

Tesis_Silvia Cruzado_2023_2F.docx

 tesis

 tesis

 Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "Tarapoto"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::12815:419276928

Fecha de entrega

3 ene 2025, 12:31 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

6 ene 2025, 12:00 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

Tesis_Silvia Cruzado_2023_2F.docx

Tamaño de archivo

26.0 MB

106 Páginas

14,402 Palabras

79,023 Caracteres

24% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

▸ Bibliografía

Fuentes principales

17%  Fuentes de Internet

11%  Publicaciones

19%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 11% Publicaciones
- 19% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Internet	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	6%
2	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	3%
3	Internet	hdl.handle.net	2%
4	Trabajos entregados	unhuancavelica on 2024-12-01	1%
5	Internet	repositorio.uct.edu.pe	1%
6	Trabajos entregados	tarapoto on 2024-07-05	1%
7	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Chimborazo on 2024-07-18	1%
8	Internet	alicia.concytec.gob.pe	1%
9	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	0%
10	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-03-17	0%
11	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2018-07-26	0%

12	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-12-10	0%
13	Internet	apirepositorio.unh.edu.pe	0%
14	Publicación	"Diseña y Lidera desde el Aula.", Pontificia Universidad Catolica de Chile, 2019	0%
15	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-12-17	0%
16	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-22	0%
17	Trabajos entregados	uroosevelt on 2024-10-24	0%
18	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	0%
19	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2024-01-26	0%
20	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2021-07-31	0%
21	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-11-10	0%
22	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2024-08-05	0%
23	Internet	repositorio.ensad.edu.pe	0%
24	Publicación	Buleje Ocampo, Nimia. "Implementacion de Politicas Publicas para la Atencion In...	0%
25	Internet	dspace.unach.edu.ec	0%

26	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2017-12-10	0%
27	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2018-04-06	0%
28	Publicación	Estefani Alexandra Sánchez Morales, Soraya Nicole Oñate Carrera, Karen Lizeth ...	0%
29	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2022-05-18	0%
30	Publicación	Dometila Mamani-Jilaja, Nelly Edith Mamani-Quispe, Manuela Daishy Casa-Coila. ...	0%
31	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-05-15	0%
32	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-06-11	0%
33	Publicación	Ayala-Villamil, Luis-Alfonso. "Caracterización de les Concepciones Sobre Naturale...	0%
34	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-12-11	0%
35	Trabajos entregados	UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama on 2024-12-04	0%
36	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2024-05-22	0%
37	Internet	dspace.unl.edu.ec	0%
38	Internet	www.repositorio.usac.edu.gt	0%
39	Publicación	Perez Diaz, Miguel E.. "El Desarrollo del Liderazgo: La Formación de Líderes Empr...	0%

40	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2024-01-18	0%
41	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-03-19	0%
42	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-04	0%
43	Trabajos entregados	Webster University on 2022-10-25	0%
44	Internet	repositorio.udea.edu.pe	0%
45	Trabajos entregados	Brigham Young University on 2024-12-09	0%
46	Publicación	Galaviz, Karla Ivette. "Physical activity promotion in Mexican healthcare settings: ...	0%
47	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	0%
48	Publicación	Olmeda, Beatriz Soto. "Liderazgo instruccional: Nivel de importancia y satisfaccio...	0%
49	Trabajos entregados	uniminuto on 2021-04-26	0%
50	Publicación	Andrea Lizbeth Molina Verdugo, Alex Dario Moreta Camacho, María Fernanda Sa...	0%
51	Trabajos entregados	Colegio Sebastián de Benalcázar on 2014-11-05	0%
52	Trabajos entregados	Universidad Politécnica Estatal de Carchi on 2024-12-18	0%
53	Trabajos entregados	Mountain Lakes High School on 2023-12-13	0%

54	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-07-05	0%
55	Trabajos entregados	Universidad Santiago de Cali on 2021-10-17	0%
56	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-05-15	0%
57	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-09-02	0%
58	Publicación	"Proceedings of the 7th Brazilian Technology Symposium (BTSym'21)", Springer S...	0%
59	Publicación	Arévalo Parra, Zully Andrea. "La Oralidad en la Primera Infancia desde la Potenci...	0%
60	Publicación	Heber Nehemias Chui Betancur, Yesly Yulisa Romero Yapuchura, Katia Pérez Arg...	0%
61	Trabajos entregados	Instituto Superior de Educación Publico Hno Victorino Elorz Goicoechea on 2024-0...	0%
62	Publicación	Luis Alonso Fuentes Sandoval, José Antonio Rodríguez Méndez. "Effect of hydroge...	0%
63	Publicación	Santiago Santiago, Carlos Alberto. "El uso de los titeres por los educadores como ...	0%
64	Trabajos entregados	uncedu on 2024-01-05	0%
65	Publicación	"Diseño de una propuesta de trabajo colaborativo docente para la mejora de los ...	0%
66	Publicación	José Francisco López-Gil, Cristiano Israel Caetano, Rafael Gomes Sentone, Fernan...	0%
67	Publicación	Morales, Jose Fortunato Huamanchumo. "Factores Que Inciden en la Desnutrició...	0%

68	Publicación	Padli Padli, Muhamad Ichsan Sabillah, Khairani Faizah, Bambang Irawan et al. "I...	0%
69	Trabajos entregados	uteg on 2024-02-27	0%
70	Publicación	Castillo Londoño, Alba Lucia Márquez, María Bernarda Peralta. "Apropiación del...	0%
71	Publicación	Despina A. Stylianou, Rena Stroud, Michael Cassidy, Eric Knuth, Ana Stephens, An...	0%
72	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2022-11-10	0%
73	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2024-12-11	0%
74	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-16	0%
75	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-11-15	0%
76	Publicación	Yingzhi Wang, Olga Matvieieva, Qing-Wen Zheng. " Effectiveness of the Orff and ...	0%
77	Internet	www.sinergiaacademica.com	0%
78	Publicación	"Teoría de la mente de niñas y niños chilenos de 3 y 4 años : descripción y relació...	0%
79	Publicación	Alixon David Reyes Rodríguez. "El juego, el círculo mágico y la autotelia (Play, the ...	0%
80	Publicación	Correa Cepeda, Carla V. "Estudio Descriptivo Transversal Correlacional Sobre El Ef...	0%
81	Publicación	Lisbet Guillen Pereira, Richard Manuel Manangón Pesantez, Pablo Anthony Rend...	0%

82	Publicación	Reyes, Esmila Calderón. "Estrategias de Comunicación en la Prevención del Vih/Si...	0%
83	Trabajos entregados	Universidad Estatal de Milagro on 2020-07-30	0%
84	Trabajos entregados	Instituto Superior de Formacion Docente Salomé Urenq on 2023-12-14	0%
85	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2022-04-20	0%
86	Trabajos entregados	Universidad Femenina del Sagrado Corazón on 2024-07-22	0%
87	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2024-01-22	0%
88	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Chimborazo on 2024-04-05	0%
89	Trabajos entregados	University of La Guajira on 2024-05-11	0%
90	Trabajos entregados	ucol on 2024-11-12	0%

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS:

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

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autora (es):

Bach. Silvia Patricia cruzado vela (0009-0006-2306-4797)

Asesor (a)

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

Línea de Investigación

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

Promoción 2023

Tarapoto – San Martín

2024

Página del Jurado

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

Presidente

1

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

Vocal

1

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

Secretario

Dedicatoria

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

3 A mis padres, por su apoyo incondicional en cada paso de mi vida, siempre brindándome amor y fortaleza.

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

Silvia Patricia

Agradecimiento

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

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

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

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

La Autora

Declaratoria de autenticidad

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

Declaro bajo juramento que:

1. La presente investigación es de mi autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados.

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

Tarapoto, noviembre del 2024.



Bach. Silvia Patricia cruzado vela
DNI N° 45265093

Presentación

Apreciados miembros del jurado evaluador:

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

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

La Autora

1

índice

Página del Jurado	2
Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Declaratoria de autenticidad	5
Presentación	6
Resumen.....	9
Abstract	10
Introducción	11
Capítulo I	12
Planteamiento del Problema	12
1.1 Situación Problemática	12
1.2 Formulación del Problema	13
1.3 Justificación de la investigación	13
1.4 Objetivos de la investigación	14
1.5 Delimitaciones y Limitaciones de Investigación	14
Capítulo II	16
Marco Teórico.....	16
2.1 Antecedentes de Estudio	16
2.2 Bases Teóricas o Enfoques Científicos	18
2.1.1 El juego como estrategia didáctica	18
2.1.2 Desarrollo de la motricidad gruesa	25
2.3 Definición de Términos Básicos	31
Capítulo III.....	32
Metodología	32
3.1 Hipótesis.....	32
3.2 Variables.....	32
3.3 Operacionalización de Variables.....	33
3.4 Metodología	37
3.5 Tipos de estudio	37
3.6 Diseño	37
3.7 Población, muestra y muestreo.....	37
3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	38

1

1

3.8 Métodos de análisis de datos.....	38
Capítulo IV.....	39
Resultados Obtenidos.....	39
4.1 Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados.....	39
4.2 Discusión de Resultados	46
Capítulo V.....	48
Conclusiones y Recomendaciones.....	48
5.1 Conclusiones	48
5.2 Recomendaciones.....	48
Referencias Bibliográficas.....	50
Anexos	54
6 Anexo N° 01: Constancia de Reporte de Turnitin	54
Anexo N° 02: Matriz de Consistencia.....	55
Anexo N° 03: Instrumentos de Recolección de Datos.....	58
Anexo N° 04: Ficha de validación de Instrumento	59
Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.....	65
Anexo N° 06: Evidencias Fotográficas	66
Anexo N° 07: 10 sesiones de aprendizaje implementadas.....	69

Resumen

51 Este estudio tuvo como finalidad determinar el efecto del juego, empleado como estrategia pedagógica, en la motricidad gruesa de niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial N° 204, en Morales, durante 2024. Se llevó a cabo un estudio de tipo experimental, con diseño pre-experimental y enfoque cuantitativo aplicado.

30 Al inicio, un diagnóstico evidenció que el 57.89% de los niños presentaba un nivel “Bajo” de desarrollo psicomotriz y el 42.11% se ubicaba en un nivel “Regular”, sin registrarse casos en la categoría “Alto”. Para propiciar mejoras, se implementaron 10 sesiones de actividades lúdicas enfocadas en estimular la motricidad gruesa.

2 Tras la intervención, la evaluación post-test demostró un avance significativo: el 100% de los participantes alcanzó el nivel “Alto”. La prueba estadística t para muestras relacionadas confirmó que la diferencia entre la evaluación inicial y la final fue estadísticamente significativa ($p < 0.05$).

