

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL



**Juegos educativos para el desarrollo psicomotor grueso en
niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José
Sabogal, 2020**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial

Autora

Muñoz Vílchez, Sandra Dalí

Asesor (ORCID: 0000-0003-3792-7590)

Cerna Gálvez, María Evelyn

Cajamarca – Perú

2024

ÍNDICE

Índice	ii
Palabras Clave	iii
Constancia de originalidad.....	iv
Título	v
Resumen	vii
Abstract	vii
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA	21
RESULTADOS	24
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	36
CONCLUSIONES	39
RECOMENDACIONES	40
AGRADECIMIENTOS	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS Y APÉNDICES	48

PALABRAS CLAVE

Tema	Juegos educativos, desarrollo psicomotor grueso
Especialidad	Educación inicial

Keywords

Theme	Educational games, gross motor development
Specialty	Initial Education

Línea de investigación

Área: Teoría y métodos educativos

Subárea: Ciencias Sociales

Disciplina: Ciencias de la Educación

Línea de Investigación: Educación General

Constancia de Originalidad



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juegos educativos para el desarrollo psicomotor grueso en niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020**" del (a) estudiante: **MUÑOZ VILCHEZ SANDRA DALI**, identificado(a) con Código N° **2814100044**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 31 de octubre de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TITULO

Juegos educativos para el desarrollo psicomotor grueso en niños de cuatro años,
Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020

Title

Educational games for gross psychomotor development in four-year-old children,
José Sabogal Educational Institution No. 140, 2020.

RESUMEN

Este estudio tuvo como propósito determinar en qué medida los juegos educativos favorecen el desarrollo psicomotor grueso en niños de cuatro años en la Institución Educativa (I.E) N° 140 José Sabogal. La investigación fue de tipo aplicada, con un diseño preexperimental que trabajó con un solo grupo de 15 niños de la edad de cuatro años, seleccionados por conveniencia. La recolección de datos se realizó mediante una ficha de observación, recolectando información antes y después de aplicar los juegos educativos. En el pretest el 80% de los niños ($n_1=12$) se encontraban en el nivel “Inicio” de desarrollo psicomotor grueso, y similares resultados en cada una de sus dimensiones. En el posttest, el 100% de los niños alcanzaron el nivel “Logrado” en desarrollo psicomotor grueso, reflejando también este avance en las tres dimensiones evaluadas - Esquema corporal, Estructura espacio – temporal, y Coordinación y equilibrio. Se observa una mejora significativa ($p = 0.001$) en el desarrollo psicomotor grueso de los niños en el posttest. Se concluye que los juegos educativos mejoran de manera significativa el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años de la I.E N° 140 José Sabogal en el año 2020.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine to what extent educational games favor gross psychomotor development in four-year-old children at José Sabogal Educational Institution (E.I.) No. 140. The research was of an applied type, with a pre-experimental design that worked with a single group of 15 children of four years of age, selected by convenience. Data collection was carried out by means of an observation form, collecting information before and after the application of the educational games. In the pretest, 80% of the children ($n_1=12$) were at the “Beginning” level of gross psychomotor development, with similar results in each of its dimensions. In the post-test, 100% of the children reached the “Achieved” level in gross psychomotor development, also reflecting this progress in the three dimensions evaluated - Body Scheme, Spatial-Temporal Structure, and Coordination and Balance. A significant improvement ($p = 0.001$) is observed in the gross psychomotor development of the children in the posttest. It is concluded that educational games significantly improve gross psychomotor development in four-year-old children of the E.I. N° 140 José Sabogal in the year 2020.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio busca analizar el efecto de los juegos educativos en el progreso de las habilidades motoras gruesas de los niños en etapa preescolar. La motricidad gruesa tiene un impacto muy significativo en el desarrollo integral de los niños, debido a que incluye el control del cuerpo en las actividades físicas principales como correr, saltar o mantener el equilibrio; considerándose como un indicador clave del bienestar físico y cognitivo en esta fase (Osorio-Rivera et al., 2019). Bajo este contexto, la implementación de juegos educativos considerando la dimensión motora, simbólicos y de manipulación, se presenta como una estrategia didáctica de alto potencial para promover el desarrollo psicomotor a través de estrategias de juego; es un método reconocido en el ámbito educativo preescolar.

Estudios que se enlazan a la investigación recopilan aportes importantes, Bianchi y Colombo (2022) realizaron un “metaanálisis sobre la influencia de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en niños preescolares”. A través de una revisión sistemática de 35 estudios publicados entre 2015 y 2021, donde determinaron que los juegos educativos tienen un efecto positivo y significativo en el desarrollo motor grueso, especialmente en el progreso de la coordinación motriz y el equilibrio, confirmando la eficacia de estos métodos en diferentes contextos.

Li y Zhang (2021) realizaron un estudio para “determinar el papel del aprendizaje establecido en el juego en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en niños preescolares”, donde utilizaron dos grupos: un control y el experimental, con un grupo de 100 niños, para ello, emplearon la Escala de Evaluación Motora (MABC-2) como instrumento; determinaron que los juegos educativos perfeccionaron la coordinación y equilibrio en los niños que recibieron los estímulos en comparación con el grupo control, evidenciando el impacto positivo del juego en el desarrollo motor. Asimismo, Rodríguez y Pérez (2021) determinaron que los juegos estructurados promueven una mejora significativa en las habilidades motoras, como

correr y saltar en niños que reciben una batería de pruebas motrices y cuestionarios aplicados a los padres, respecto al grupo control.

