmitir ideas, entender a los demás mediante la interacción entre pares y adultos.

2.2.1.5. Funciones del Juego.

El juego trasciende siendo más que meramente una manera de entretenimiento o algo que tenga una conexión limitada con el aprendizaje. Incluye una variedad de procesos que ayudan a desarrollo integral del niño (o aprendiz), y es por eso, que existe las siguientes funciones (Ruíz, 2017):

- Función educativa.

Se ha evidenciado que el juego impacta en el perfeccionamiento intelectual del niño, puesto que, mediante el proceso de exploración, el pequeño puede discernir y valorar las estrategias empleadas para resolver problemas. Esto le ayuda a mantener la atención durante la actividad, fomenta la imaginación y la creatividad, así como fomenta la curiosidad y la inteligencia.

Explorar el entorno a través del juego permite al niño cultivar una motivación intrínseca muy poderosa.

- Función Física.

A través del juego, el niño adquiere un conjunto de destrezas motrices le permite al niño tener un control efectivo sobre su cuerpo, lo que a su vez facilita el crecimiento de ambas habilidad motora gruesa como de la fina (coordinación motriz), en su búsqueda por alcanzar sus objetivos.

- Función Emocional.

Mediante el juego, el El niño aprende a comunicar y regular sus emociones, siendo los gestos una forma más sencilla para él de expresarlas. Mediante el juego, el niño puede experimentar ser otro individuo, lo que le permite explorar diferentes roles y situaciones

sin asumir plenamente la responsabilidad o las restricciones. Esto ⁶⁸ contribuye a la formación de su carácter, su identidad, su autoconfianza y su independencia, ya que puede tomar decisiones y establecer sus propias normas.

- **Función Social.**

A través del juego, el niño tiene la oportunidad de explorar la estructura social y cultural de su entorno, así como las diversas acciones realizadas por las personas dentro de esta estructura. Este proceso de interacción promueve la cooperación, la tolerancia, el respeto y el compartir recursos. El niño aprende a seguir las reglas establecidas por el grupo durante el juego, lo que le enseña que no siempre puede ganar y que es necesario adaptar su comportamiento al grupo. En este proceso, el niño adquiere diversas conductas, como la conducta ociosa, la de espectador, la de jugador solitario, la de jugador en paralelo, la de jugador asociativo, la conducta cooperativa y la conducta grupal, siendo esta última la que implica una mayor interacción con los demás.

2.2.1.6.¿Qué características tiene el juego infantil?

Según Ruíz (2017), los juegos de los niños presentan ciertas peculiaridades que los distinguen de los juegos que ocurren en otras fases de la vida. Así:

- Se trata de una actividad natural y voluntaria en la cual ⁵⁷ los niños tienen la libertad de elegir qué y con qué quieren jugar.
- No está motivado por intereses materiales, ya que juegan por el simple hecho de jugar, a excepción de los juegos competitivos donde el objetivo es ganar.
- No resulta aburrido, ya que siempre se introducen elementos nuevos que enriquecen la experiencia, y cuando el entusiasmo disminuye, pasan de una actividad a otra rápidamente.
- Es un ambiente donde los involucrados se entretienen, se alegran y gozan.
- Los participantes siempre están listos para comenzar el juego y se ven reforzados debido a las implicaciones que esta genera.
- Es una realidad convertida en fantasía, donde todo se edifica con la fantasía, y aunque puede reproducir la realidad, la fantasía le otorga su característica distintiva.
- Puede ser tanto individual como colectivo, dependiendo de la situación y el número de participantes.

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

Aunque varían entre sí, las teorías sobre el juego coinciden en reconocer que es una actividad natural para los niños y fundamental para su desarrollo completo. Esta actividad experimenta cambios a lo largo de la infancia. Esta evolución se puede dividir en las siguientes etapas: (Nazario, 2021):

- El juego funcional o de actividad, que ocurre durante el primer año de vida. Durante esta etapa, el bebé desarrolla las habilidades sensoriales y motoras, involucrando movimientos, sensaciones y percepciones. Se pueden observar acciones repetitivas como agitar sonajas, arrojar juguetes, meter y sacar objetos de un recipiente, entre otras.
- El juego de ficción o simbólico, que se manifiesta alrededor de los dos años de edad, pero cobra mayor relevancia entre los tres y cinco años. Surge como resultado del desarrollo de la capacidad simbólica, que es la habilidad para representar mentalmente las cosas. Este tipo de juego implica actuar como si estuvieran realizando una actividad real, pero de manera imaginaria. El niño transforma objetos y situaciones de la realidad según sus necesidades; por ejemplo, una caja puede convertirse en un automóvil o en una cama.

Conforme progresa la actividad lúdica simbólico, los infantes pasan de lo individual a lo social. Inicialmente, los elementos tangibles pueden estar presentes, pero con el tiempo, la imaginación puede suplir la mayoría, o incluso todos, estos elementos. La fantasía que el niño exhibe en estos juegos es crucial para experimentar plenamente la ficción. Más adelante, el juego simbólico evoluciona hacia el juego dramático o de roles, donde adquiere una estructura más organizada. Aquí, los niños incorporan personajes de cuentos, situaciones de la vida real e incluso figuras del cine o la televisión.

- Juego con normas. Este tipo de juego comienza alrededor de los cuatro o cinco años de edad. Se trata de un juego que requiere comprender y respetar ciertas reglas establecidas. La disposición para aceptar estas reglas ofrece la oportunidad de establecer relaciones de reciprocidad y cooperación con otros niños o adultos. Los niños menores de seis años suelen comenzar estableciendo reglas espontáneas

que surgen en el momento, como por ejemplo, saltar sin separar los pies. Posteriormente, se establecen reglas que deben ser aceptadas por el grupo. Un ejemplo de juego con reglas es el siguiente: Todos los niños caminan libremente por el patio, pero al sonar una campanilla, silbato o palmadas, todos deben detenerse. El niño que continúa caminando pierde y pasa a dirigir el juego. Además, los docentes suelen estar familiarizados con una amplia variedad de juegos tradicionales con reglas, los cuales la mayoría de los niños ya han aprendido de sus hermanos mayores.

1 2.2.2. *Motricidad Gruesa*

2.2.2.1. *La Motricidad:*

La motricidad, de acuerdo con diversas corrientes psicomotoras, se describe como la habilidad para ejecutar movimientos resulta de la reducción muscular generada a través de los movimientos y partes del cuerpo. Por lo tanto, resulta comprensible que Nista-Piccolo (2015) argumente una educación que no considere la habilidad motora del niño no está teniendo en cuenta su condición real, ya que busca convertir rápidamente al niño en un individuo productivo, cuando en realidad, el niño desarrolla su motricidad mientras explora su entorno circundante.