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

Abstract

1 This study aimed to determine the effect of play, used as a pedagogical strategy, on the gross motor skills of 4- and 5-year-old children at I.E. Inicial N° 204 in Morales, in 2024. 58 Experimental research was carried out with a pre-experimental design and a quantitative, applied approach.

Initially, a diagnostic assessment revealed that 57.89% of the children had a “Low” level of psychomotor development, while 42.11% were at a “Regular” level; there were no cases in the “High” category. To foster improvements, 10 sessions of play-based activities were implemented, focusing on stimulating gross motor skills.

76 After the intervention, the post-test evaluation showed a significant improvement: 100% of the participants reached the “High” level. A paired-samples t-test confirmed that the difference between the initial and final evaluations was statistically significant ($p < 0.05$).

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

Introducción

2 El presente estudio se encuentra estructurado en cinco capítulos. En el primero, se aborda la situación problemática de la institución educativa inicial, se plantea el problema de investigación, se especifican los objetivos, se justifica la relevancia del trabajo y se establecen limitaciones y delimitaciones.

El segundo capítulo reúne los antecedentes de estudios previos, expone el marco teórico o las bases científicas de ambas variables de estudio y define los términos básicos empleados.

40 1 En el tercer capítulo, se describe la metodología utilizada: la población y muestra seleccionadas, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como los métodos de análisis empleados.

El cuarto capítulo presenta los resultados obtenidos tras aplicar la metodología, junto con la discusión correspondiente a dichos hallazgos.

27 15 Finalmente, el quinto capítulo contiene las conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación, las cuales buscan contribuir al uso del juego como estrategia pedagógica para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en la educación inicial.

1

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1 Situación Problemática

La OMS advierte que la inactividad física y los hábitos sedentarios están contribuyendo al aumento de enfermedades no transmisibles y diversos problemas de salud (OPS, 2019). Según Juro et al. (2023), un 56% de los niños carecen de la práctica adecuada de actividades psicomotrices, lo que limita el desarrollo infantil.

A nivel mundial, se sostiene que los niños de las comunidades más pobres del mundo no aprovechan su infancia. En los países de bajos ingresos, el 43% de niños menores a 5 años están en riesgo de tener un desarrollo deficiente debido a la pobreza extrema y a la malnutrición (UNICEF, 2017).

Según la OMS, aproximadamente el 27,5% (adultos) y el 81% (adolescentes) no acatan las sugerencias de la OMS sobre actividad física, y hasta la fecha no se ha registrado alguna en la última década.

En México, la situación es alarmante: la Encuesta Nacional de Salud y Nutrición de Medio Camino (ENSANUT) aplicada en 2018 reveló que el 35,6% de niños de entre 5 y 11 años padecen sobrepeso (18,1%) u obesidad (17,5%). México ocupa el segundo lugar de obesidad infantil en el continente americano. Se prevé una reducción global del 15% en la inactividad física en adultos y adolescentes para el 2030 (OPS, 2019).

En América Latina y el Caribe, el sobrepeso infantil es un problema de salud pública, y en el Perú no es la excepción, se estima que el 8.6% (niños menores de 5 años), y el 38.4% (niños, niñas y adolescentes) entre 6 y 13 años, viven con sobrepeso, según reportes de la UNICEF (2017). De hecho, la OPS ha identificado a Perú como el país con la tasa más alta de obesidad infantil en Sudamérica. Antes de la pandemia, los especialistas atendían alrededor de 10 nuevos casos de obesidad infantil diariamente, cifra que se ha duplicado desde entonces. Actualmente, al menos 3 de cada 10 niños entre 5 y 19 años en Perú viven con sobrepeso según el Diario El Peruano (2022).

En un estudio realizado en Amazonas, Perú, se encontró que el 48% de los niños presentaba un nivel deficiente de equilibrio, mientras que el 52% tenía un nivel regular. En cuanto a la coordinación motora gruesa, 57% mostró un desempeño bajo, 39% un nivel regular y solo un 4% alcanzó un nivel satisfactorio (Tiwi & Weepiu, 2021).

La actividad física es fundamental para mejorar la salud física y mental. Según la OMS, los niños de entre 5 y 17 años deben realizar al menos 60 minutos de actividad física diaria de

60

82

24

5

5

80

46

intensidad moderada a vigorosa, con ejercicios que fortalezcan el sistema musculoesquelético al menos tres veces por semana .

66 Se estima que hasta 5 millones de muertes anuales podrían evitarse si las personas mantuvieran un estilo de vida físicamente activo. Por ello, la OMS ha impulsado el Plan de Acción Mundial sobre Actividad Física 2018-2030, que busca guiar a los países en la implementación de políticas basadas en evidencia.

55 En el contexto local, en la I.E Inicial N° 204 de Morales, San Martín, Perú, se ha observado un desarrollo insuficiente de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años. A través de entrevistas con el personal docente y la directora general, se identificaron diversas causas de esta problemática. Entre ellas, destacan los efectos de la pandemia del COVID-19, que impidió a muchos niños participar en actividades físicas diarias, así como la sobreprotección de los padres, que ha limitado la autonomía de los niños para explorar su entorno. Además, se ha identificado que los problemas emocionales y la falta de apoyo psicopedagógico agravan esta situación.

Ante esta problemática, la presente investigación se plantea como una oportunidad para encontrar soluciones efectivas y abordar una necesidad que, aunque no siempre visible, está presente en muchos contextos escolares.

6 1.2 Formulación del Problema

Problema General:

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

Problemas Específicos:

- 1 - ¿Cuál es la situación actual del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024?
- 1 - ¿Cómo puede implementarse el juego como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024?
- 1 - ¿Cuál es la influencia de la implementación del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024?

1 1.3 Justificación de la investigación

Justificación teórica

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

Justificación metodológica

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

1.4 Objetivos de la investigación

Objetivo General:

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

Objetivos Específicos:

- 1 - Diagnosticar la situación actual del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024.
- 1 - Implementar el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024.
- 1 - Evaluar la implementación del del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024.

1.5 Delimitaciones y Limitaciones de Investigación

Delimitaciones

- 6 a. El presente estudio se ejecutó en la I.E Inicial N° 204, ubicada en el distrito de Morales, provincia y región San Martín.

- 36
- b. La población y muestra incluyeron a todos los niños de 4 y 5 años matriculados en la I.E Inicial N° 204, Morales, en el año 2024.
 - c. El estudio se desarrolló durante un periodo de 4 meses, de agosto a noviembre de 2024.

Limitaciones

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

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes de Estudio

Internacionales

En su investigación Zambrano & Meza (2023) tuvieron como objetivo de elaborar propuestas de estrategias didácticas dirigidas a mejorar la motricidad fina en niños de tres a cuatro años en la Unidad Educativa "Magaly Masson de Valle Carrera" ubicada en el Cantón Chone, Ecuador. La investigación utilizó un enfoque mixto con diseño descriptivo. Para la recolección de datos, se realizaron entrevistas a docentes y autoridades y se llevaron a cabo observaciones de los estudiantes. Los instrumentos empleados fueron un guion de entrevista y una ficha de observación. La población del estudio incluyó a dos docentes, una directora y veinte niños de Nivel II de educación inicial. Los resultados a través del análisis de las entrevistas brindaron perspectivas sobre las percepciones docentes respecto a las estrategias didácticas en el desarrollo de la motricidad fina.

Masaquiza & Samanta (2024) abordaron la importancia de establecer pautas de apoyo para el desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia. Entre los métodos teóricos utilizados se encontraron los enfoques analítico-sintético e inductivo-deductivo; los métodos empíricos incluyeron la observación y la entrevista, complementados con análisis porcentual como método matemático. La investigación se desarrolló en la Escuela de Educación Básica "Oswaldo Guayasamín" en Galápagos, Ecuador. Los resultados del diagnóstico revelaron que habilidades como subir, bajar, saltar, coordinación, equilibrio, fuerza y control postural estaban en desarrollo en los niños de tres años. Finalmente, los autores estructuraron una propuesta de estrategia didáctica que fue revisada por especialistas y validada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, evidenciando alta consistencia y confiabilidad.

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

Nacionales

17 Manrique (2020) realizó un estudio con el fin de evaluar el impacto del juego como estrategia en el desarrollo motor de niños de la I.E.I. N° 575 en Atalla, provincia de Huancavelica. Para ello, se utilizó el Test de Desarrollo Motor Grueso (TGMG-2) en 15 niños y niñas de 3 a 4 años, aplicándolo antes y después de implementar una estrategia didáctica basada en juegos. Este instrumento permitió medir habilidades de locomoción y control de objetos. Los resultados, con un nivel de significancia de 0.05, demostraron que la estrategia didáctica fundamentada en juegos mejoró significativamente el desarrollo motor, logrando que más del 90% de los participantes superaran el nivel considerado pobre en desarrollo motor.

23 3 3 3 3
56 18
Mayta (2019) se realizó un estudio durante el año 2019 y adoptó un enfoque cuantitativo con nivel descriptivo y diseño no experimental. La población del estudio estuvo compuesta por dos docentes y cincuenta estudiantes de nivel inicial. Las conclusiones del trabajo, fundamentadas en las teorías de Piaget y Vygotsky, resaltaron que el juego de reglas y el juego dramático son esenciales para fortalecer el aprendizaje a través de actividades lúdicas. Además, se identificó que las docentes aplican la técnica grafo-plástica en contextos de juego como otra estrategia didáctica significativa. Los resultados revelaron que el 80% de los estudiantes aún no había alcanzado el dominio de la motricidad fina, aunque el 100% mostró avances en motricidad gruesa.

3 2 2 47
Vasquez (2021) adoptó un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental, estructurado en etapas de diagnóstico, construcción y validación de la propuesta. Se utilizó la observación y el análisis de teorías, fundamentales para el desarrollo de la propuesta. La investigación se basó en la implementación de sesiones de aprendizaje. Los hallazgos indicaron que los niños de 4 años de la I.E. N° 543 Licayate - Huambos mejoraron su motricidad gruesa a través de actividades de coordinación, movimiento y equilibrio, gracias a un programa de juegos diseñado específicamente. Los resultados demostraron que estos juegos son una herramienta eficaz para fortalecer la motricidad gruesa, cumpliendo con criterios de validez, confiabilidad y pertinencia.