Smith y D'Ambrosio (2019), en Estados Unidos, compararon la “efectividad de distintos enfoques de juegos educativos en el desarrollo psicomotor grueso de niños preescolares”, usaron un diseño experimental con pretest y posttest, donde estudiaron a 120 niños fraccionados en tres grupos de estudio según el tipo de juego implementado. Utilizando pruebas de habilidades motoras gruesas y entrevistas con maestros, encontraron que los juegos cooperativos y de roles generaron mayores mejoras en equilibrio y control postural en comparación con otros métodos, confirmando que la interacción social influye en el desarrollo motor.

Martínez y Reyes (2020) en España analizaron el “impacto de los juegos educativos al aire libre en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños de educación inicial”. En un diseño cuasiexperimental, estudiaron a 80 niños de entre 4 y 5 años de escuelas de Madrid. Los instrumentos incluyeron observación sistemática y pruebas de desarrollo motor, como el Test de Desarrollo Motor de Ulrich. Los resultados indicaron que los juegos al aire libre no solo mejoraron la agilidad, sino también el equilibrio de los niños, con diferencias significativas respecto al grupo control.

Cruz y Gutiérrez (2020) llevaron a cabo una investigación en Lima, Perú, para evaluar “el impacto de los juegos educativos en el desarrollo psicomotor grueso en niños de 4 años de una institución pública”. Mediante un diseño cuasiexperimental, trabajaron con 60 niños seleccionados al azar, aplicando pruebas de motricidad gruesa y observación directa. Los niños que participaron en los juegos educativos mostraron mejoras significativas en habilidades de coordinación y agilidad, destacando la calidad del juego en el desarrollo integral de los niños.

Vásquez y Torres (2021), en Trujillo, Perú, evaluaron “la influencia de estrategias lúdicas en el desarrollo psicomotor grueso de preescolares en una institución educativa”. Utilizando un diseño cuasiexperimental con grupo control, trabajaron con 70 niños de educación inicial, aplicando pruebas motrices y cuestionarios a los padres. Los resultados demostraron mejoras notables en la coordinación y

habilidades motoras de los niños que recibieron los estímulos del grupo experimental, lo que evidencia el valor de la aplicación de estrategias lúdicas en niños de preescolar para el desarrollo físico y cognitivo.

Salazar y Huamán (2019), en Ayacucho, Perú, realizaron un estudio sobre la “influencia de los juegos recreativos en el desarrollo psicomotor grueso en niños de 4 años”. Mediante un diseño cuasiexperimental con pretest y posttest, evaluaron a 50 niños, aplicando pruebas motoras y entrevistas a los maestros. Los resultados indicaron una mejora significativa en agilidad y equilibrio en los niños que participaron en juegos recreativos, lo que sugiere un impacto positivo en sus actividades físicas cotidianas y en su bienestar general.

Gálvez y Paredes (2020), En una escuela rural de Cajamarca, Perú, investigaron cómo los juegos motores afectan el crecimiento de los niños de 4 años. Con un enfoque cuasiexperimental, trabajaron con 40 niños con pruebas motoras y observación estructurada. Los resultados mostraron mejoras en habilidades como correr y saltar, y se demostró que usar juegos motores en lugares rurales ayuda a desarrollar motores más rápido en situaciones con escasos recursos.

Ordoñez y Vásquez (2019), en la provincia de San Marcos, Cajamarca, realizaron un estudio para evaluar el “desarrollo psicomotor grueso mediante juegos educativos en niños de 4 años”. A través de un diseño cuasiexperimental con una muestra de 45 niños, utilizaron pruebas de habilidades motoras gruesas para medir los avances. Los resultados mostraron una mejora considerable en la coordinación y el equilibrio, confirmando que los juegos educativos son un recurso eficaz para potenciar el desarrollo motriz en contextos locales con recursos limitados.

La “Teoría de la energía sobrante Herbert Spencer (1855) cree que las personas tienen mucha energía y que las utilizan en actividades como el juego” (Silva Soplá, 2023)

Teoría del ejercicio preparatorio para Karl Groos (1901) Según su teoría, el juego es un ejercicio de preparación para la vida. En consecuencia, propone que el juego supone un entrenamiento de las tareas que serán necesarias para la existencia.

Asimismo, señala que los juegos motrices impulsan el desarrollo físico mientras que el juego simbólico brinda apoyo para las actividades sociales y, a su vez, se concluye como una forma de adquirir habilidades y capacidades para el desarrollo del niño (Ortiz, 2017).

El juego se considera como una actividad libre o voluntaria que puede tener un objetivo educativo, ya sea de manera implícita o explícita, con el fin de que los niños adquieran conocimientos específicos. El maestro puede programar este objetivo de manera clara por el maestro o por cualquier persona que diseñe la actividad, como educadores, profesores de apoyo, padres, hermanos mayores, abuelos, amigos, entre otros. Estas actividades son para que los niños aprendan algo concreto de manera divertida y lúdica.

El juego es una actividad lúdica que posibilita la adquisición de una serie de potenciales psicomotoras que se encuentran presentes en el individuo, desde su nacimiento hasta su muerte y que, en el transcurso de su vida, se van perfeccionando de forma dinámica y articulada, con el propósito de alcanzar el desarrollo integral del ser humano (Tapia-Cortez, 2011).