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

60 La motricidad se categoriza en dos tipos: motricidad fina y motricidad gruesa; la primera se relaciona con los movimientos que requieren un desarrollo muscular óptimo y una coordinación adecuada para ser realizados en el desarrollo de la motricidad fina, que incluye movimientos precisos de manos y dedos, depende de la maduración del sistema nervioso central y es esencial para el desarrollo de habilidades relacionadas con la exploración y el aprendizaje del entorno.

Según, JEAN PIAGET, afirma que, mediante la actividad física, los niños obtienen conocimientos, fomentan la creatividad y ejercitan el pensamiento. y resuelven problemas. Sostiene el crecimiento intelectual de los niños está ligado a la actividad motriz que realizan desde temprana edad. Además, argumenta que todo la dinámica de enseñanza y aprendizaje basa en la labor del niño con su entorno, otras personas y experiencias, mediante su movimiento y acción.

2.2.2.2. La motricidad gruesa:

Se refiere a movimientos extensos relacionados con la habilidades de coordinación global la fuerza muscular, así como con el equilibrio. El desarrollo satisfactorio del niño se deriva de su capacidad para moverse y explorar sin restricciones. El individuo puede generar movimientos por sí misma, y cuanto más los practica, más aprende, construyendo conocimiento a largo plazo. Es a través de su cuerpo que se comunica, por lo tanto, el juego es esencial para que el niño experimente y aprenda.

Por otro lado, podemos indicar que constituyen los movimientos que el niño realiza armoniosamente, el cual implica el uso del desarrollo muscular mediante el propósito de mantener la estabilidad. La motricidad gruesa no se consigue de la noche a la mañana, sino que está en relación a la edad y maduración del niño, este último, ligado a factores genéticos, nerviosos, temperamento y la estimulación ambiental. Y tal como lo indica Armijos (2016), teniendo en cuenta la ley céfalo caudal, se inicia en primero el cuello, luego del tronco y luego la cadera y finalmente las extremidades inferiores.

2.2.2.3. Clasificación de las habilidades motrices básicas.

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

- Habilidad corporal en movimiento

Es la destreza desarrollada para inspeccionar diversas regiones corporales, como los brazos, piernas, y el tronco, entre otras, y moverlas según la propia voluntad o instrucciones específicas. Este dominio abarca no solamente facilita el movimiento, sino también la coordinación de los movimientos, superando obstáculos y logrando fluidez y fluidez sin rigidez ni abruptez.

- Dominio corporal estático

El término dominio corporal estático abarca todas las acciones motoras que contribuyen a la internalización del esquema corporal. Además de mantener el equilibrio en reposo, incluyen la respiración y el estado de relajación, dado que son dos actividades que favorecen la profundización y la internalización de la totalidad del individuo.

El autor Montesdeoca, manifiesta que la habilidad en movimiento y la habilidad en reposo son esencial para la progresión de distintos movimientos corporales, pues

facilitan la coordinación en un flujo suave de movimientos, que también favorece la correcta función de las extremidades tanto internas como externas en una coordinación total, por ejemplo, cuando corremos, el músculo y la pierna trabajan al unísono.

21 2.2.2.4. *Características Motoras de los Niños de 04 años.*

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

- Subir o bajar escaleras alternando sus pies.
- Saltar con dos o un pie.
- Rodar, trotar y hacer volteretas.
- Girar, rodear objetos u obstáculos cuando trotan o corren, iniciar el movimiento o detenerse
- Lanzar objetos o pelotas, rebotar y atrapar pelotas.
- Saltar obstáculos y trepar por mallas, escaleras.
- Utilizar las manijas de las puertas para abrirlas
- Montar y pedalear triciclos o bicicletas con apoyos.

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

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

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

2.2.2.6. *Juegos Utilizados en el progreso de la habilidad motora gruesa en niños de Cuatro Años.*

Las actividades se muestran en los anexos

N	ACTIVIDAD	Propósito
1.	Me divierto jugando al semáforo	Que los infantes ejecuten diversos movimientos mediante actividades lúdicas.
2.	Realizamos el circuito	Que los pequeños realicen diferentes movimientos mediante el juego.
3.	Movemos nuestro cuerpo	Que los infantes ejecuten movimientos mediante su cuerpo manteniendo el equilibrio.
4.	Juegos tradicionales	Que los infantes participen en los juegos tradicionales
5.	Me divierto al ritmo de la música	Que los infantes realicen diferentes movimientos al momento de bailar.
6.	Mantenemos el equilibrio	Que los pequeños mantengan el equilibrio al realizar los juego.
7.	Me divierto compitiendo	Que los infantes lleven a cabo diversos movimientos a través de los juegos
8.	Mi cuerpo está en movimiento	Que los infantes realicen movimientos realizando un juego en el aula de psicomotriz.
9.	Nos escondemos de la lluvia	Que los infantes anuncien en el juego realizando diversos movimientos.
10.	Jugamos con el ula ula	Que los infantes lleven a cabo una variedad de movimientos utilizando las ulas ulas

2.3. Definiciones de Términos Básicos.

- **Dominio corporal estático:** Constituyen todas aquellas actividades motoras que facilitan la comprensión del esquema corporal y comprenden su tonicidad, auto control y respiración. Simbaña et al (2021).
- **Dominio corporal dinámico:** Está referido a la acción de movimientos voluntarios complejos, la cual está relacionado con el dominio de las extremidades que permiten el desplazamiento de manera sincronizada; este dominio comprende el control conjunto global, el equilibrio, la coordinación mano-ojo y el ritmo. Simbaña et al (2021).
- **Estrategia Didáctica:** Es un proceso estructurado, sistematizado y dirigido hacia el logro de un objetivo claramente definido, sus fases están dirigidas hacia la consecución de objetivos ⁶¹ de aprendizaje previstos. A partir de las estrategias didácticas el docente orienta sus actividades académicas que los estudiantes de manera individual o grupal logren desarrollar el plan de estudios, Campusano y Díaz (2017)
- ⁵⁰ **Motricidad gruesa:** Es la capacidad motriz, el cual consiste en contraer grupos de músculos que implica el movimiento del cuerpo. Son actividades que promueven el movimiento corporal completo en los niños, tales como correr, saltar y caminar, entre otros. Pasminio y Proaño (2009)
- **Juego:** Está determinada las acciones recreativas de índole físico o mental en base a reglas determinadas. El juego resulta de una actividad natural sin aprendizaje anticipado que proviene de la misma vida. Meneses y Monge (2011)