Regionales

5 8 2
Tuanama (2019) se planteó como objetivo evaluar el nivel de motricidad fina en niñas y niños de cinco años. La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo de tipo básico, empleando un diseño no experimental con un único grupo. Se contó con la participación de 14 menores de esa edad, y la recopilación de información se realizó mediante la observación, utilizando como instrumento una lista de cotejo. Los hallazgos indicaron que el 86% de la

muestra alcanzó el nivel de “logro previsto” en motricidad fina, mientras que el 14% permanecía “en proceso”. En coordinación viso-manual se obtuvieron los mismos valores (86% en “logro previsto” y 14% “en proceso”). En lo referente a la motricidad facial, el 71% llegó al “logro previsto” y el 29% continuaba “en proceso”. Sobre la motricidad fonética, el 64% logró el “logro previsto” y el 36% se encontraba “en proceso”. Por último, en la motricidad gestual, el 86% alcanzó el “logro previsto” y el 14% estaba “en proceso”.

Rodríguez (2019) llevó a cabo un estudio cuyo objetivo fue determinar de qué modo un programa de juegos lúdicos podría optimizar la motricidad gruesa en niñas y niños de cinco años pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N.º 271 de Nuevo Progreso, Tocache, San Martín, durante 2018. El trabajo se enmarcó en un enfoque cuantitativo y adoptó un diseño cuasi-experimental, con mediciones previas y posteriores a la intervención en un grupo experimental y otro de control. La muestra incluyó a 51 menores de cinco años del nivel inicial. Para el análisis estadístico de las hipótesis, se utilizó la prueba U de Mann-Whitney. En la evaluación inicial, ambas agrupaciones mostraban niveles reducidos de logro (denominados logro B) en las dimensiones de motricidad gruesa. Sin embargo, luego de poner en práctica la estrategia lúdica a través de 12 sesiones de aprendizaje, el grupo experimental evidenció cambios estadísticamente significativos en su motricidad gruesa. De esta forma, se concluyó que el programa de juegos lúdicos incide positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños participantes.

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

2.2 Bases Teóricas o Enfoques Científicos

2.1.1 El juego como estrategia didáctica

Espinoza (2010) considera el juego una actividad esencial en el ámbito social, ya que permite a las personas experimentar diversos comportamientos sociales. Además, lo describe

como un recurso valioso para desarrollar y fortalecer capacidades intelectuales, motrices y afectivas. Para lograr estos beneficios, es fundamental una adecuada organización del tiempo y el espacio donde se lleve a cabo la actividad, la cual debe ser realizada de forma amena y agradable.

El juego infantil está vinculado al desarrollo del conocimiento acerca del entorno físico y social, así como del autoconocimiento y las formas de comunicación. Esta actividad propicia que el niño experimente un profundo placer, liberándose de las tensiones cotidianas. Se distingue por su espontaneidad y por no estar orientado hacia objetivos específicos, lo que fomenta la participación de quienes juegan. En consecuencia, el juego está relacionado con la resolución de problemas, la creatividad, el desarrollo de roles sociales, la comprensión del lenguaje y otros fenómenos tanto sociales como cognitivos (Sánchez Ruíz & Morales Rojas, 2022).

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

El juego según Piaget

Según Piaget el juego se considera una herramienta fundamental para el desarrollo infantil, ya que sostiene que cualquier comportamiento intelectual puede manifestarse a través del juego. Los niños, al interactuar con diversos materiales como pinturas, arena, plastilina, papel y flores, tienen la oportunidad de explorar, manipular y recrear, lo que les facilita su desarrollo (Mayta, 2019).

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

Tabla 1

Estadios evolutivos establecida por Piaget.

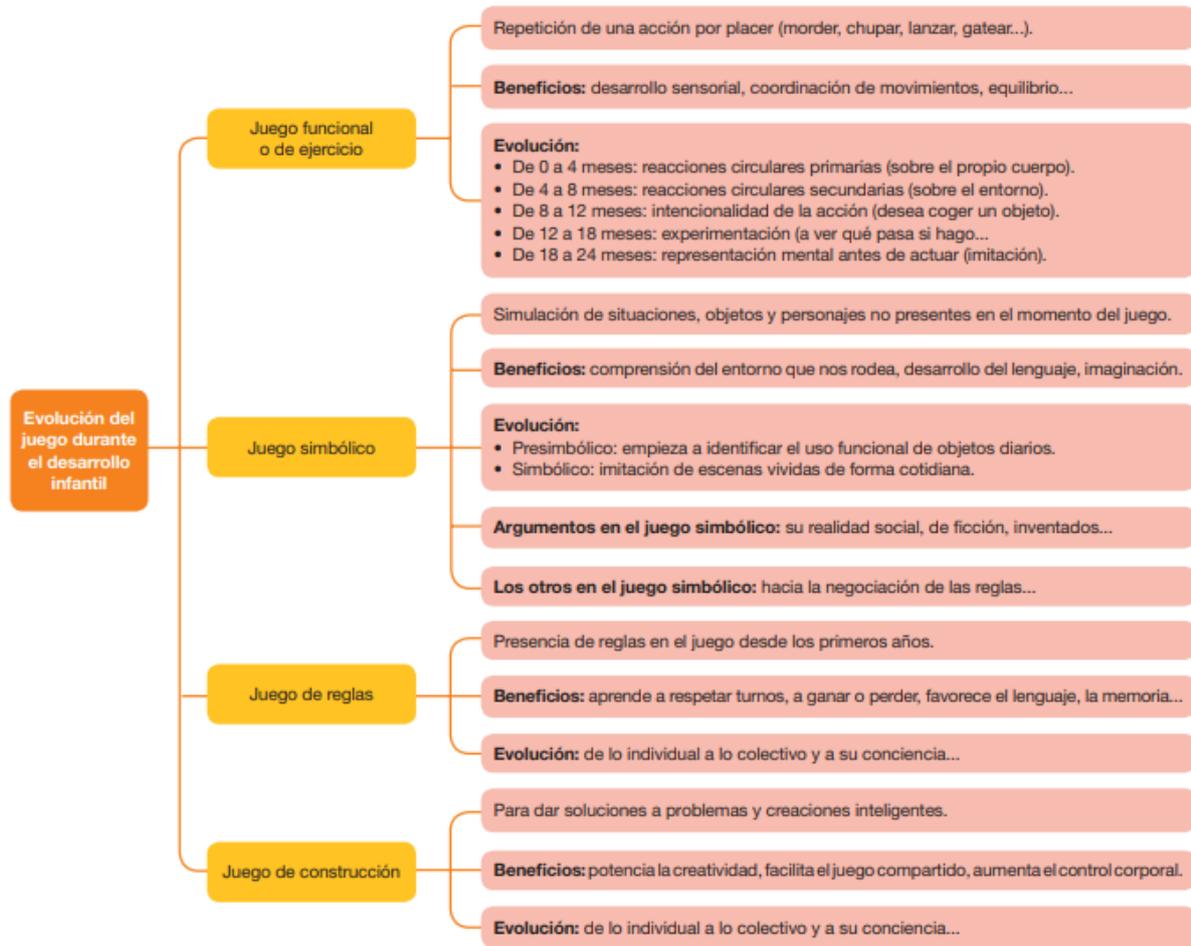
Estadios evolutivos	Edad	Juego predominante
Sensoriomotor	De 0 - 2 años	Funcional o de ejercicio
Preoperacional	De 2 - 6 años	Simbólico
Operaciones concretas	De 6 - 12 años	Reglas

Fuente: Adaptado de Chocontá & Hernández (2022).

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

Figura 1

Juegos predominantes por edades establecidos por Piaget.



Fuente: Adaptado de Chocontá & Hernández (2022)

El juego según Vygotsky

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

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

Tabla 2

Fases evolutivas establecida por Vygotsky.

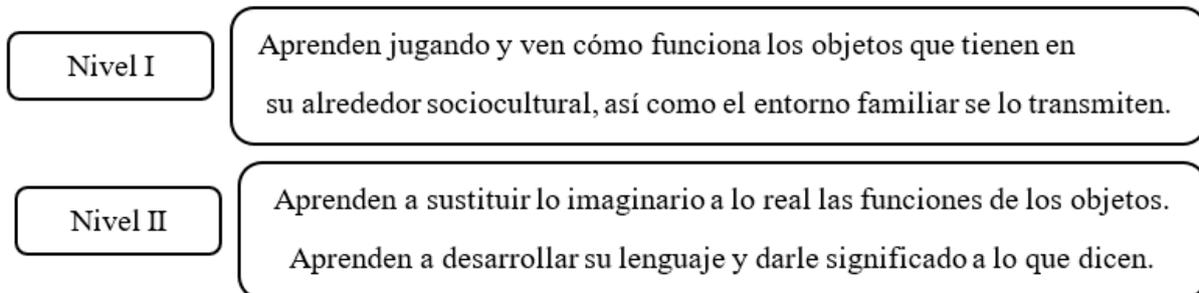
Fases	Edad	Aspectos predominantes
Real o simbólico	Entre 2 - 3 años	Aprenden la función (real – simbólica) de los objetos.
Juego socio-dramático	Entre 3 - 6 años	Imitan mediante el juego dramático

Fuente: Adaptado de Mayta (2019)

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

Figura 2

Aprendizaje de los niños según niveles.



Tipos de juegos

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

Juego motor: Se relaciona con actividades de movimiento y exploración a través del cuerpo y las sensaciones que este produce en los niños. Actividades como saltar en un pie, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, columpiarse, correr o empujar son ejemplos de juegos motores. Los niños pequeños disfrutan especialmente de este tipo de juegos, ya que están en una fase donde buscan desarrollar y controlar su cuerpo, además de tener mucha energía que canalizan a través de distintos movimientos.

Juego social: Se define por su énfasis en la interacción con otras personas, quienes se convierten en parte fundamental de la experiencia lúdica del niño. Ejemplos de este tipo de juego, que varían según la etapa de desarrollo, incluyen cuando un bebé juega con los dedos o el cabello de su madre, usa diferentes tonos al hablar, juega a las escondidas, o explora su reflejo en el espejo. En niños mayores, el juego social incluye actividades con reglas, que implican esperar turnos, o simples interacciones como los juegos de "abrazarse".

Juego cognitivo: Estimula la curiosidad intelectual del niño, comenzando cuando el bebé interactúa con objetos de su entorno, explorándolos y manipulándolos. Conforme el niño crece, su interés se enfoca en desafíos que requieren el uso de su capacidad intelectual, más allá de la simple manipulación de objetos. Ejemplos de juegos cognitivos incluyen construir una torre con cubos, alcanzar un objeto usando un palo, o juegos como el dominó, la memoria,

rompecabezas, y adivinanzas, todos los cuales involucran procesos de pensamiento y resolución de problemas.