Una oportunidad para transformar una realidad insatisfactoria (Freud). Un enfoque para enfrentar cada experiencia (Erikson). Una actividad que promueve el desarrollo de la personalidad del niño (Piaget). Estas definiciones ilustran el proceso de evolución que el juego experimenta, adaptándose a las distintas etapas de la persona en su búsqueda de un desarrollo integral, lo cual implica que el juego abarca todos los aspectos del crecimiento. Además, el juego se considera una herramienta de autoformación, donde cada individuo participa activamente en la construcción de su propio ser.

Desde la biología, el juego se entiende como una actividad esencial para la vida, que impulsa el crecimiento y el desarrollo personal. En el ámbito de la sociología, el juego se percibe como un momento de descanso tanto para el cuerpo como para el espíritu, representando una actitud que favorece el disfrute y aprovechamiento del tiempo libre (Melo & Hernández, 2014).

En la investigación psicológica, es posible observar la evolución del juego a través de los distintos períodos descritos por Piaget. En primer lugar, se encuentra el juego funcional, correspondiente al período sensoriomotor. A continuación, aparece el juego simbólico o de dramatización, que se consolida en el período preoperacional o intuitivo. Posteriormente, surge el juego constructivo, también propio del período preoperacional. Finalmente, en el período preoperatorio, se desarrolla el juego basado en reglas.

De acuerdo con la antropología, se aborda una forma singular de existencia humana, es decir, el individuo que ejerce la misma actividad que ama o trabaja.

En mi opinión, el juego constituye una actividad fundamental en el desarrollo infantil, desempeñando un papel esencial en el estímulo y la maduración de diversas áreas del desarrollo, tales como la psicomotricidad, la cognición y las habilidades afectivo-sociales. A través de las actividades lúdicas, los niños no solo se divierten, sino que también logran avances educativos y personales, al tiempo que fortalecen sus capacidades creativas y adquieren una comprensión más profunda de la realidad. El juego permite que los niños experimenten, reflexionen, y modifiquen activamente su entorno, convirtiéndose en una herramienta de aprendizaje integral que trasciende la mera recreación. Por ello, es importante no limitar el acceso al juego en la infancia, ya que esta actividad es un medio por el cual los niños crecen, exploran y transforman el mundo que los rodea.

Los Juegos Educativos, han sido investigado de manera científica por diversos estudiosos, filósofos, psicólogos, pedagogos y pensadores como Johan Hizinga, Roger Calloit, José María Cagigal, Piaget Elkonin, Zhokovskaia, entre otros, quienes desarrollaron algunas teorías que destacan el valor educativo del juego, mismo que ha experimentado similitudes notables en todas las civilizaciones, presenta variaciones que le confieren rasgos únicos en cada cultura, país o región donde se practica. Sin embargo, en su esencia, no se diferencia significativamente entre estos contextos. Existe consenso en que el juego es una manifestación cultural fundamental y una de las expresiones más antiguas de la humanidad, la cual ha

servido como base y motor de otras prácticas culturales. Desde esta perspectiva, el juego no solo representa una actividad recreativa, sino también una herramienta formativa que contribuye a la transmisión de valores, conocimientos y tradiciones entre generaciones (Ardila-Barragán, 2022).

El término "juegos educativos" ha sido ampliamente utilizado en el ámbito pedagógico, especialmente en la educación inicial, para referirse a actividades lúdicas diseñadas con un propósito pedagógico específico. El origen de este concepto puede rastrearse hasta las teorías del aprendizaje a través del juego propuestas por Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes resaltaron la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Piaget (1962) señaló que el juego permite a los niños interactuar con su entorno, facilitando la asimilación y acomodación de nuevos conocimientos, mientras que Vygotsky (1978) recalcó el rol del juego en el desarrollo de habilidades sociales y lingüísticas, al permitir que los niños internalicen normas y valores de su cultura.

Desde una perspectiva contemporánea, autores como De la Torre y García (2018) definen los juegos educativos como "aquellas actividades que, a través de dinámicas lúdicas, permiten a los niños adquirir conocimientos y desarrollar habilidades cognitivas y motrices". Por su parte, Martínez y Gutiérrez (2020) enfatizan que "los juegos educativos integran aspectos pedagógicos y recreativos, promoviendo el aprendizaje mediante la experiencia directa y la motivación intrínseca que genera la interacción con el entorno y con otros". Finalmente, Rodríguez y Pérez (2021) destacan que "estos juegos no solo favorecen el desarrollo académico, sino que también impulsan competencias socioemocionales fundamentales para el desarrollo integral en la primera infancia".

Las características de los juegos educativos en la educación inicial se centran en su capacidad para ser flexibles, adaptables y atractivos para los niños. Según Bianchi (2019), una de las principales características de los juegos educativos es que están diseñados para ser motivadores, lo que facilita la participación activa de los niños. Asimismo, deben ser inclusivos, permitiendo que todos los niños,

independientemente de sus habilidades o limitaciones, puedan participar. Además, Martínez y Reyes (2020) añaden que los juegos educativos deben promover la cooperación y la interacción social, fomentando no solo el aprendizaje individual, sino también el colectivo.

En cuanto a las dimensiones en que se dividen los juegos educativos, autores como De la Torre y García (2018) proponen dos grandes categorías: los juegos simbólicos y los juegos de reglas. Los juegos simbólicos permiten a los niños representar y explorar diferentes roles y situaciones, facilitando el desarrollo de su imaginación y comprensión del mundo que los rodea. En contraste, los juegos de reglas, según los autores, ayudan a los niños a desarrollar habilidades de autorregulación y respeto por las normas, contribuyendo al desarrollo de su capacidad de planificación y resolución de problemas. Por otro lado, Cruz y Gutiérrez (2020) dividen los juegos educativos en juegos motrices y juegos cognitivos. Los juegos motrices se enfocan en el desarrollo de las habilidades físicas, mientras que los juegos cognitivos están orientados hacia el estímulo de las capacidades intelectuales, como la memoria, la atención y el razonamiento lógico.