Capítulo III

Metodología

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general:

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

3.1.2. Hipótesis específicas:

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

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

3.2. Variables

Variable Independiente: El juego como estrategia didáctica

Variable dependiente: Motricidad gruesa

3.3. Operacionalización de variables

Se presenta en un cuadro:

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Estructura	Descripción
V.I.= El juego como estrategias didácticas	El juego es una acción intrínseca y natural presente en algunas especies, que tiene como objetivo el desarrollo de procesos psicológicos fundamentales, Smith (1980, citado por Gómez y otros, 2014),	El juego es una actividad agradable que se lleva a cabo de forma espontánea y libre, sin un propósito específico, y que favorece el desarrollo infantil. Gómez (2013).	Finalidad Campo de acción Funciones Fases	Las estrategias didácticas diseñadas buscan desarrollar la destreza motora amplia de los infantes de ámbito donde se desarrolla la investigación, los cuales constituyen la estrategia principal para cumplir los objetivos planteados en el presente estudio y busca desarrollar motricidad gruesa. Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 326 “Mi Divino Niño Jesús” Busca potenciar el progreso de la habilidad motora amplia Solo se desarrolla como actividades complementarias al trabajo en clase. Las estrategias se fundamentan en: HENRY WALLON, Ve a la psicomotricidad como el vínculo entre lo mental y lo físico, argumentando que el niño se moldea a sí mismo a través del movimiento, y que el crecimiento se dirige de la acción al pensamiento. JEAN PIAGET, Argumenta que mediante la actividad física, los niños y niñas adquieren conocimientos, fomentan su creatividad, reflexionan, y enfrentan desafíos, resolviendo problemas. Sostiene el crecimiento cognitivo de los niños está estrechamente ligado a su actividad motriz desde temprana edad. Además, afirma que todo el proceso de aprendizaje se basa en la interacción del niño con su entorno, con los demás y con las experiencias que adquiere a través de su movimiento y acción.
			Fundamentos teóricos	Aros Equipos de sonido conos
			Medios materiales	

Pelotas
Cuerdas
Vasos

3.4. Metodología

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

3.5. Tipos de estudio

El estudio actual pertenece al tipo experimental por su naturaleza cuantitativa de tipo aplicativo, porque se analizó la variable: motricidad gruesa (variable dependiente) en función de las variables el uso del juego como método educativo (variable independiente), con la finalidad de recoger datos de una muestra determinada. Es decir, tal como lo indica Hernández (2013), la variable objeto de estudio fue manipuladas con el propósito de observar cómo se comporta la otra variable.

3.6. Diseño

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

GE	O ₁	X	O ₂
GC	O ₃		O ₄

Donde:

O₁ y O₃ : Pre test a aplicarse en el grupo experimental y control.

O₂ y O₄ : Post test a aplicarse en el grupo experimental y control.

X : Aplicación del juego como estrategias didácticas

3.7. Población, muestra y muestreo

3.7.1. Población:

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

Distribución de la Población de 4 años por sección

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

3.7.2. Muestra:

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

3.7.3. Muestreo:

La selección de la muestra fue a criterio intencional de las investigadoras, es decir, El muestreo utilizado fue de tipo no probabilístico, debido a que se trata de grupos preformados.

3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Hernández y Mendoza (2018) el investigador ha empleado técnicas de recolección de datos como recursos para comprender el fenómeno o problema bajo estudio y obtener la información pertinente del mismo. Este estudio o en esta investigación se utilizará la observación sistemática como el método de recopilación de datos consistirá en el uso de fichas de observación, que evaluarán dos dimensiones: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático. Este instrumento será validado mediante la evaluación de tres expertos y el cálculo del coeficiente alfa de Cronbach.

3.9. Métodos de análisis de datos

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

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

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

6 Capítulo IV

Resultados Obtenidos

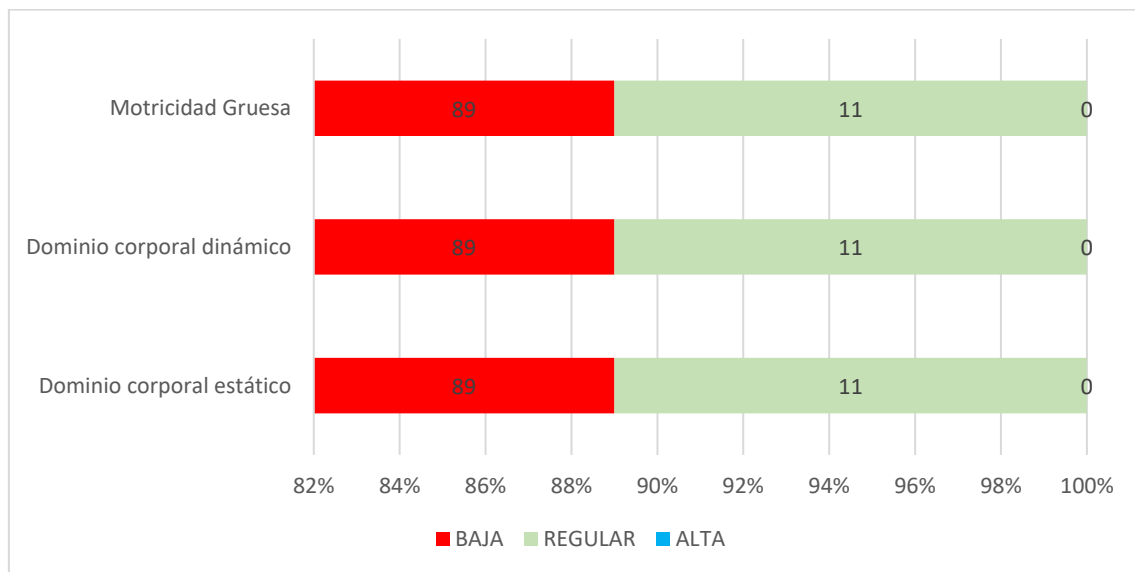
4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados

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

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

Fuente: ficha de observación.