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

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

El juego es una actividad esencial e indispensable para el desarrollo humano, ya que juega un papel crucial en el crecimiento físico, cognitivo, afectivo, social y moral de los niños y niñas. Esta actividad potencia el desarrollo psicomotor, la motivación y las emociones, además de fomentar la imaginación y la creatividad. También favorece el lenguaje, la comunicación y la socialización, promoviendo la interacción entre los niños y facilitando la cooperación en actividades grupales (Alonso, 2021). El juego contribuye al desarrollo de sentimientos sociales, mejora la atención y la memoria, despierta la curiosidad, estimula la alegría, el autoconcepto, la autoestima y el crecimiento personal, permitiendo a los niños expresar sus sentimientos, emociones, experiencias y pensamientos, así como practicar roles de adultos y representar situaciones cotidianas, ya sean reales o imaginarias (Gallardo & Gallardo, 2018).

2.1.1.2 Estrategias didácticas basadas en el juego

El uso del juego como estrategia didáctica permite que los estudiantes construyan su propio conocimiento mediante procesos de experimentación, exploración, indagación e investigación, aspectos esenciales para lograr un aprendizaje verdaderamente significativo. Esto abre diversas posibilidades para la creación y desarrollo de juegos didácticos. Como toda estrategia pedagógica, la elaboración de estos juegos requiere considerar ciertos aspectos clave, como asegurar que el juego esté diseñado en torno a objetivos específicos (conocimientos, habilidades y capacidades) que se busca alcanzar. Además, el desafío o problema que deben resolver los jugadores debe organizarse en función de sus conocimientos previos y sus habilidades personales y sociales (Contreras & Venturo, 2009).

El juego como estrategia de enseñanza puede aplicarse desde diversas perspectivas. Si se utiliza en las actividades iniciales de un taller o clase, puede servir para explorar los conocimientos previos de los estudiantes sobre el tema en cuestión; si se emplea durante el

12 desarrollo de la clase, el juego se convierte en un recurso que potencia el aprendizaje
14 significativo; y si se incorpora en la fase final, permite evaluar el nivel de comprensión que han
alcanzado los estudiantes. En resumen, integrar el juego en la enseñanza no solo hace el
aprendizaje más entretenido, sino también más motivador e interesante para los estudiantes
(Contreras & Venturo, 2009).

Métodos de enseñanzas como estrategias didácticas

4 **Método Montessori:** En este método, el educador asume el rol de "guía" o facilitador
del aprendizaje, permitiendo que los estudiantes sean quienes, mediante la exploración libre
del entorno y el juego, construyan sus propios conocimientos. Los estudiantes interactúan con
su entorno observando y manipulando objetos, mientras que el maestro organiza las actividades
respetando los intereses, necesidades y el ritmo de aprendizaje de cada alumno en un ambiente
73 que fomenta la libertad, la comunicación y el trabajo en equipo. Reconociendo el valor del
4 juego, María Montessori desarrolló materiales didácticos como formas geométricas, palos,
4 lápices, pinturas y juegos simbólicos, además de diseñar mobiliario acorde al tamaño de los
niños. Asimismo, Montessori subrayó la importancia de la implicación de los padres en el
proceso educativo de sus hijos. Este enfoque también abarca el cuidado tanto del cuerpo como
del entorno de los estudiantes (MINEDU, 2015).

4 **Método Reggio Emilia:** El ambiente actúa como un tercer maestro en este enfoque
educativo. Los docentes, conscientes de esta influencia, organizan sus clases de manera
emergente, adaptándolas a los intereses específicos que observan en sus estudiantes. La
exploración se estructura en proyectos de corta o larga duración, que pueden extenderse por
4 días, semanas o incluso meses, según las necesidades de los niños, algún suceso particular, o
el interés propio del educador. Los maestros colaboran en equipos en igualdad de condiciones,
trabajando como colegas y manteniendo un proceso constante de capacitación teórico-práctica.
Se consideran investigadores, documentan sus experiencias y las comparten, empleando
herramientas como grabadoras, cámaras y cuadernos para registrar observaciones y
comentarios de los niños (MINEDU, 2015).

Método Aucouturier: Para introducir la Práctica Psicomotriz en la educación
preescolar, es fundamental ver al niño como un ser en proceso de maduración y entender las
necesidades específicas de su edad. Esta práctica prioriza un desarrollo equilibrado mediante
actividades que brindan placer a través del movimiento y el juego, además de promover la
comunicación, expresión, creatividad, acción, investigación y descubrimiento. En este
enfoque, el juego es visto como el medio a través del cual el niño enfrenta y supera diversas

ansiedades propias de su desarrollo. Estos tipos de juegos ayudan al niño a explorar y expresar diferentes aspectos de su mundo emocional y social, contribuyendo a su crecimiento integral (MINEDU, 2015). Algunos ejemplos de este tipo de juegos incluyen:

Juegos sensoriomotores que involucran movimientos como giros, saltos, caídas, balanceos, y estiramientos.

4 Juegos de construcción y destrucción.

Juegos de presencia y ausencia, como el escondite.

Juegos de persecución, en los que se persigue o se deja atrapar.

Juegos de omnipotencia, en los que el niño imagina tener poderes o ser un héroe.

4 Juegos de identificación con un ideal, como jugar a ser una figura poderosa o admirable (rey, princesa).

4 Juegos en los que el niño se identifica con el "agresor" o con roles negativos (como jugar a ser "el malo").

Juegos que implican seguir reglas establecidas.

4 **Método Waldorf:** Desde el nacimiento hasta los siete años, el niño aprende principalmente a través de experiencias sensoriales, más que por medio de conceptos intelectuales. Su conexión con el entorno es natural e intuitiva. Según Steiner, las mismas fuerzas vitales que el ser humano utiliza para desarrollar su cuerpo son las que emplea para aprender. Entre los 3 y 4 años, los niños comienzan a manifestar habilidades que se expanden y profundizan a través del juego, el cual se vuelve fundamental en esta etapa. El respeto por el juego infantil es esencial para cultivar capacidades que serán valiosas en la vida adulta, pues el juego representa el "trabajo" del niño. En ese sentido es una meta clave fomentar y proteger esta etapa de juego. Por ello, los materiales educativos están diseñados como juguetes sencillos y estéticamente atractivos, con el objetivo de evitar una sobreestimulación que pueda interferir con el desarrollo de habilidades importantes como la atención y la capacidad de concentración. Además, estas experiencias favorecen el desarrollo de la imaginación y la fantasía en el niño, cualidades esenciales en su crecimiento (MINEDU, 2015).

3 **Rol del docente en la planificación y ejecución de actividades lúdicas**

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

25 seleccionar y adaptar juegos que no solo sean entretenidos, sino que también estimulen el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes (Vygotsky, 1977).

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

32 2.1.2 Desarrollo de la motricidad gruesa

Sancho (2012) señala que los seres humanos tienen una necesidad natural de moverse, manipular objetos y experimentar el entorno, lo que hace que trabajar la motricidad tanto en la escuela como en casa sea esencial. Aunque algunos niños desarrollan habilidades motoras como caminar, correr o hacer pinza con los dedos más rápido que otros, es importante recordar que cada niño tiene su propio ritmo de progreso.

2 La motricidad gruesa se entiende como una habilidad fundamental para que el niño desarrolle control sobre su propio cuerpo, estableciendo conexiones significativas y comunicándose con el entorno. Rayan (2017) plantea que, a través de la motricidad gruesa, el niño expresa su inteligencia kinestésica, espacial y comunicativa mediante el movimiento corporal. Según Gallardo & Gallardo (2018) esta habilidad permite a los niños manifestarse y relacionarse de manera efectiva con el mundo que los rodea.

2 Por su parte, Jiménez (2016) destaca que la acción y el movimiento en el niño no solo lo conectan con su entorno, sino que reflejan una unión profunda entre sus aspectos físicos, emocionales y cognitivos. Este vínculo demuestra que la motricidad engloba dimensiones físicas, psicológicas y afectivas, funcionando como una integración esencial en el desarrollo integral del niño. En la Tabla 3 se detallan las dimensiones de la motricidad gruesa.

2 2 **Tabla 3**

Dimensiones de la motricidad gruesa.

Dimensiones de la motricidad gruesa
Esquema corporal
Lateralidad
Equilibrio

2 **Dimensión esquema corporal:** Se refiere a la imagen mental tridimensional que cada individuo tiene de sí mismo. Según Rayan (2017), esta representación se construye a partir de diversas sensaciones que, de manera dinámica, se integran en una percepción unificada del propio cuerpo.

52 Este esquema se desarrolla a partir de experiencias motrices y de las sensaciones captadas por los órganos de los sentidos durante el movimiento, así como a través de la interacción con el ambiente. En este proceso, las experiencias físicas y sensoriales juegan un papel esencial en el aprendizaje del propio cuerpo y sus posibilidades (Rayan, 2017).

7 *2.1.2.1 Importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo infantil*

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

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

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

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

18 **Desarrollo cognitivo:** A través de la exploración física y la manipulación del entorno, los niños adquieren nuevas habilidades cognitivas. El movimiento está relacionado con la función cognitiva; por ejemplo, al correr o saltar, los niños pueden desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico. La investigación de (Schmidt et al., 2017)

7 sugiere que hay una correlación positiva entre las habilidades motoras gruesas y las habilidades académicas, como la lectura y la escritura.

3 **Desarrollo emocional:** La motricidad gruesa también está ligada a la expresión emocional. Los niños utilizan el movimiento como una forma de expresar sus emociones y manejar la ansiedad. Actividades como el juego al aire libre o los deportes pueden proporcionar un medio para liberar tensiones y promover una sensación de bienestar. Como indica Alonso (2021), el juego físico permite a los niños explorar sus emociones en un entorno seguro y controlado.

50 **Desarrollo social:** Las actividades que requieren movimientos gruesos suelen ser sociales por naturaleza, lo que fomenta la interacción y la colaboración entre los niños. Jugar en equipo, competir en deportes o participar en juegos grupales contribuye a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo. Según un estudio de Jaakkola et al. (2016), la participación en actividades físicas grupales fortalece las relaciones interpersonales y mejora la cohesión social entre los niños.

85 2.1.2.2 Juegos y actividades para desarrollar la motricidad gruesa

13 Según Velasco (2018), hay una variedad de juegos y actividades que promueven el desarrollo de la motricidad gruesa, cuyo objetivo principal es ayudar a los niños a conocer su propio cuerpo y el entorno en el que interactúan. Esto implica un movimiento constante y la organización de recursos que faciliten dicha interacción, ya que es así como los niños se conectan con el mundo que les rodea. Los juegos tradicionales representan una excelente oportunidad para aprender y socializar, además de servir como una forma de demostrar habilidades. Estos juegos son una parte fundamental de la vida humana y son esenciales para entender la condición social del ser humano, ya que constituyen una expresión social y cultural de la adaptación del ser humano a su entorno (Manrique, 2020).