La teoría que sustenta el uso de juegos educativos en la educación inicial es la teoría del aprendizaje constructivista de Piaget. Según esta teoría, el aprendizaje ocurre cuando los niños interactúan activamente con su entorno, construyendo su propio conocimiento a través de experiencias directas. El juego, en este sentido, se convierte en una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños experimentar, descubrir y aprender en un entorno seguro y estimulante. Piaget (1962) argumenta que el juego favorece la creación de esquemas mentales que facilitan la comprensión del mundo, lo que es crucial en los primeros años de vida, cuando los niños están en la etapa sensoriomotora y preoperacional.

Dimensiones del Juego Educativo

Ministerio de Educación (2009) indica que “el juego motor está vinculado al movimiento y a la exploración del propio cuerpo, lo que permite a los niños realizar acciones como saltar, jalar, columpiarse y correr, entre otras”.

Juego Constructivo: comienza en la primera infancia, cuando los niños se sienten motivados a organizar los objetos con el fin de crear algo nuevo. Esta forma de juego complementa la actividad exploratoria e intencional de los pequeños, al mismo tiempo que les enseña a aceptar las limitaciones que imponen los objetos al interactuar con ellos. Es un proceso en el que los niños realizan múltiples intentos para alcanzar una construcción específica, lo que conlleva también a la aceptación de las resistencias que presentan los materiales, los cuales no siempre se adaptan a sus deseos al manipularlos para construir (Rodríguez 2021). Cuando se llevan a cabo juegos de construcción, los infantes adquieren ventajas como la adquisición de nociones temporales como la arriba, la abajo, la atrás y la derecha izquierda, y posteriormente, la adquisición de conceptos tales como forma, tamaños y colores (Vilatuña, 2024).

Juego simbólico establece una relación entre el objeto y su significado, permitiendo que los niños, al jugar con juguetes, creen sus propias historias. Este tipo de juego inicia alrededor de los dos años como una actividad sencilla, en la cual el niño representa a otra persona o se sitúa en contextos diferentes al suyo. A partir de los tres años, el juego simbólico se vuelve más complejo, incorporando situaciones y personajes con mayor profundidad y elaborando narrativas más detalladas (vega, 2020). El juego simbólico es muy común en los niños porque les gusta imaginar cosas y situaciones que no están presentes y estimula el lenguaje y la comunicación (López, 2023).

Juego Manipulativo: Este tipo de juego es a través de movimientos de la mano y dedo desarrollando la motricidad fina (Ordoñez 2019) Por otro lado, Sánchez (2015) indica que “El juego realizado libremente, cuando se proporciona al niño materiales y objetos para su manipulación, fomenta el desarrollo de sus capacidades cognitivas. Así, todo niño está naturalmente inclinado a explorar el mundo que lo rodea, interactuando con diversos objetos y materiales. Esto incluye acciones como introducir, extraer, tomar y tocar, a través de las cuales se estimulan sus habilidades perceptivas y motrices, enriqueciendo su aprendizaje y comprensión del entorno”.

Los juegos educativos representan una herramienta indispensable en la educación inicial, promoviendo el aprendizaje a través de la diversión y la interacción. Su importancia radica en la capacidad de estos juegos para abordar múltiples dimensiones del desarrollo infantil, desde el ámbito cognitivo hasta el social y emocional. Respaldados por teorías del aprendizaje como la de Piaget, los juegos educativos se consolidan como un recurso pedagógico clave para el desarrollo integral de los niños en sus primeras etapas de vida.

El juego tiene características propias, que nos permiten sentir diferentes emociones, ansiedad y felicidad al mismo tiempo. Es muy divertido y siempre tiene la oportunidad de participar activamente en el jugador, pero siempre y mantiene una serie de reglas que pueden conseguir algunos hábitos de comportamiento en los niños, por lo que su efecto de aprendizaje tiene un gran efecto en la mente del niño. desarrollo porque ayuda a crear. de su personaje.

En los infantes, el juego constituye un elemento fundamental en el cual se exteriorizan emociones como el placer, la satisfacción al realizar algo deseado, lo que propicia el intercambio del niño con objetos, con el medio y consigo mismo..

El juego representa la primera forma de actividad accesible para el niño, promoviendo una constante repetición y perfeccionamiento de nuevos movimientos a través de la práctica lúdica. Este ejercicio recreativo posee un valor incalculable, ya que, mediante el juego, los niños adquieren, desarrollan y refinan habilidades motrices que contribuyen a su felicidad y bienestar, facilitando una mayor comprensión y adaptación a la realidad circundante. (Ribes 2006).

Según Martínez (2020) la particularidad fundamental del juego radica en que es libre y se refiere a una actividad de recreación y diversión específica en un límite de tiempo. Esto permite crear orden y ser ordenado. Considerando que es una experiencia asombrosa que el niño experimenta al jugar, lo que permite que describa el mundo y se interiorice a su entorno social. El juego se enfoca en la reproducción de algún acontecimiento fuera de su contexto práctico real. La relevancia social del juego en las fases tempranas del desarrollo del ser humano anida un rol colectivista.

Gálvez (2020), menciona que el juego es un elemento fundamental para el desarrollo moral, ya que las normas presentes en él constituyen una base para las relaciones humanas en la infancia. Además, el juego facilita la formación de grupos infantiles, promoviendo la independencia y fomentando una actitud positiva hacia el trabajo en los niños.