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



Fuente: Tabla 1

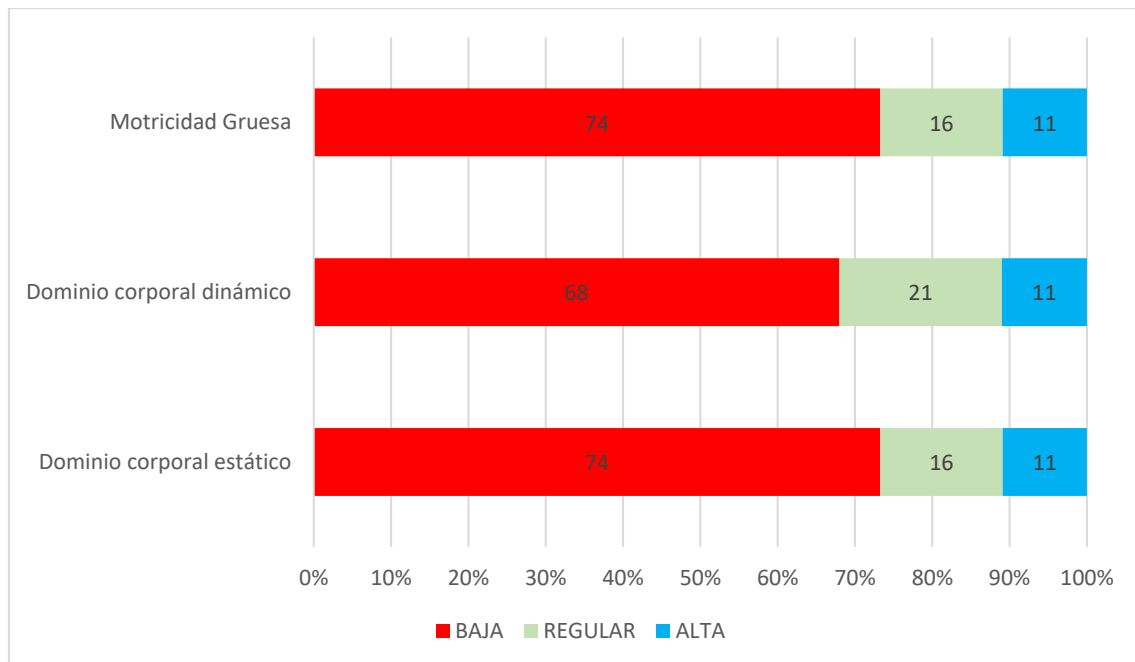
De la tabla 1 y gráfico 1, en el grupo control, se nota que el 89,0% de los alumnos reside en un nivel de progreso motor grueso bajo, solo el 11,0% de la muestra se encuentra con desarrollo motor regular. Esto nos muestra que los estudiantes asignados al grupo de control, no han desarrollado el equilibrio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

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

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

Fuente: ficha de observación.

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



Fuente: Tabla 2

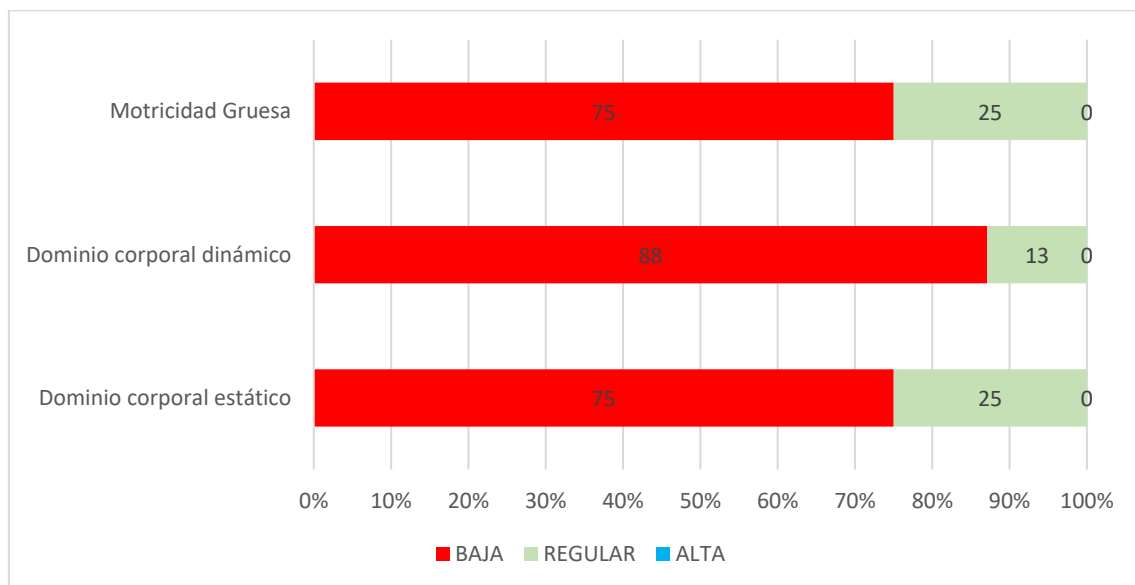
De la tabla 2 y gráfico 2, en el grupo control, se nota que el 74,0% de los estudiantes se encuentra en un nivel de progreso motor grueso bajo, el 16,0% de la muestra se encuentra con desarrollo motor regular y solo 11,0% se encuentra en alto. Esto nos muestra que los estudiantes del grupo control, no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

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

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

Fuente: ficha de observación.

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



Fuente: Tabla 3

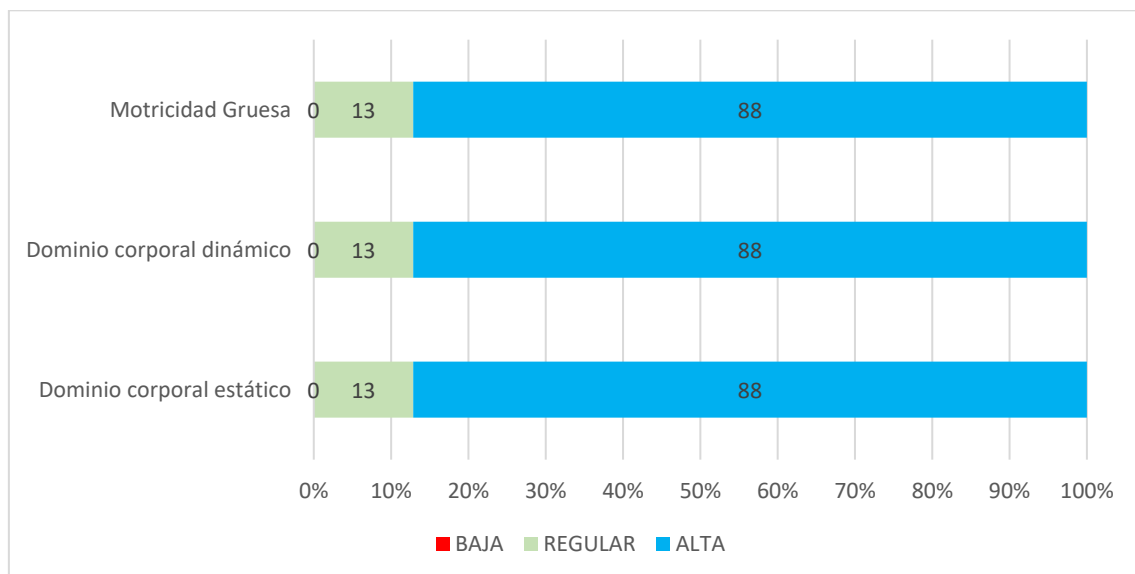
De la tabla 3 y gráfico 3, en el grupo experimental al igual que en el grupo control, se nota que el 75,0% de los alumnos se encuentra en un nivel de desarrollo motor grueso bajo y el 25,0% de la muestra se encuentra con desarrollo motor regular. Esto nos muestra que los estudiantes del grupo experimental,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