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

Tabla 4

Clasificación de los juegos y actividades

Clasificación	Descripción
Colectivos	Se fundamenta en la participación de diferentes grupos de jugadores que compiten por lograr el objetivo del juego de manera más rápida o eficiente.
Individuales	Los participantes persiguen objetos individuales mientras actúan al mismo tiempo en el mismo espacio de juego.

Con objetos	Estas condiciones facilitan la interacción entre los participantes, quienes pueden influir en las acciones de los demás, ya sea manipulando su propio cuerpo o interactuando con objetos en movimiento, como una pelota o un pañuelo. El desafío se presenta a través de una oposición que involucra actividades como perseguir, capturar o interceptar objetos.
Verbales	Es posible afirmar que los juegos tradicionales infantiles de persecución están estrechamente vinculados a la expresión verbal, ya que el lenguaje es fundamental para comunicarse y participar efectivamente en estas actividades.
Con partes del cuerpo	Se refiere a la habilidad de activar diferentes grupos musculares de manera independiente para realizar un movimiento que involucra múltiples segmentos del cuerpo.

Fuente. Elaboración propia.

Los beneficios que aportan a los niños son:

Tabla 5

Beneficios de los juegos

Beneficios	Descripción
Integración social	Facilita la formación de amistades que, en muchos casos, perduran a lo largo de toda la vida. Los compañeros de juego de la infancia, con el tiempo, se recuerdan con un cariño particular, al igual que todos los recuerdos de esa etapa de nuestra existencia.
Desarrollo locomotriz	Se realiza actividad física, y un número creciente de investigaciones señala el aumento del sedentarismo entre los niños, combinado con hábitos alimenticios poco saludables, lo que contribuye al incremento de la obesidad infantil y sus repercusiones futuras. A través del juego, los niños corren, saltan y bailan, lo que les permite desarrollar mayor fuerza muscular y mejorar su coordinación.
Aumento de capacidades	No es necesario contar con juguetes elaborados o costosos para jugar. Los juegos fomentan el uso del propio cuerpo o de elementos naturales como arena, piedras, ramas y flores. Esto contribuye al desarrollo de la imaginación y la creatividad.

Fuente. Elaboración propia.

Las características que lo describen son:

Tabla 6

Características de los juegos

Características	Descripción
Por temporada	Estos juegos surgen en diferentes estaciones o épocas del año, apareciendo de manera cíclica. Pueden desaparecer temporalmente y

	luego volver a surgir, ya sea por la estacionalidad de ciertos períodos o debido a modas transitorias que emergen y luego se desvanecen.
Por placer	Los niños participan en estos juegos simplemente por el disfrute que les brinda la actividad. Son ellos mismos quienes eligen el momento, el lugar y la manera en que juegan, lo que satisface sus necesidades fundamentales.
De fácil comprensión	Las reglas de estos juegos son sencillas de entender, recordar y seguir. Además, estas normas son flexibles y no demandan materiales complicados ni de alto costo.
Valorar lo propio	Representan una vía de acceso a la cultura local y regional, así como a otras tradiciones culturales, permitiendo la oportunidad de descubrir aspectos relevantes para comprender la vida, las costumbres, los hábitos y otras características distintivas de diversos grupos étnicos. Mediante la práctica de estos juegos, se puede indagar en historias tanto propias como ajenas, al mismo tiempo que se favorece la interacción entre diferentes generaciones.

Fuente. Elaboración propia.

Tipos de Juegos tradicionales de 3 a 4 años:

- La rayuela
- El semáforo
- Circuito
- La gallinita ciega
- Juguemos en el bosque
- Jalamos la sogá
- Juego de la lluvia
- Pasando la ula ula
- Juego de la vaca loca

Tabla 7

Rol de los actores en el funcionamiento de los Programas Educativos dirigidos a menores de tres años

Aspectos claves para el funcionamiento del servicio	
Planificación y organización de los Programas de Educación Temprana	
Responsabilidades Compartidas	• Garantizan la disponibilidad presupuestal en concordancia con los gastos operativos formulados por cada ejercicio fiscal.

-
- | | |
|---|--|
| Dirección Regional de Educación y la UGEL | <ul style="list-style-type: none"> • Prevén las plazas de Especialistas de Educación Inicial, de las Profesoras Coordinadoras y la propina de la Promotora Educativa Comunitaria incluyendo el período de capacitación, movilidad para el acompañamiento pedagógico a los promotores educativos comunitarios y materiales educativos para los Programas. • Garantizan la adecuada elección de las Profesoras Coordinadoras a través de un proceso de selección que garantice el perfil requerido para el cargo. • Promueven la participación y responsable de la comunidad en la mejora de la calidad del programa educativo. |
| Especialista de la DRE | <ul style="list-style-type: none"> • Adecua los lineamientos generales emanados del Ministerio de Educación para la implementación de los programas en la región. • Organiza el funcionamiento del programa en el ámbito regional. |
| Especialista de la UGEL | <ul style="list-style-type: none"> • Organiza el funcionamiento del programa en la jurisdicción de la UGEL. • Ubica a las Profesoras coordinadoras de la UGEL al módulo que lo requiera. • Acompaña a las Profesoras Coordinadoras en el proceso de capacitación y selección de las promotoras. • Gestiona la firma del convenio entre la UGEL y la comunidad por el cual, este último, cede el local para el programa. |
| Profesora Coordinadora | <ul style="list-style-type: none"> • Organiza, el módulo a su cargo conformado por 8 a 10 programas. • Selecciona a las Promotoras Educativas Comunitarias del módulo a su cargo con el apoyo de la Especialista y siguiendo los procedimientos establecidos. • Elabora el plan de trabajo anual considerando la implementación de los programas, las acciones de |
-

38

24

24

capacitación y supervisión, participación de los
padres/madres de familia y otros.

Promotora Educativa Organiza el funcionamiento del programa en su comunidad con
Comunitaria la asesoría de la profesora coordinadora.

Fuente: Adaptado de Ministerio de Educación del Perú (2012)

2.3 Definición de Términos Básicos

- a. **Estrategia didáctica.** Conjunto de acciones proyectadas y ejecutadas de manera ordenada con la finalidad de alcanzar determinado propósito (Rubio-codina et al., 2016).
- b. **Equilibrio y control postural.** El equilibrio y el control postural son habilidades motoras esenciales que permiten a una persona mantener la estabilidad y la orientación del cuerpo tanto en reposo como en movimiento (Vasquez, 2016).

34

16

Capítulo III

Metodología

1 3.1 Hipótesis

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

1 3.2 Variables

Variable Independiente: El juego como estrategia didáctica

Variable dependiente: Desarrollo de la motricidad gruesa

3.3 Operacionalización de Variables

Variable independiente: El juego como estrategia didáctica

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Estructura	Descripción
El juego como estrategia didáctica	Uso planificado y estructurado de actividades lúdicas, que busca facilitar y potenciar el aprendizaje de los niños, aprovechando la motivación intrínseca que genera para fomentar el desarrollo de competencias cognitivas, motoras, emocionales y sociales (Cano et al., 2023).	El juego como estrategia didáctica se aplica cuando el docente formador selecciona y organiza actividades lúdicas, adaptadas a las necesidades y características de los niños. Estas actividades deben facilitar la participación y estar diseñadas para promover el desarrollo de competencias cognitivas, motoras, emocionales y sociales (Rabasco et al., 2023).	<p>Finalidad</p> <p>Campo de acción</p> <p>Funciones</p> <p>Fases</p>	<p>Esta investigación tiene como fin implementar al juego como estrategia didáctica que promueva de manera efectiva el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años, contribuyendo al fortalecimiento de sus habilidades motoras, coordinación y control corporal, esenciales para su crecimiento integral.</p> <p>I.E Inicial N° 204, ubicada en el distrito de Morales, provincia y región San Martín.</p> <p>Busca mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años.</p> <p>Este estudio se organiza en 3 fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se evaluará la motricidad gruesa de los niños de 4 y 5 años, para identificar el nivel de desarrollo inicial de las habilidades motoras. - Se implementará actividades lúdicas, centradas en el desarrollo de la motricidad gruesa, orientados a mejorar el control corporal y la coordinación motora.

2

- Se medirá el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa para comparar los resultados antes y después de la intervención.

Esta investigación se basa en las teorías del desarrollo psicomotor de Henry Wallon, quien destaca la importancia de la psicomotricidad en el desarrollo integral del niño, y en las ideas de Jean Piaget, que enfatizan el rol del juego en la construcción activa del conocimiento y el desarrollo cognitivo. Además, se apoya en estudios que muestran cómo las actividades lúdicas promueven el desarrollo motor y la coordinación física en los niños, esencial para su aprendizaje y crecimiento.

Fundamentos teóricos

Para la ejecución del estudio se utilizarán:

- Espacios abiertos como patios y áreas de recreación en la I.E. Inicial N° 204.
- Materiales lúdicos como pelotas, aros, cuerdas, colchonetas y otros implementos adecuados para la práctica de actividades motoras.
- Guía de orientación de materiales del Módulo de psicomotricidad para niños y niñas de 3 a 5 años (Ciclo II) – MINEDU.

Medios y materiales

35

19

3

9

- Fichas de observación para medir el desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de la intervención.

Variable dependiente: Desarrollo de la motricidad gruesa

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Desarrollo de la motricidad gruesa	Capacidad de los niños para realizar movimientos amplios y coordinados que involucran los grandes músculos del cuerpo, como correr, saltar, trepar y mantener el equilibrio, esenciales para su crecimiento físico y control corporal (Sanipatin & Delgado, 2022).	Capacidad de un individuo sobre el control de sus movimientos, lo que implica la coordinación y ejecución precisa de movimientos amplios, así como el mantenimiento del equilibrio en posiciones estáticas (Parraga & Zambrano, 2023).	Equilibrio y control postural Coordinación y agilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene el equilibrio sobre un pie durante al menos 10 segundos. - Se mantiene en una posición de sentadilla con los pies juntos durante 5 segundos. - Realiza un desplazamiento lateral sin perder el equilibrio. - Se mantiene erguido al ejecutar movimientos suaves sin caerse. - Realiza saltos hacia adelante y aterriza con los pies juntos de manera controlada. - Lanza una pelota y la atrapa con ambas manos con precisión. - Participa en un circuito de obstáculos, mostrando cambios de dirección sin dificultad. 	Ordinal Nunca (1): No realiza el aspecto planteado en el Ítem A veces (2): Realiza el aspecto planteado en ítem algunas veces Siempre (3): Ha logrado desarrollar plenamente el ítem

31

Fuerza y
resistencia

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

3.4 Metodología

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

3.5 Tipos de estudio

1 La presente investigación es de tipo experimental, con un enfoque cuantitativo y aplicativo. Se analizará la VD: Desarrollo de la motricidad gruesa, en función de la VI: El juego como estrategia didáctica. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), se manipulará la variable dependiente con el objetivo de observar su comportamiento.