Bianchi (2022), sostiene que el juego está regido por ciertas normas que pueden variar en cuanto a su rigor. La adhesión a estas reglas produce una satisfacción moral en el niño, quien percibe el juego como una actividad seria que requiere autoafirmación. Este proceso no solo facilita la adquisición de aptitudes morales, sino que también contribuye al desarrollo intelectual. Piaget (1959) ofreció una de las reflexiones más estructuradas sobre el juego en el contexto del desarrollo cognitivo, aunque sin explorar en profundidad el papel del juego en la transformación intelectual. Según Piaget, el juego permite al niño moverse de lo conocido a lo desconocido y de lo incomprensible a lo comprensible, constituyendo una expresión de pensamiento emergente que el niño aún no domina completamente y que se afianza mediante la interacción con su entorno. Así, el juego se convierte en un puente entre el conocimiento actual y el nuevo, reforzando tanto el desarrollo cognitivo como el emocional.

De la Torre (2018), sostiene que el juego no implica la realización de operaciones intelectuales de manera aislada; por el contrario, genera un cambio repentino en la postura del niño hacia el mundo que lo rodea. Este proceso establece un mecanismo en el que el niño modifica y coordina su perspectiva con otras posibles, lo cual le permite avanzar en su comprensión y adaptación al entorno. Precisamente, este cambio de perspectiva ofrece oportunidades para el desarrollo de un pensamiento más complejo, promoviendo la elaboración de nuevas habilidades y actividades intelectuales.

Bruner (1972), por su parte, resalta el profundo valor del juego en el desarrollo intelectual, indicando que durante la actividad lúdica pueden surgir combinaciones y enfoques novedosos que, a largo plazo, permiten al niño emplear los conocimientos

adquiridos como herramientas para resolver problemas. Así, el juego se convierte en una plataforma de experimentación que contribuye al desarrollo cognitivo y facilita la transferencia de lo aprendido a situaciones futuras, fortaleciendo su capacidad para abordar tareas y desafíos con creatividad y eficacia.

Los juegos educativos son actividades divertidas que ayudan a los niños a aprender y desarrollarse mejor. Estos juegos combinan elementos educativos con objetivos pedagógicos, permitiendo a los niños adquirir conocimientos, habilidades sociales y cognitivas mientras juegan (Álvarez, 2007).

Los juegos motrices se enfocan en el uso integral del cuerpo, involucrando una amplia variedad de grupos musculares. Al combinar estos movimientos de forma equilibrada, se evita el ejercicio unilateral de áreas específicas del organismo, logrando una influencia armoniosa en la constitución física total. En los juegos menores, se requiere no solo correr, sino también realizar movimientos como inclinarse, enderezarse, girar, rotar, saltar, y empujar. Habitualmente, el jugador no es consciente del papel natural y beneficioso de estas acciones, ya que su atención está centrada en la actividad lúdica.

Una característica distintiva de los juegos menores es la incorporación de breves pausas que favorecen un ambiente de alegría y diversión. Estas actividades actúan como un estímulo positivo para la actividad nerviosa superior, facilitando condiciones óptimas para retomar el juego con mayor concentración. Es especialmente recomendable que los niños jueguen al aire libre, donde puedan beneficiarse de estímulos biológicos naturales que enriquecen la experiencia.

Para el docente, comprender las características fundamentales asociadas a cada etapa del desarrollo infantil es crucial al definir los niveles de enseñanza y las edades correspondientes. Sin embargo, antes de emprender este análisis, es esencial considerar los niveles educativos y las edades propias de cada nivel para ajustar adecuadamente los objetivos y métodos de enseñanza.

Alonso y Hernández (2021), Enfatiza que la actividad esencial del niño es el juego, con el fin de comprender los aprendizajes escolares a través de juegos motores, se podrán obtener aprendizajes significativos que posibilitarán la formación de factores cognoscitivos, afectivos y sociales. El desarrollo psicomotor es el conjunto de transformaciones que el niño experimenta durante su crecimiento. La evolución es un fenómeno global que comprende tanto cambios físicos (crecimiento, fuerza, precisión) como cambios psíquicos (identidad, conciencia, integración de lo experimentado y percibido)

El desarrollo psicomotor grueso se refiere al progreso y maduración de las habilidades motoras que involucran los grandes grupos musculares del cuerpo, como correr, saltar, lanzar y mantener el equilibrio. Este tipo de desarrollo es fundamental en la infancia, ya que también facilita la interacción con el entorno y la ventaja de destrezas esenciales para la vida diaria (Sánchez 2021).

Según Mas et al. (2019), La psicomotricidad es la actividad psicológica relacionada con los niveles cognitivos y afectivos en relación con el movimiento, posibilita el desarrollo del niño a nivel psicológico, físico y social mediante la misma. En consecuencia, este utilizará su cuerpo como elemento de conexión con el entorno, lo cual posibilitará su formación psicológica. por otro lado, Leyva (2011), señala que la psicomotricidad contribuye a la adquisición de nuevas aptitudes para la resolución de conflictos; así como también las actividades motoras fomenten la comprensión y la comprensión del mundo que los rodea.

Saldarriaga (2017), Señala en lo que respecta a la psicomotricidad, es fundamental señalar que el esquema corporal es la estructura psicomotriz global, alcanzando todos los procesos de los niveles motores, tónicos, perceptivos y sensoriales, expresivos. (verbal y extraverbal) El esquema corporal, según lo señalado, consta de cuatro partes:

- ✓ **Percepción global del cuerpo:** Se trata de generar diversas posturas, movimientos y tipos de desplazamientos, por lo que serán capacidades que se desarrollarán de manera constante con el profesor.