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

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

Fuente: ficha de observación.

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



Fuente: Tabla 4

De la tabla 4 y gráfico 4, en el grupo experimental, se nota que el 88,0% de los niños están en una etapa de desarrollo motor grueso alto y el 13,0% de la muestra se encuentra con desarrollo motor regular. Esto nos muestra que los estudiantes del grupo experimental, mediante enfoques que emplean juegos o actividades lúdicas, han desarrollado el equilibrio estático (88,0%), ya que han desarrollado el tono muscular, la relajación y la coordinación respiratoria. Con respecto al manejo dinámico del cuerpo se observa un predominio alto de 88,0%, es decir, los niños se muestran muy seguros en el equilibrio dinámico, la coordinación muscular para lanzar objetos, saltar con seguridad, seguridad al correr y se observa que es capaz de trepar o rastrar en los juegos realizados.

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

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

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

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

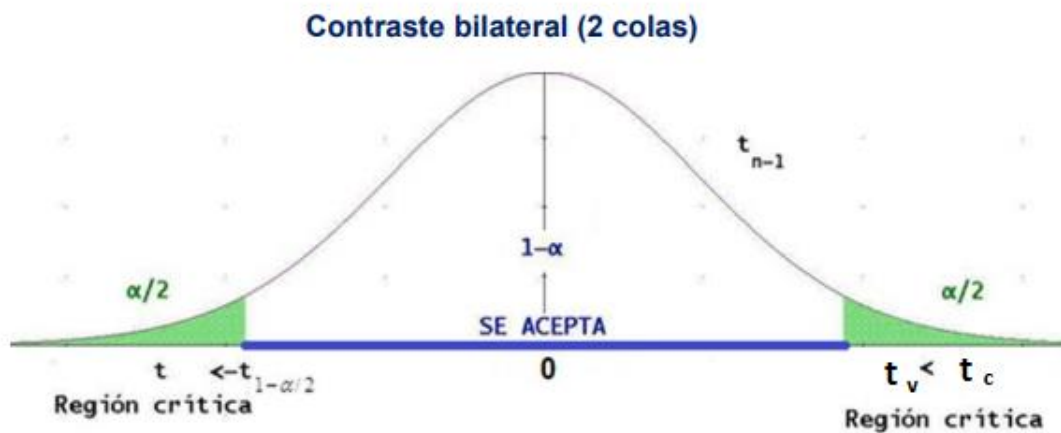
Tabla 6: prueba t para el grupo control

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

Dada que la regla de decisión es:

Si $H_0: \mu_1 = \mu_2$

Si $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$



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

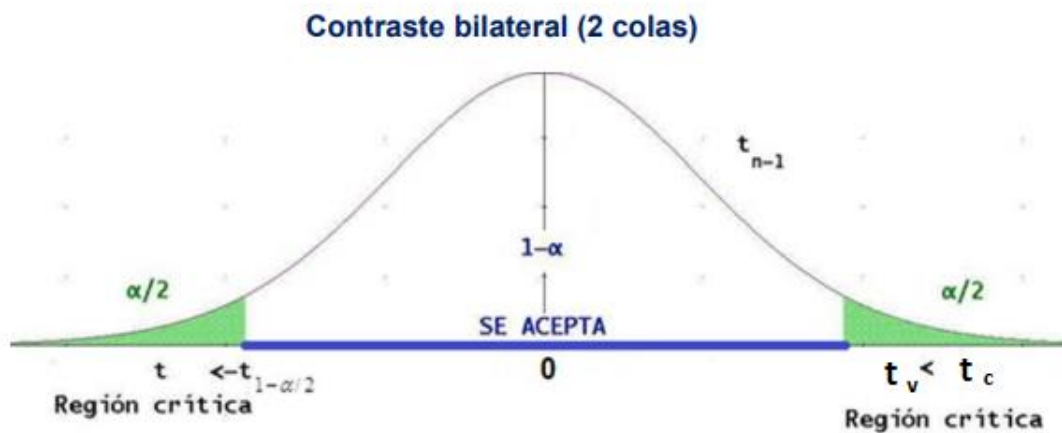
Tabla 7: Prueba t para el grupo experimental

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

Dada que la regla de decisión es:

Si $H_0: \mu_1 = \mu_2$

Si $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$



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

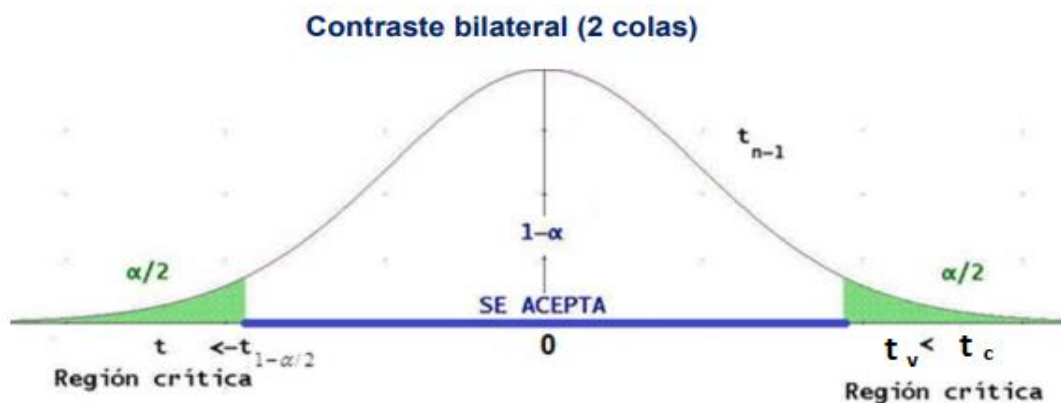
Tabla 8: Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales entre el grupo experimental y el control.