3.6 Diseño

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

$$GE: O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

- GE** : Representa al grupo experimental conformado por 19 niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales.
- O₁** : Representa el pre-test (prueba de entrada)
- X** : Representa a las actividades lúdicas (juegos)
- O₂** : Representa el pos-test (prueba posterior a la implementación del tratamiento)

3.7 Población, muestra y muestreo

Población:

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

Muestra:

2
1 La muestra estuvo conformada por el Aula “Gotitas de amor” (10 Niñas y 9 niños de 4 y 5 años edad) de la I.E Inicial N° 204, Morales, en el año 2024.

Muestreo:

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

3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

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

3.8 Métodos de análisis de datos

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

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

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

Capítulo IV

Resultados Obtenidos

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

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

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

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

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

Tabla 8

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

Niños	Equilibrio y control postural	Coordinación y agilidad	Fuerza y resistencia	Puntaje total	Estado
Niño 1	6	8	7	21	Regular
Niño 2	8	7	6	21	Regular
Niño 3	8	9	5	22	Regular
Niño 4	7	5	6	18	Bajo
Niño 5	6	9	6	21	Regular
Niño 6	5	8	8	21	Regular
Niño 7	8	6	5	19	Bajo
Niño 8	6	6	5	17	Bajo
Niño 9	6	6	5	17	Bajo
Niño 10	8	6	5	19	Bajo
Niño 11	7	5	8	20	Regular
Niño 12	6	7	6	19	Bajo

Niño 13	6	6	6	18	Bajo
Niño 14	8	8	6	22	Regular
Niño 15	6	6	5	17	Bajo
Niño 16	8	6	5	19	Bajo
Niño 17	6	6	5	17	Bajo
Niño 18	8	6	6	20	Regular
Niño 19	6	6	6	18	Bajo

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

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

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

Tabla 9

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

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

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

Para identificar con mayor precisión las áreas de mayor dificultad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, se consideró relevante evaluar cada uno de los indicadores de las dimensiones propuestas (Tabla 10). Esta evaluación permite conocer en detalle cuáles son los aspectos específicos donde los niños presentan mayores dificultades o fortalezas, respondiendo a las interrogantes de ¿en qué indicador presentan deficiencias? y ¿cuál tiene la menor calificación?

Tabla 10

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

Niños	Equilibrio y control postural				Coordinación y agilidad				Fuerza y resistencia			
	I. 1	I. 2	I. 3	I. 4	I. 5	I. 6	I. 7	I. 8	I. 9	I. 10	I. 11	I. 12
Niño 1	2	2	1	1	2	1	2	3	2	1	2	2
Niño 2	2	2	2	2	1	2	3	1	1	2	2	1

Niño 3	1	2	2	3	2	2	2	3	2	1	1	1
Niño 4	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
Niño 5	1	2	1	2	2	2	3	2	1	2	1	2
Niño 6	1	1	2	1	2	1	3	2	1	2	3	2
Niño 7	2	1	2	3	2	1	1	2	1	2	1	1
Niño 8	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1
Niño 9	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1
Niño 10	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2	1	1
Niño 11	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	3	2
Niño 12	1	2	1	2	1	1	2	3	1	2	1	2
Niño 13	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2
Niño 14	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	1
Niño 15	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1
Niño 16	2	1	2	3	2	1	1	2	1	2	1	1
Niño 17	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1
Niño 18	2	3	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2
Niño 19	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1

Nota. Escala de calificación: Nunca (1), A veces (2) y Siempre (3)

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

En relación a la figura 1, se observa lo siguiente:

5 Evaluación de la dimensión: Equilibrio y control postural

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

2 Evaluación de la dimensión: Coordinación y agilidad

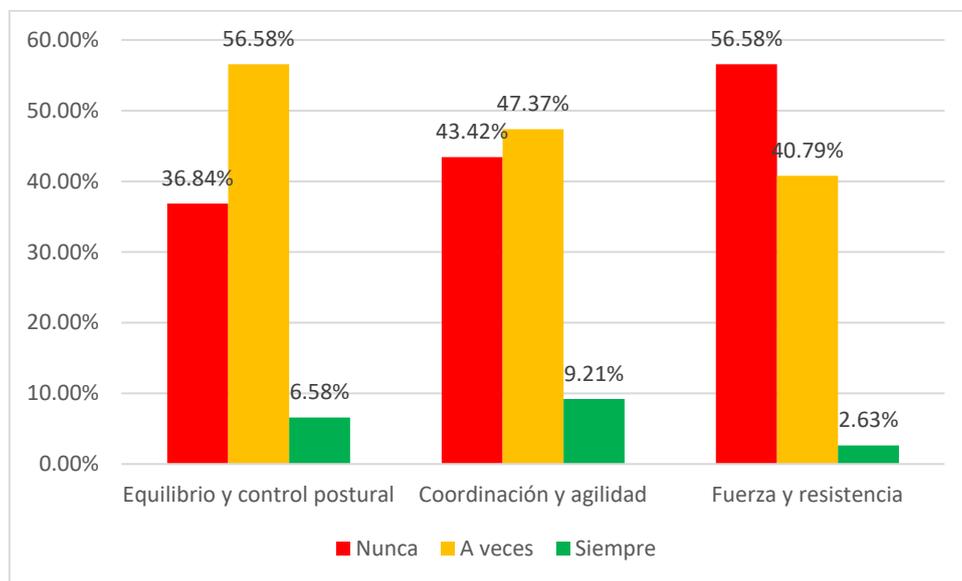
El 43.42% de los niños tienen dificultades para realizar actividades que implican coordinación y agilidad. El 47.37% de los niños logran coordinar movimientos, pero aún presentan dificultades en su desempeño, y solo el 9.21% de los niños es capaz de realizar actividades de coordinación y agilidad.

Evaluación de la dimensión: Fuerza y resistencia

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

Figura 3

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



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

En la relación a los resultados generales de la evaluación por indicadores, se observa que, el 45.61% de niños tienen dificultades para desarrollar habilidades de la motricidad gruesa, el 48.25% lo realiza de manera parcial y el 6.14% logra completar sin complicaciones.

Tabla 11

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

Variable	Escala	Global
Desarrollo de la motricidad gruesa	Nunca	45.61%
	A veces	48.25%
	Siempre	6.14%
Total		100.00%

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

2 El juego se implementó como estrategia didáctica a través de 10 sesiones de **3** aprendizaje; ver anexos N° 6 y N° 7. En cada sesión, se utilizó una ficha de observación para **9** medir el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños participantes. De acuerdo con el **37** Programa Curricular de Educación Inicial, esta investigación busca contribuir al desarrollo de

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

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

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

2
42
42
62
2
1

Posterior a la aplicación del juego como estrategia didáctica en la I.E. Inicial N° 204, a lo largo de 10 sesiones de aprendizaje, se procedió a evaluar a los niños mediante la aplicación de un post-test con el objetivo de determinar la efectividad del estudio.

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

Tabla 12

Prueba de normalidad Shapiro-Wilk

Intervención	Estadístico	gl	Sig.
Pre-test	0.910	19	0.074
Post-test	0.917	19	0.098

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

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

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

Tabla 13

Prueba T para muestras relacionadas

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

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

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

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

Tabla 14

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

Niños	Equilibrio y control postural	Coordinación y agilidad	Fuerza y resistencia	Puntaje total	Estado
Niño 1	11	11	10	32	Alto
Niño 2	12	11	11	34	Alto
Niño 3	11	11	11	33	Alto
Niño 4	12	11	11	34	Alto
Niño 5	12	12	11	35	Alto
Niño 6	11	11	11	33	Alto
Niño 7	11	11	12	34	Alto
Niño 8	12	11	12	35	Alto
Niño 9	12	12	12	36	Alto
Niño 10	12	11	12	35	Alto
Niño 11	11	11	11	33	Alto
Niño 12	12	12	11	35	Alto
Niño 13	12	11	11	34	Alto
Niño 14	11	12	12	35	Alto
Niño 15	12	11	11	34	Alto
Niño 16	11	12	12	35	Alto

Niño 17	12	11	11	34	Alto
Niño 18	12	12	12	36	Alto
Niño 19	11	12	12	35	Alto

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

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

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

Tabla 15

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

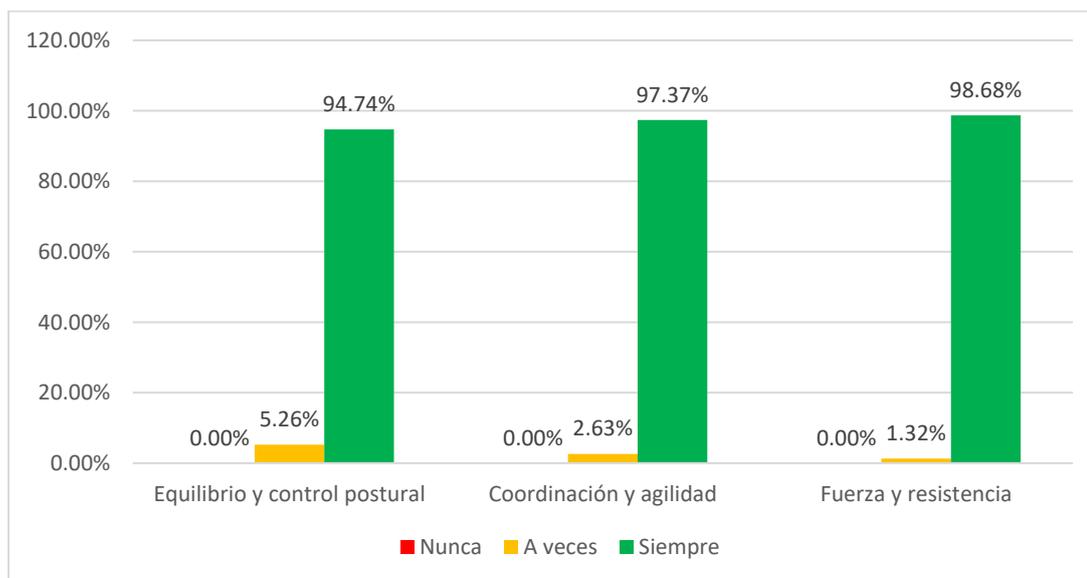
Estado	Cantidad de Niños	Porcentaje (%)
Bajo	0	0%
Regular	0	0%
Alto	19	100%

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

Para identificar con mayor precisión las áreas de mayor eficacia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, se consideró relevante evaluar cada uno de los indicadores (Figura 4).