- ✓ **Conciencia del espacio gestual.** Se trata de diversas posiciones y movimientos de las extremidades, cabeza y tronco de forma segmentaria, así como de la lateralidad y la simetría corporal.
- ✓ **Conocimiento Corporal** trata de familiarizarse con la forma segmentaria de las diversas partes del cuerpo, su ubicación y uso, así como la integración global en una imagen simbólica del propio cuerpo.
- ✓ **La lateralidad** Se trata de actividades distintas se facilita más con un lado que con el otro. La mala lateralidad o zurdería contrariada tienen también incidencia en la personalidad por razones de índole social.

Según Rael (2009), La estructuración del espacio y el tiempo están relacionados con la estructura del esquema corporal y el proceso de lateralización ha sido examinada bajo tres aspectos: La sincronía es la capacidad de ajustar de manera adecuada la velocidad y la dirección al aplicar cambios en esquemas corporales, mientras que el Ritmo, Se considerará como un suceso de puntos en el tiempo, finalmente la Secuencia, es ordenación en el tiempo de objetos.

Rodríguez (2018), Indica que el estudio del esquema temporal y el factor tiempo desempeña un papel esencial. El movimiento es uno de los medios más relevantes en la educación física infantil. El ejercicio es graduado, es posible adquirir en el niño una capacidad para reconocer, apreciar, manipular, evaluar, comparar velocidades mediante el movimiento.

Los niños pueden comprender las principales cuestiones temporales a través de juegos y otros ejercicios, tales como las de la simultánea, la sucesión, la velocidad, la periodicidad, la duración y la estructura rítmica. La creación de una estructura rítmica ayuda al niño a entender mejor las cosas que hace la música. Existen estructuras de tipo extensivo, extensivo temporal y mixto. Se dice que es la habilidad de un individuo para efectuar movimientos complejos, también se dice que es la habilidad de cambiar de un movimiento coordinando a otro estructuralmente coordinado.

Armenio et al (2023), señalan que la coordinación del movimiento se basa en la interacción armoniosa de músculos, nervios y sentidos, con el propósito de generar acciones cinéticas precisas y equilibradas (motricidad voluntaria) y reacciones rápidas y adaptadas a la situación (motricidad refleja) En el desarrollo de la coordinación y la armonía, hay varias partes dinámicas que ayudan a crear un movimiento sin perder energía. Esto hace que el movimiento sea estético y con cierto ritmo. por ello una adecuada coordinación implica haber logrado la madurez del sistema nervioso, lo que es esencial para cualquier gesto motor, desde la perspectiva de la psicomotricidad, la coordinación se basa en el correcto funcionamiento y la conexión entre el sistema nervioso central.

Salas (2022) muestra que la educación viso motriz, identifica la coordinación como la capacidad de solucionar en secuencia ordenada, armónica y concentrada un problema de movimiento. Esta estrategia aporta a los esquemas motrices que ya se han adquirido con la estructuración del esquema corporal, con las nociones de tiempo y espacio, con el equilibrio adecuado entre tensión y relajación, con las sensaciones cenestésicas y la capacidad de aprendizaje

Paredes (2020), manifiesta que “la coordinación óculo-manual es el proceso en el que se utilizan las percepciones visuales y el gesto manual para llevar a cabo un acto coordinado, como un lanzamiento o una recepción de balón”. mientras que (Granadillo, 2013), nos dice que la coordinación óculo manual es: “Es aquella acción que se realiza con la utilización de manos en coordinación con los ojos, conectados por el cerebro, se puede realizar manipulación de objetos como lanzamientos largos o cortos y recepciones de los mismos a demás desarrolla las destrezas necesarias para escribir, aplaudir, manejar materiales para realizar actividades manuales”.

La coordinación óculo-pédica es igual que la óculo-manual, pero en este caso las acciones se llevarán a cabo con el pie como elemento fundamental para desplazamientos, direcciones de balón, saltos de obstáculos, entre otros. (Valverde, 2017). Igualmente, Suárez & Parrado (2016), refieren que la coordinación óculo-pédica se utiliza para realizar ejecuciones con los pies, dando como principal acceso

de información la visión: por ejemplo, saltar obstáculos, guiar la pelota, moverse, donde la vista siempre estará activa al realizar dichos movimientos.

Toalombo (2016), demostró mediante un estudio que la eficacia de un programa de entrenamiento del equilibrio en la mejora de la atención mostraron que el equilibrio como un factor que contribuye al diagnóstico del trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad. mientras que Aurazo (2020) manifiesta que el desarrollo de la función del equilibrio se estimula haciendo pasar de nivel consciente los actos reflejos de equilibración, la falta de equilibrio afecta negativamente a la personalidad del niño, lo que causa inseguridad emocional, mental y física, es por ello que causa cansancio físico debido a la falta de equilibrio

Monge & Meneses, (2002), manifiestan que la capacidad de equilibrio implica la resolución de problemas motores mediante una base de sustentación minúscula y una respuesta contra fuerzas externas que ponen en equilibrio ya inquebrantable. Para solventar estos problemas motores, es imperativo que el infante tenga una orientación espacial y una regulación adecuada para solventar estos problemas motores, Se desarrollarán los dos principales aspectos del equilibrio: Se establece un Equilibrio Estático. se dirige a los movimientos corporales para mantener una postura determinada y Equilibrio Dinámico que utiliza una regulación postural adecuada en los diferentes movimientos. requiriendo la consciencia de la base en la que se realiza la marcha, ya sea el suelo o un plano inclinado.