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

Dada que la regla de decisión es:

Si $H_0: \mu_1 = \mu_2$

Si $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$



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

4.2. Discusión de Resultados

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

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

Además, los resultados obtenidos concuerdan con Campana (2020), que la coordinación corporal amplia, centrada en las dimensiones estática y dinámica, constituye un aspecto del crecimiento físico y mental del niño.

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

Aunque tanto en el grupo control y experimental se han encontrado diferencias significativas comparando cada uno con su pre test y post test, es obvio que los resultados son mayores en el grupo experimental (diferencia de promedio 16.5), sobre las del grupo control (diferencia de promedio 3.45). Al respecto convenimos con Gómez (2014), quien indica que el juego puede desarrollarse de manera libre (basado en el placer) y está

presente en todos los seres humanos (como patrón del desarrollo humano), aunque no es exclusivo de la niñez, es en esta etapa donde más se usa y es por medio de esta que las diferentes culturas pueden transmitir normas, valores y se puede desarrollar la personalidad del niño. Sin embargo, coincidimos con Wallon (citado por Meneses y Monge, 2001), quien menciona que las I.E. deberían considerar el juego como una herramienta educativa y no enfocarse exclusivamente exclusivamente con fines educativos.

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

Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

- 1 El uso del juego como táctica didáctica favorece el progreso de la motricidad gruesa en infantes de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, ya que se encuentra que en el grupo experimental, el desarrollo motor se encuentra en un nivel alto (88,0%), mientras que en el grupo control solo se incrementa en 11,0%. Además, se encuentra que el $p=0,000$ ($p<0,05$), eso nos indica que las estrategias utilizadas producen efectos muy significativos para el niño desarrolle las dimensiones corporal estático y dinámico. 22 15
- 79 El empleo del juego como método educativo favorece el desarrollo de la motricidad gruesa, en su dimensión dominio corporal estático en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, ya que se nota que en el grupo experimental un incremento en la categoría de alta en 88,0%. Además, el promedio en el grupo se incrementa en 7,54. Por otro lado, se observa que el $p=0,000$ ($p<0,05$), eso nos indica que las estrategias utilizadas en base el juego produce efectos muy significativos para el niños desarrolle la dimensiones corporal estático, esto se evidencia ya que desarrolla más rápidamente el equilibrio estático, el tono, la relajación y un control adecuado de la respiración. 77 36
- 1 El juego como estrategia didáctica favorece el desarrollo de la motricidad gruesa, en su dimensión dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la I.E.I Cuna Jardín N° 326 “Mi divino Niño Jesús”, San Martín 2022. ya que se observa que en el grupo experimental al igual que el caso anterior un incremento en la categoría de alta en 88,0%. Además, el promedio en el grupo control solo se incrementa en 8.96. Por otro lado, se observa que el $p=0,000$ ($p<0,05$), eso nos indica que el juego en los niños desarrolla con mayor facilidad el equilibrio dinámico, la coordinación muscular, y puede con facilidad saltar, correr, trepar y rastrar en las diferentes pruebas que se le presenta 35 75

5.2. Recomendaciones

- A los profesores de la I.E., proponer habilidades de trabajo con los padres de familia para diseñar actividades fundamentadas en el juego, con la finalidad de estimular a sus hijos en el crecimiento de las habilidades motoras amplia.
- A los docentes de la EESPP “Tarapoto”, realizar talleres centrado utilizando el juego para fomentar el desarrollo de habilidades motoras gruesas, desde diversas posturas psicopedagógicas.
- A los maestros de la I.E. brindar mayores facilidades para el perfeccionamiento de investigaciones, ya que es un poco difícil desarrollar talleres con los niños fuera de la hora de clases.

Referencias Bibliográficas

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

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

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

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

- Ruíz G. M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Facultad de Educación. Universidad de Cantabria. Disponible en URL <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Ruiz, L., Gómez, M., Jiménez, P., Ramón, I. y Peñaloza, R. (2015). *¿Debemos preocuparnos por la coordinación de los escolares de la Educación Secundaria Obligatoria?* SciELO, 17, 109-116. Recuperado de http://scielo.isciii.es/pdf/pap/v17n66/05_original4.pdf.
- Salazar Herrera, L. (2022). Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N°174 – Huánuco, 2022. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Disponible en url: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29824/EQUILIBRIO_JUEGOS_SALAZAR_HERRERA_LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez-Reyes, Luis G., Ramón-Santana, Ana C. y Mayorga-Santana, Victoria E. (2020). *Desarrollo Psicomotriz en niños en el contexto del confinamiento por la pandemia del COVID 19*. Disponible en URL <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>.
- Simbaña Haro, Mario Paúl; Gonzalez Romero, Mario Gerardo; Merino Toapanta, Cristina Elizabeth; Sanmartin Lazo, Dayana Estefanía (2021). *La expresión corporal y el desarrollo motor de niños de 3 años*. Disponible en URL: <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/564/5642830003/5642830003.pdf>
- Tirado López, M.; Peinado Bautista, M. y Cárdenas Aguilar, B. (2011), *El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en Educación Inicial*. Universidad Pedagógica Nacional. Mazatlan – Sinaloa. Disponible en URL: <http://200.23.113.51/pdf/31242.pdf>
- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia
- Valles Galan, N. (2020). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 268 Mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019. Disponible en URL: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18818/JUEGO_M