Figura 4

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



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

De acuerdo con los resultados del Post-test, se observaron los siguientes resultados en las dimensiones evaluadas. En la dimensión - equilibrio y control postural, el 94.74% de los

niños lograron completar sus actividades psicomotrices sin complicaciones, mientras que el 5.26% lo hizo "A veces", y ninguno (0.00%) se ubicó en la categoría de "Nunca". En la dimensión - coordinación y agilidad, el 97.37% de los niños realizaron sus actividades psicomotrices eficientemente, el 2.63% lo hizo "A veces", y nuevamente, ninguno (0.00%) se clasificó en "Nunca". Por último, en la dimensión - fuerza y resistencia, el 98.68% de los niños realizaron sus actividades psicomotrices sin dificultad, el 1.32% lo hizo "A veces", y ninguno (0.00%) se encontró en la categoría de "Nunca".

4.2 Discusión de Resultados

26 Los resultados obtenidos demuestran una mejora significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los participantes tras la implementación de las 10 sesiones de aprendizaje (actividades lúdicas). Inicialmente, el 57.89% de los niños presentaban un desarrollo psicomotriz "Bajo" y el 42.11% en estado "Regular", sin ningún caso de nivel "Alto". 20 Posteriormente, tras las intervenciones, el 100% de los niños alcanzaron un estado "Alto" en su desarrollo psicomotriz, evidenciando una transformación positiva y significativa.

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

Además, los resultados de esta investigación se alinean con los fundamentos teóricos de Henry Wallon y Jean Piaget, quienes destacan la importancia del juego en el desarrollo integral del niño. Wallon enfatiza la psicomotricidad como un componente esencial para el desarrollo emocional y cognitivo, mientras que Piaget resalta el rol del juego en la construcción activa del conocimiento y en la facilitación de la coordinación motora.

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

El aumento del 0% al 100% en el desarrollo psicomotriz sugiere que las estrategias didácticas empleadas no solo fueron efectivas, sino también adecuadamente adaptadas al

contexto y a las características específicas de los niños evaluados. Este resultado resalta la importancia de diseñar intervenciones educativas basadas en el juego, que consideren las necesidades individuales y promuevan un aprendizaje activo y participativo (Juro et al., 2023).

Aunque los resultados son positivos, es importante reconocer ciertas limitaciones en este estudio. Primero, la investigación se realizó en una única I.E Inicial, lo que limita la generalización de los hallazgos a otras poblaciones. Además, la muestra fue seleccionada por conveniencia, lo que podría introducir sesgos y afectar la representatividad de los resultados.

Otra limitación es la duración de la intervención, que fue de 08 meses. Aunque este período fue suficiente para observar mejoras significativas, estudios a más largo plazo podrían proporcionar información adicional sobre la sostenibilidad de los efectos observados y la posible necesidad de intervenciones continuas para mantener los logros alcanzados.

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

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

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

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

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

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

- a. El diagnóstico realizado al inicio de la investigación mostró que el 57.89% de los niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, presentaban un desarrollo psicomotriz “Bajo”, mientras que el 42.11% se encontraban en un estado “Regular”. Ningún niño alcanzó un nivel “Alto” de desarrollo psicomotriz en la evaluación inicial.
- b. La implementación de actividades lúdicas a través de 10 sesiones de aprendizaje demostró ser una estrategia eficaz para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños participantes. Las actividades diseñadas, basadas en el Programa Curricular de Educación Inicial y la Guía de Orientación de Materiales del Módulo de Psicomotricidad, permitieron a los niños practicar y mejorar sus habilidades motoras, tales como equilibrio, coordinación y fuerza. La adaptación de estas actividades al contexto específico de la I.E Inicial N° 204, Morales, facilitó una participación y motivadora por parte de los niños.
- c. La evaluación posterior a la implementación de la estrategia didáctica mostró una mejora significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de todos los niños participantes. Tras las intervenciones, el 100% de los niños alcanzaron un estado “Alto” en su desarrollo psicomotriz, contrastando marcadamente con los resultados iniciales. La prueba estadística t para muestras relacionadas confirmó que la diferencia entre el pre-test y el post-test fue significativa ($p < 0.05$), lo que respalda la efectividad del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de esta edad.

5.2 Recomendaciones

- a. Promover la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego a otras I.E Inicial de San Martín, abordando de manera más amplia la problemática del desarrollo insuficiente de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años, contribuyendo al bienestar físico y psicológico de los niños.
- b. Proporcionar formación continua a los docentes formadores en el diseño y ejecución de actividades lúdicas que promuevan el desarrollo psicomotriz. Capacitar a los docentes formadores en técnicas de psicomotricidad y en la utilización de recursos didácticos innovadores fortalecerá su capacidad para implementar intervenciones efectivas y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes.

- 30
- c. Realizar estudios de seguimiento a largo plazo para evaluar la sostenibilidad de los avances logrados en el desarrollo de la motricidad gruesa. Estos estudios permitirán determinar si las mejoras observadas se mantienen en el tiempo y si es necesario implementar intervenciones continuas o adicionales para consolidar los logros alcanzados.

Referencias Bibliográficas

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

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

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

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

Anexos

Anexo N° 01: Constancia de Reporte de Turnitin

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

2.- Informe de tesis.docx

RECUENTO DE PALABRAS

16476 Words

RECUENTO DE CARACTERES

90388 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

70 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

13.2MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 4, 2024 5:43 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 4, 2024 5:45 AM GMT-5

● 20% de similitud general

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

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

Anexo N° 02: Matriz de Consistencia

El juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa en infantes			
Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnicas e instrumentos
<p>Problema General:</p> <p>¿En qué medida el juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es la situación actual del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024? - ¿Cómo puede implementarse el juego como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024? - ¿Cuál es la influencia de la implementación del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024? 	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diagnosticar la situación actual del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024. - Implementar el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024. - Evaluar la implementación del del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la I.E Inicial N° 204, Morales, 2024. 	<p>Hipótesis Alterna (Ha):</p> <p>El juego como estrategia didáctica influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años matriculados en la I.E Inicial N° 204, Morales, en el año 2024.</p> <p>Hipótesis Nula (No):</p> <p>El juego como estrategia didáctica no influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años matriculados en la I.E Inicial N° 204, Morales, en el año 2024.</p>	<p>Se utilizó la observación como técnica y la ficha de observación como instrumento de recolección de datos (Anexo 03), de acuerdo a lo propuesto por Rojas (2011). El instrumento fue validado mediante el juicio de tres expertos para asegurar su fiabilidad y pertinencia.</p>

Diseño de la investigación	Población, muestra y muestreo	Variables y dimensiones
<p>El diseño de la investigación es pre-experimental y se trabajó con un solo grupo experimental, en el que se aplicó y observó el tratamiento. Se realizó un pre-test a la muestra de estudio antes de la intervención, luego, se implementó las actividades lúdicas (juegos), y finalmente se aplicó un pos-test. A continuación, se presenta el esquema en base a Fernández Collado & Baptista Lucio (2014).</p> <p style="text-align: center;">GE: O₁ X O₂</p> <p>Donde:</p> <p>GE : Representa al grupo experimental O₁ : Representa el pre-test X : Representa a las actividades lúdicas O₂ : Representa el pos-test</p>	<p>Población:</p> <p>La población estuvo conformada por todos los niños de 4 y 5 años edad de la I.E Inicial N° 204, Morales, en el año 2024.</p> <p>Muestra:</p> <p>La muestra estuvo conformada por el Aula “Gotitas de amor” (Niños de 4 y 5 años edad) de la I.E Inicial N° 204, Morales, en el año 2024.</p> <p>Muestreo:</p> <p>La investigación se realizó con una muestra por conveniencia, utilizando un enfoque no probabilístico.</p>	<p>Equilibrio y control postural</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantiene el equilibrio sobre un pie durante al menos 10 segundos. - Se mantiene en una posición de sentadilla con los pies juntos durante 5 segundos. - Realiza un desplazamiento lateral sin perder el equilibrio. - Se mantiene erguido al ejecutar movimientos suaves sin caerse. <p>Coordinación y agilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza saltos hacia adelante y aterrizaje con los pies juntos de manera controlada. - Lanza una pelota y la atrapa con ambas manos con precisión. - Participa en un circuito de obstáculos, mostrando cambios de dirección sin dificultad. - Baila o se mueve al ritmo de la música, coordinando movimientos de brazos y piernas. <p>Fuerza y resistencia</p>

		<ul style="list-style-type: none">- Realiza saltos repetidos en el mismo lugar (mínimo 5 saltos).- Trepa y baja de un objeto de juego (como un tobogán) de forma segura.- Participa en juegos que requieren arrastrarse o empujar objetos con fuerza.- Completa un recorrido corriendo sin detenerse durante 30 segundos.	
--	--	--	--

Anexo N° 03: Instrumentos de Recolección de Datos

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

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

Anexo N° 04: Ficha de validación de Instrumento



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

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

Tarapoto, 01 de agosto de 2024

Carta N° 03-2024-EESPP"T"/SPCV

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

Asunto: Evaluación de instrumento de recolección de datos

De mi mayor consideración:

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

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

Atentamente,

Bach. Silvia Patricia cruzado vela

Programa de Estudios Educación Inicial
DNI: 45265093



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

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

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

CRITERIOS	INDICADORES	PUNTAJE				
		1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
Organización	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.					X
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL						24/20

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD
El instrumento puede ser aplicado en campo

PROMEDIO DE VALORACIÓN
 44 puntos

101020056

Tarapoto, de de 2024

Sello y firma



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

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

Tarapoto, 01 de agosto de 2024

Carta N° 04-2024-EESPP"T"/SPCV

Señor: Pedro Eleuterio Viena Gonzales

Docente formador

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: Evaluación de instrumento de recolección de datos

De mi mayor consideración:

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

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

Atentamente,

Bach. Silvia Patricia Cruzado Vela

Programa de Estudios Educación Inicial
DNI: 45265093



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

DATOS GENERALES					
Nombres y apellidos	Pedro Eleuterio Viena Gonzales				
Institución donde labora	Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"				
Especialidad	Educación Básica				
Instrumento de evaluación	Ficha de observación para evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años edad de la I.E Inicial N° 204				
Autor del instrumento	Bach. Silvia Patricia cruzado vela				
ASPECTOS DE VALIDACIÓN					
	1	2	3	4	5
	Muy deficiente	Deficiente	Aceptable	Buena	Excelente
CRITERIOS	INDICADORES				1 2 3 4 5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				X
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				X
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.				
Organización	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				X
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				X
PUNTAJE TOTAL					

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD
Este instrumento está apto para ser aplicado

PROMEDIO DE VALORACIÓN

45

Sello y firma

Tarapoto, de de 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

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

Tarapoto, 01 de agosto de 2024

Carta N° 02-2024-EESPP"T"/SPCV

Señora : Mg. Angélica María Torres Camacho
Directora General
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: Evaluación de instrumento de recolección de datos

De mi mayor consideración:

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

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

Atentamente,

Bach. Silvia Patricia Cruzado Vela

Programa de Estudios Educación Inicial
DNI: 45265093



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

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

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

CRITERIOS	INDICADORES	PUNTAJE				
		1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				X	
Objetividad	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
Actualidad	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.				X	
Organización	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.			X	X	
Suficiencia	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X	
Intencionalidad	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
Consistencia	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.			X		
Metodología	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.			X		
Pertinencia	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X

PUNTAJE TOTAL

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

el instrumento puede aplicarse en campo.