Justificación teórica: En términos teóricos, Piaget sostiene que el desarrollo psicomotor es un proceso primordial para la evolución de la inteligencia, siendo dos primeros años de la existencia de la inteligencia sensorio-motriz. A través de sus capacidades motrices, el niño puede manipular objetos y explorar el espacio a través de sus capacidades motrices, adquiriendo su inteligencia práctica que se integra en la vivencia afectiva que suscita su conexión con el entorno.

Justificación práctica: Se justifica de forma práctica, dado que a través del empleo de actividades empleando los juegos educativos en 12 sesiones de aprendizaje se

mejoró el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal.

Justificación social: Se justifica de forma social, esto debido a que los beneficiarios directos y participes del desarrollo psicomotor grueso fueron los niños de la institución, asimismo se reflejará en la institución educativa como convergen en recuperar, fortalecer y/o valorar el aspecto de orientación espacial en su vida diaria y en cada una de sus actividades, que interactúan a través de las actividades de aprendizaje que se trabajó con los niños.

Justificación metodológica: Se justifica metodológicamente, dado a que para mejorar la psicomotricidad de los niños se trabajó con los juegos educativos, y, por ende, comprobar si estas, contribuyen al desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal.

Justificación científica: Se justifica de manera científica, primeramente, porque se aplicará el método científico para conseguir los objetivos planteados, y finalmente los resultados podrán mostrar el empleo de los juegos educativos, mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños asociados a su esquema corporal, espacio-temporal, y coordinación más equilibrio, con los resultados estadísticos se mostró que del pretest al postest hay mejoras y por ende si la estrategia funciona o no.

En cuanto a la problemática, menciona que el desarrollo psicomotor grueso en la infancia abarca la adquisición de habilidades motrices esenciales como correr, saltar, trepar, lanzar y mantener el equilibrio, que son cruciales para el bienestar físico y cognitivo. A nivel global, existen diversos factores que afectan negativamente este aspecto del desarrollo infantil, como la falta de espacios adecuados para el juego activo, el aumento del sedentarismo debido al uso excesivo de dispositivos electrónicos, y la sobreprotección parental. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2021), "la falta de actividad física en los niños pequeños está relacionada con un menor desarrollo de las habilidades motoras gruesas, lo que puede tener efectos a largo plazo en su salud física y mental".

En América Latina, la problemática del desarrollo psicomotor grueso está vinculada a factores socioeconómicos, culturales y educativos. En muchas comunidades, especialmente en zonas urbanas de rápido crecimiento, los espacios para la recreación y el juego al aire libre son limitados o inseguros. Adicionalmente, las escuelas suelen priorizar las habilidades cognitivas y académicas sobre el desarrollo físico, lo que deja a los niños con pocas oportunidades para ejercitar sus habilidades motoras gruesas.

Según la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2020), "la deficiencia de infraestructura adecuada en las instituciones educativas y la falta de formación específica en el área del desarrollo psicomotor para los docentes de educación inicial son obstáculos comunes en América Latina". Además, la alta prevalencia de la pobreza en la región también limita el acceso a instalaciones deportivas o áreas recreativas seguras.

En Perú, el desarrollo psicomotor grueso en la infancia se enfrenta a desafíos similares a los observados en el resto de América Latina, aunque el Ministerio de Educación ha implementado programas para la educación temprana, la infraestructura en muchas instituciones educativas, especialmente en zonas rurales, es deficiente, lo que afecta la posibilidad de realizar actividades físicas estructuradas. Los niños de cuatro años, quienes están en una etapa crítica para el desarrollo de habilidades motoras gruesas, a menudo carecen de acceso a entornos que fomenten el movimiento libre y el ejercicio físico.

Un estudio del Ministerio de Salud (MINSA, 2018) señala que "en zonas urbanas y rurales de Perú, la escasez de espacios recreativos y el enfoque en habilidades académicas durante la educación inicial limitan el tiempo dedicado a la actividad física". Además, los niños que viven en condiciones de escasez enfrentan dificultades adicionales debido a la falta de acceso a áreas seguras para el juego.

En la región de Cajamarca, el desarrollo psicomotor grueso de los niños de cuatro años se ve afectado por una combinación de factores socioeconómicos y geográficos, en las áreas rurales, donde la mayoría de la población infantil se encuentra, los niños

suelen tener que caminar largas distancias para llegar a la escuela, lo que podría parecer beneficioso para el desarrollo motor. Sin embargo, la falta de infraestructura adecuada en las escuelas (como patios de juego o equipos deportivos) limita su acceso a actividades específicas que fomenten el desarrollo motor grueso.

Según Vega (2020), "aunque los niños de Cajamarca tienen más oportunidades de actividad física a través del juego al aire libre, las condiciones económicas y la falta de materiales didácticos impiden un desarrollo adecuado del psicomotor grueso en el entorno escolar".

En la institución educativa del distrito de José Sabogal, de la provincia de San Marcos, Cajamarca, la situación es aún más compleja debido a la alta dispersión geográfica de las comunidades rurales y la limitada inversión en infraestructura educativa. Los niños de cuatro años a menudo crecen en hogares donde las oportunidades de juego activo son escasas, y las escuelas locales carecen de espacios físicos adecuados para el desarrollo psicomotor grueso. En un estudio realizado por Rodríguez y Huamán (2021), se menciona que muchos docentes de educación inicial carecen de la formación específica en desarrollo psicomotor grueso y las escuelas no cuentan con los recursos necesarios para implementar programas de educación física apropiados".