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

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

ANEXOS

- **Anexo N° 01: Constancia de Turnitin**

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

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

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

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

<p>con la finalidad de recoger datos de una muestra determinada. Es decir, tal como lo indica Hernandez (2013), la variable objeto de estudio fue manipuladas con la finalidad de observar el comportamiento de la otra variable. El diseño de investigación que se utilizó corresponde al diseño cuasi experimental, con diseño de dos grupos no equivalentes. (Hernández y Mendoza 2018). Cuyo diseño es:</p> <p>GE O₁ X O₂ GC O₃ O₄</p> <p>Donde: O₁ y O₃ : Pre test a aplicarse en el grupo experimental y control. O₂ y O₄ : Post test a aplicarse en el grupo experimental y control.</p>	<p>Se consideró la sección de 04 años “amistosos” del turno mañana como grupo experimental, el cual está constituido 24 niños y el grupo control se tomará a la sección de 04 años “solidarios” del turno de la tarde.</p>	<table border="1" data-bbox="1216 228 1700 341"> <tr> <td data-bbox="1216 228 1458 341"></td> <td data-bbox="1458 228 1700 341">Medios y Materiales</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="1216 448 1626 842"> <thead> <tr> <th data-bbox="1216 448 1368 560">Variables</th> <th data-bbox="1368 448 1626 560">Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1216 560 1368 727">La motricidad gruesa</td> <td data-bbox="1368 560 1626 727"> Dominio Corporal dinámico </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1216 727 1368 842"></td> <td data-bbox="1368 727 1626 842"> Dominio Corporal estático </td> </tr> </tbody> </table>		Medios y Materiales	Variables	Dimensiones	La motricidad gruesa	Dominio Corporal dinámico		Dominio Corporal estático	
	Medios y Materiales										
Variables	Dimensiones										
La motricidad gruesa	Dominio Corporal dinámico										
	Dominio Corporal estático										

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

• Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE:

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

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

Dominio corporal dinámico

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

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

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

CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO

DE JUICIO DE EXPERTO

SEÑORA: Mérida Vela Ríos

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

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

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

Atentamente.



Merci Córdova Alberca
DNI N° 76125246



Yaneli Quilla Maldonado
DNI N° 74466777

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Mérida Vela Ríos

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

Atentamente.



Mg. Mérida Vela Ríos
Docente

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

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

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

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

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

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

III. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable

.....

.....

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

48

Tarapoto, 01 de Agosto de 2022.



 Sello y firma del experto
 Mg. Mélida Vela Ríos

CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO

DE JUICIO DE EXPERTO

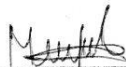
SEÑOR: Pedro Eleuterio Viena Gonzales

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

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

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

Atentamente.



Merci Córdova Alberca

DNI N° 76125246



Yaneli Quilla Maldonado

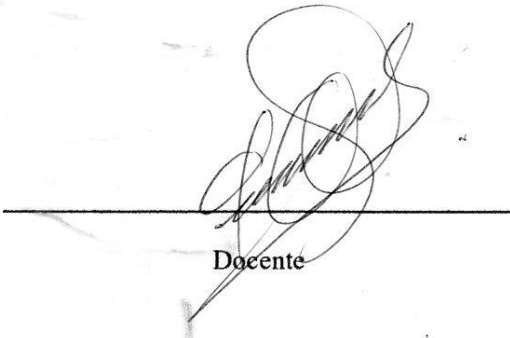
DNI N° 74466777

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Pedro Eleuterio Viena Gonzales

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

Atentamente.



Docente

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

IX. DATOS GENERALES

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

X. INDICADORES DE VALIDACIÓN

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

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

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

XI. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable


.....

.....

XII. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

43

Tarapoto, 01 de Agosto de 2022.



 Sello y firma del experto

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

SEÑOR: Aníbal Mendo García

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

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

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

Atentamente.



Merci Córdova Alberca
DNI N° 76125246




Yaneli Quilla Maldonado
DNI N° 74466777

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Aníbal Mendo García

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

Atentamente.



Docente

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

V. DATOS GENERALES

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

VI. INDICADORES DE VALIDACIÓN

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

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

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

VII. CONCLUSIÓN


El instrumento es aceptable

.....

.....

VIII. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

47


 Sello y firma del experto

Tarapoto, 01 de Agosto de 2022.

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



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

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

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

HACE CONSTAR:

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

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

Tarapoto, 09 de agosto del 2022.


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

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

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

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

Título: Me divierto jugando al semáforo

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

Materiales: aros, conos, búfer.

Tema transversal: Orientación de la excelencia

Aprendizajes esperados:

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

II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Secuencia didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias metodológicas	Tiempo

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

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

- **Evaluación:**

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

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ
DOCENTE DE AULA

YANELI QUILLA MALDONADO
DOCENTE PRACTICANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

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

Dominio corporal dinámico

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

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

Título: Realizamos el circuito

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

Materiales: cinta, pelota, canasta, búmer.

Tema transversal: Orientación de la excelencia

Aprendizajes esperados:

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

II. Secuencia didáctica:

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

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

• **Evaluación:**

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

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ
DOCENTE DE AULA

YANELI QUILLA MALDONADO
DOCENTE PRACTICANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

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

Dominio corporal dinámico

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

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

Título: Movemos nuestro cuerpo

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

Materiales: Tiza, parlante, vasos, pelotas.

Tema transversal: Orientación de la excelencia

Aprendizajes esperados:

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

Secuencia didáctica:

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

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

• **Evaluación:**

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

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

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

Dominio corporal dinámico

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

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

Título: Juegos tradicionales

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

Materiales: pañuelo, búfer.

Tema transversal: Orientación de la excelencia

Aprendizajes esperados:

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

II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

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

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

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

- **Evaluación:**

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

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ
DOCENTE DE AULA

YANELI QUILLA MALDONADO
DOCENTE PRACTICANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

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

Dominio corporal dinámico

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

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

Título: Me divierto al ritmo de la música

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

Materiales: tv, parlante, globos.

Tema transversal: Orientación de la excelencia

Aprendizajes esperados:

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

II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

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

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

Evaluación:

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

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ
DOCENTE DE AULA

YANELI QUILLA MALDONADO
ALUMNA PRACTICANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

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

Dominio corporal dinámico

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

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

Título: Mantenemos el equilibrio.

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

Materiales: conos de papel, búfer

Tema transversal: Orientación de la excelencia

Aprendizajes esperados:

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

II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

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

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

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

• **Evaluación:**

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

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ
DOCENTE DE AULA

YANELI QUILLA MALDONADO
ALUMNA PRACTICANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

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

Dominio corporal dinámico

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

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

Título: Me divierto compitiendo

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

Materiales: TV, materiales del aula de psicomotriz.

Tema transversal: Orientación de la excelencia

Aprendizajes esperados:

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

II. Secuencia didáctica:

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

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

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

- **Evaluación:**

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

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ
DOCENTE DE AULA

YANELI QUILLA MALDONADO
ALUMNA PRACTICANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

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

Dominio corporal dinámico

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

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

Título: Mi cuerpo está en movimiento

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

Materiales: tv, materiales del aula de psicomotriz.