PROMEDIO DE VALORACIÓN

60 puntos

Tarapoto, de de 2024

[Firma]

Sello y firma

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

Morales, 1 de marzo de 2024

CARTA N° 005-2024-I.E.INICIAL-N°204

Señora:

Mg. Mélida Vela Ríos

Directora General

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Presente. -

ASUNTO : Carta de autorización para ejecución de trabajo de investigación

De mi especial consideración:

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

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

Atentamente,



Lic. Adriana Camargo Zamora
DNI N° 10353715

Anexo N° 06: Evidencias Fotográficas







Anexo N° 07: 10 sesiones de aprendizaje implementadas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

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

DATOS DE LA SESIÓN

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

FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

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

SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

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

	<p>señales y controlan sus movimientos. Usaré la ficha de observación para registrar cómo cada niño sigue las instrucciones.</p> <p>Juego 2: Circuito (15 minutos)</p> <p>Instrucciones: Ahora haremos un circuito. Van a correr entre los conos, saltar dentro de los aros, y al final lanzar una pelota al objetivo. Vamos a hacerlo juntos: corran entre los conos, ¡salten!, ¡muy bien!, y ahora lancen la pelota. ¡Perfecto!</p> <p>Observación: Evaluaré cómo los niños coordinan sus movimientos, si muestran equilibrio al saltar y cómo utilizan su fuerza al lanzar la pelota.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orden del material: Al final del juego, invita a los niños a ordenar los materiales utilizados. Vamos a ordenar todo juntos. Si quieres ayudar, puedes empezar recogiendo los conos o aros. <p>Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de relajación: Proponles una actividad tranquila, como la relajación, narración de una historia, o una ronda, para que los niños normalicen sus emociones y regulen su respiración después de la actividad física. <p>Relajación: Ahora, vamos a relajarnos un poquito. Pueden echarse o sentarse cómodamente en el suelo. Vamos a cerrar los ojos y respirar profundamente. Inhalen... exhalen... muy bien.</p> <p>Narración: Voy a contarles una pequeña historia. Había una vez un niño que saltaba muy alto, corría muy rápido, pero siempre recordaba escuchar cuando alguien decía 'alto'. ¿Qué creen que aprendió el niño?</p> <p>Cuarto (Expresión gráfico-plástica) (10 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresión gráfico-plástica: Invita a los niños a dibujar o construir con maderas lo que hicieron durante la actividad corporal. Luego, recopila sus creaciones y pregúntales sobre ellas, reconociendo su esfuerzo sin emitir juicios de valor. Exhibe los dibujos en un lugar visible y guárdalos para el seguimiento del proceso. <p>Instrucciones: Ahora, vamos a dibujar lo que más les gustó hacer hoy. ¿Qué recuerdan de los juegos? ¿Les gustó correr o saltar? Dibujen lo que más les gustó y cuando terminen, me cuentan qué representa su dibujo.</p> <p>Observación: Durante esta actividad, observaré cómo los niños expresan gráficamente lo que hicieron durante la actividad psicomotriz y les preguntaré sobre su creación, sin emitir juicios de valor. Cuéntame, ¿qué dibujaste aquí? ¡Qué interesante!</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunión en el mismo lugar: Invito a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio. 2. Reflexión sobre la sesión: ¿Qué fue lo que más les gustó hacer hoy? ¿Les gustó correr o saltar? No todos tienen que contar, pero los que quieran pueden compartir lo que más disfrutaron. 3. Resumen de los juegos: Vi que muchos de ustedes disfrutaron jugando al semáforo y también completando el circuito. ¡Lo hicieron muy bien! 4. Despedida: Ahora, ¿a qué les gustaría jugar en la próxima sesión? ¡Muy bien, Gotitas de Amor! Hoy hemos jugado, corrido, saltado y nos hemos relajado. ¡Lo hicieron excelente! La próxima vez haremos más juegos divertidos. ¿Quién está emocionado por la próxima sesión?



Bach. Silvia Patricia cruzado vela
INVESTIGADORA



Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

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

DATOS DE LA SESIÓN

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

FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

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

SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

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

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



Bach. Silvia Patricia cruzado vela
INVESTIGADORA



Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

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

DATOS DE LA SESIÓN

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

FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

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

SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

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

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

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



Bach. Silvia Patricia cruzado vela
INVESTIGADORA



Lic. Karín Jessica Salas Hidalgo
DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

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

DATOS DE LA SESIÓN

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

FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

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

SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

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

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

Inicio de la canción y movimientos:

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

Respuesta del lobo:

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

Continuación del juego:

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

Salida del lobo:

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

Persecución:

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

Cambio de roles:

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

Observación:

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

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

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

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

Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):

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

Relajación:

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

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

Canción: Contar suavemente!

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

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

Bach. Silvia Patricia cruzado vela
INVESTIGADORA

Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

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

DATOS DE LA SESIÓN

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

FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

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

SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

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

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

Posicionamiento:

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

Inicio del juego:

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

Objetivo:

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

Variaciones y rotaciones:

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

Observación:

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

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

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

Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):

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

Relajación:

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

- **Canción:** Contar suavemente!

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

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

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

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

Instrucciones:

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

Observación:

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

CIERRE (10 MINUTOS)	<p>1. Reunión en el mismo lugar: Invita a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio. "Vamos a regresar al lugar donde iniciamos nuestra aventura para concluir nuestra sesión de hoy."</p> <p>2. Reflexión sobre la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué fue lo que más disfrutaron del juego "Jalamos la soga"? - ¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo? - ¿Aprendimos algo nuevo sobre nosotros mismos o nuestros amigos? <p>3. Resumen de los juegos: Hoy nos divertimos mucho mientras fortalecíamos nuestros músculos y aprendíamos a colaborar. ¡Fue fantástico ver cómo se apoyaron unos a otros!</p> <p>4. Despedida: ¡Felicidades, Gotitas de Amor! Hicieron un trabajo maravilloso hoy. La próxima vez, tendremos más juegos y canciones para seguir aprendiendo y divirtiéndonos. ¿Quién está listo para la próxima aventura? ¡Ahora, levantemos la mano y digamos juntos: "¡Hasta la próxima!"</p>
--------------------------------	---

Bach. Silvia Patricia cruzado vela
INVESTIGADORA

Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

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

DATOS DE LA SESIÓN

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

FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

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

SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

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

Iniciando los sonidos:

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

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

Movimientos corporales:

Incorporar movimientos que representen la lluvia y el viento:

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

Canción integrada:

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

Cambio de intensidad:

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

Creatividad y expresión:

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

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

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

Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):

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

- **Relajación:**

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

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

- **Canción:** Contar suavemente!

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

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

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

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



Bach. Silvia Patricia cruzado vela
INVESTIGADORA



Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

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

DATOS DE LA SESIÓN

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

FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

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

SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

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

Introducción del hula hula:

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

Objetivo del juego:

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

Comienzo de la actividad:

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

Variaciones:

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

Incentivar el apoyo mutuo:

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

Observación:

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

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

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

Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):

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

Relajación:

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

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

- **Canción:** Contar suavemente!

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

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

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

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

- **Instrucciones:**

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



Bach. Silvia Patricia cruzado vela
 INVESTIGADORA



Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
 DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

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

DATOS DE LA SESIÓN

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

FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

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

SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

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

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



Bach. Silvia Patricia cruzado vela
INVESTIGADORA



Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

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

DATOS DE LA SESIÓN

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

FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

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

SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

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

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

Posicionamiento:

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

Inicio del juego:

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

Objetivo:

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

Variaciones y rotaciones:

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

Observación:

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

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

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

Tercero (Tiempo de relajación) (5 minutos):

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

Relajación:

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

- **Canción:** Contar suavemente!

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

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

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

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

Instrucciones:

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

Observación:

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

CIERRE (10 MINUTOS)	<p>1. Reunión en el mismo lugar: Invita a los niños a regresar al lugar donde comenzamos la sesión, reforzando la rutina de iniciar y finalizar en el mismo espacio. "Vamos a regresar al lugar donde iniciamos nuestra aventura para concluir nuestra sesión de hoy."</p> <p>2. Reflexión sobre la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué fue lo que más disfrutaron del juego "Jalamos la soga"? - ¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo? - ¿Aprendimos algo nuevo sobre nosotros mismos o nuestros amigos? <p>3. Resumen de los juegos: Hoy nos divertimos mucho mientras fortalecíamos nuestros músculos y aprendíamos a colaborar. ¡Fue fantástico ver cómo se apoyaron unos a otros!</p> <p>4. Despedida: ¡Felicidades, Gotitas de Amor! Hicieron un trabajo maravilloso hoy. La próxima vez, tendremos más juegos y canciones para seguir aprendiendo y divirtiéndonos. ¿Quién está listo para la próxima aventura? ¡Ahora, levantemos la mano y digamos juntos: "¡Hasta la próxima!"</p>
--------------------------------	---

Bach. Silvia Patricia cruzado vela
INVESTIGADORA

Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS INFORMÁTIVOS DE LA I.E

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

DATOS DE LA SESIÓN

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

FICHA DE PROGRAMACIÓN GENERAL

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

SECUENCIA METODOLÓGICA DE LA SESIÓN PSICOMOTRIZ

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

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

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



Bach. Silvia Patricia cruzado vela
INVESTIGADORA



Lic. Karin Jessica Salas Hidalgo
DOCENTE DE AULA