Tema transversal: Orientación de la excelencia

Aprendizajes esperados:

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

II. Secuencia didáctica:

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

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

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

• **Evaluación:**

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

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ
DOCENTE DE AULA

YANELI QUILLA MALDONADO
ALUMNA PRACTICANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

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

Dominio corporal dinámico

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

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

Título: Nos escondemos de la lluvia

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

Materiales: Búfer, materiales del aula de psicomotriz.

Tema transversal: Orientación de la excelencia

Aprendizajes esperados:

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

II. Secuencia didáctica:

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

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

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

- **Evaluación:**

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

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ
DOCENTE DE AULA

YANELI QUILLA MALDONADO
ALUMNA PRACTICANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

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

Dominio corporal dinámico

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

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

Título: Jugamos con el ula ula.

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

Materiales: Búfer, ulas, ulas.

Tema transversal: Orientación de la excelencia

Aprendizajes esperados:

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

II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

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

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

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

- **Evaluación:**

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

MARÍA JUANA GÁLVEZ JIMÉNEZ
DOCENTE DE AULA

YANELI QUILLA MALDONADO
ALUMNA PRACTICANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____

Leyenda

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

Dominio corporal estático

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

Dominio corporal dinámico

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

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

La niña encesta la pelota en la caja.



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



● **22% de similitud general**

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

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

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.uladech.edu.pe Internet	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Internet	2%
3	repositorio.unheval.edu.pe Internet	<1%
4	Universidad Cesar Vallejo on 2016-12-09 Submitted works	<1%
5	Universidad Cesar Vallejo on 2017-06-09 Submitted works	<1%
6	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Internet	<1%
7	tarapoto on 2023-12-28 Submitted works	<1%
8	tarapoto on 2023-11-16 Submitted works	<1%

9	repositorio.une.edu.pe Internet	<1%
10	hdl.handle.net Internet	<1%
11	tesis.usat.edu.pe Internet	<1%
12	unsaac on 2022-12-20 Submitted works	<1%
13	repositorio.unsch.edu.pe Internet	<1%
14	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2022-01-04 Submitted works	<1%
15	repositorio.usanpedro.edu.pe Internet	<1%
16	E. Barros-Prieto, E. Noboa-Freile, C. Peñaherrera-Carrillo, F. Endara-Urr... Crossref	<1%
17	repositorio.unjfsc.edu.pe Internet	<1%
18	repositorio.uct.edu.pe Internet	<1%
19	dspace.unl.edu.ec Internet	<1%
20	repositorio.utea.edu.pe Internet	<1%

21	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	<1%
22	repositorio.uns.edu.pe Internet	<1%
23	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-08-17 Submitted works	<1%
24	Universidad Cesar Vallejo on 2016-06-22 Submitted works	<1%
25	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-07-18 Submitted works	<1%
26	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-14 Submitted works	<1%
27	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-02-13 Submitted works	<1%
28	Universidad Santo Domingo de Guzman on 2019-04-08 Submitted works	<1%
29	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2023-08-22 Submitted works	<1%
30	Yingzhi Wang, Olga Matvieieva, Qing-Wen Zheng. " Effectiveness of the... Crossref	<1%
31	repositorio.udch.edu.pe Internet	<1%
32	Angie Ximena Valles Ramírez, Patricia Covarrubias-Papahiu. "METODO... Crossref	<1%

33	uncedu on 2024-01-05 Submitted works	<1%
34	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2024-01-02 Submitted works	<1%
35	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-06-07 Submitted works	<1%
36	Universidad Cesar Vallejo on 2018-11-16 Submitted works	<1%
37	1library.co Internet	<1%
38	Account Universidad Mariana on 2024-04-04 Submitted works	<1%
39	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-22 Submitted works	<1%
40	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-08 Submitted works	<1%
41	repositorio.unae.edu.ec Internet	<1%
42	Universidad Cesar Vallejo on 2018-12-05 Submitted works	<1%
43	Universidad Cesar Vallejo on 2023-05-26 Submitted works	<1%
44	unhuancavelica on 2024-05-16 Submitted works	<1%

45	Escuela Nacional Superior de Arte Dramatico on 2021-02-25 Submitted works	<1%
46	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2024-01-18 Submitted works	<1%
47	Biaggio, A.M.B.. "Achievement motivation of Brazilian students", Intern... Crossref	<1%
48	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-05-15 Submitted works	<1%
49	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	<1%
50	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-05-20 Submitted works	<1%
51	Universidad Catolica de Trujillo on 2020-03-02 Submitted works	<1%
52	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-07-21 Submitted works	<1%
53	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2021-11-16 Submitted works	<1%
54	repository.usta.edu.co Internet	<1%
55	Carlos Parra, Gladys Jaimes, Víctor Burbano. "LA COORDINACIÓN MO... Crossref	<1%
56	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2022-05-18 Submitted works	<1%

57	Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-11-15	<1%
	Submitted works	
58	repositorio.monterrico.edu.pe	<1%
	Internet	
59	repositorio.ug.edu.ec	<1%
	Internet	
60	repositorio.uncp.edu.pe	<1%
	Internet	
61	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e quali...	<1%
	Publication	
62	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-05-07	<1%
	Submitted works	
63	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2021-12-10	<1%
	Submitted works	
64	Sergio Guillermo Medellín Morales, Ludivina Barrientos Lozano, Silvia ...	<1%
	Crossref	
65	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2017-12-10	<1%
	Submitted works	
66	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-05-13	<1%
	Submitted works	
67	Universidad Catolica de Trujillo on 2019-01-18	<1%
	Submitted works	
68	Universidad Nacional de Educación on 2024-02-08	<1%
	Submitted works	

69	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2023-08-20 Submitted works	<1%
70	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2023-10-22 Submitted works	<1%
71	Universidad Nacional de Trujillo on 2023-11-29 Submitted works	<1%
72	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2022-01-02 Submitted works	<1%
73	Universidad Santiago de Cali on 2020-10-07 Submitted works	<1%
74	dspace.unach.edu.ec Internet	<1%
75	repositorio.unasam.edu.pe Internet	<1%
76	repositorio.upse.edu.ec Internet	<1%
77	Bernardo Gargallo, Carmen Campos, Gonzalo Almerich. " Learning to le... Crossref	<1%
78	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2017-12-20 Submitted works	<1%
79	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2022-08-19 Submitted works	<1%
80	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano ... Crossref	<1%

-
- 81 **Débora Imhoff, Silvina Brussino. "Effect of political socialization on chi...** <1%
Crossref
-
- 82 **Universidad Nacional de Trujillo on 2021-01-06** <1%
Submitted works