La falta de políticas públicas efectivas a nivel local, sumada a la desigualdad en el acceso a servicios educativos de calidad, restringe el crecimiento físico óptimo de los niños. Esta realidad, junto con la pobreza y la desnutrición, agrava el panorama para el desarrollo integral de los niños en San Marcos.

¿En qué medida los juegos educativos mejoran el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020?

Los juegos educativos, conceptualmente se definen como una herramienta pedagógica que busca promover el aprendizaje a través de la interacción lúdica, estos juegos son fundamentales en la educación inicial, ya que integran elementos de exploración, experimentación y resolución de problemas, contribuyendo tanto al

desarrollo cognitivo como al emocional de los niños, "los juegos educativos facilitan la comprensión de conceptos complejos mediante la repetición y la experimentación activa" (Sánchez y Martínez, 2015).

El desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años abarca la capacidad de realizar movimientos coordinados y controlados de los músculos grandes, como los que se requieren para saltar, correr y trepar. Esta etapa es crítica en el desarrollo motor, ya que los niños comienzan a dominar habilidades que les permitirán participar en actividades físicas y sociales más complejas (Piek, 2016)

La variable juegos educativos se medirá según la aplicación en cada sesión en tanto, el desarrollo psicomotor grueso se medirá haciendo uso de una ficha de observación evaluando cada aspecto relevante correspondiente a cada dimensión tal como esquema corporal, estructura espacio-temporal, y coordinación y equilibrio, que determinará si el niño ha alcanzado el nivel inicio, proceso o logrado en su desarrollo psicomotor grueso.

La hipótesis planteada es: Los juegos educativos mejoran significativamente el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020.

El objetivo principal: Determinar en qué medida los juegos educativos mejoran el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020.

objetivos específicos:

Identificar el nivel de desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020, en un pretest.

Identificar el nivel de desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020, en un postest.

Comparar el nivel de desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020, del pretest con el posttest.

METODOLOGÍA

La investigación se realizó de forma aplicada., La finalidad de esta investigación es generar conocimientos que puedan ser aplicados directamente a los desafíos que afronta la sociedad, especialmente en el ámbito educativo. Se fundamenta en los descubrimientos tecnológicos provenientes de la investigación básica y se enfoca en formar un vínculo entre la teoría y su implementación práctica (Lozada, 2014).

El estudio emplea un diseño preexperimental que involucra un solo grupo de participantes, utilizando evaluaciones antes y después de la intervención, y se basa en un enfoque longitudinal. El esquema, tal como lo describen Hernández, et al., (2014), es el siguiente:

GE: O1 ----- X -----O2

GE: Grupo experimental

O1: Datos pretest

X: Estimulo

O2: Datos posttest

La población estuvo conformada por los 15 niños de cuatro años que estaban matriculados en una sección de la Institución Educativa N° 140 José Sabogal durante el año 2020.

Muestra:

Como muestra, se eligió trabajar con la sección de cuatro años de la institución educativa, con los 15 niños utilizando un muestreo no probabilístico por conveniencia

Tabla 1:

Población muestral la Institución Educativa N° 140 José Sabogal durante el año 2020.

Edad	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
	fi	fi	
4 años	03	12	15

FUENTE: Nóminas de matrícula – 2020.

Técnica la Observación: Esta técnica implica observar cuidadosamente un el caso, recopilando información que será registrada para su análisis posterior.

Instrumento: la Ficha de observación se utilizaron para medir, analizar y evaluar el objetivo, es decir, para obtener información sobre el objeto de estudio. Estas fichas fueron aplicadas para evaluar tanto situaciones extrínsecas como intrínsecas de las personas, incluyendo actividades y emociones.

Según Hernández (2014), La validez se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que se propone medir. Se utilizó la validez por juicio de tres expertos especializados en el área.

De acuerdo con Hernández et al. (2014), la confiabilidad de un instrumento de medición es el grado en que este produce resultados consistentes y coherentes. La confiabilidad se evaluó utilizando el Alpha de Cronbach, que indicó valores de 0.920, lo que indica que se trata de un buen instrumento.

Las sesiones de aprendizaje se aplicaron de manera presencial con los niños, una vez a la semana, y se realizarán un total de 12 sesiones. La descripción detallada de cada sesión se presentará en el desarrollo del programa y se complementará en los anexos.

La sistematización y proceso de los datos se llevó a cabo utilizando SPSS, y el análisis de la información se realizará mediante estadística descriptiva, lo que

permitirá presentar los datos en tablas y gráficos. asimismo, la verificación de las hipótesis se efectuó a través de estadística inferencial, utilizando pruebas paramétricas o no paramétricas según el índice de normalidad de los datos. Para determinar qué estadística utilizar, se evaluó la normalidad de los datos con la prueba de Shapiro-Wilk, que es adecuada para muestras menores a 30 individuos; esta prueba indicó que no hay normalidad, por lo que se optó por utilizar el estadístico de Wilcoxon para contrastar la hipótesis con dos muestras independientes.

RESULTADOS

Resultados pre-test del desarrollo psicomotor grueso.

Tabla 2

Resultados del desarrollo psicomotor grueso en el PreTest de los niños.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	12	80.0	80.0	80.0
Proceso	3	20.0	20.0	100.0
Logrado	0	0.0	0.0	
Total	15	100.0	100.0	

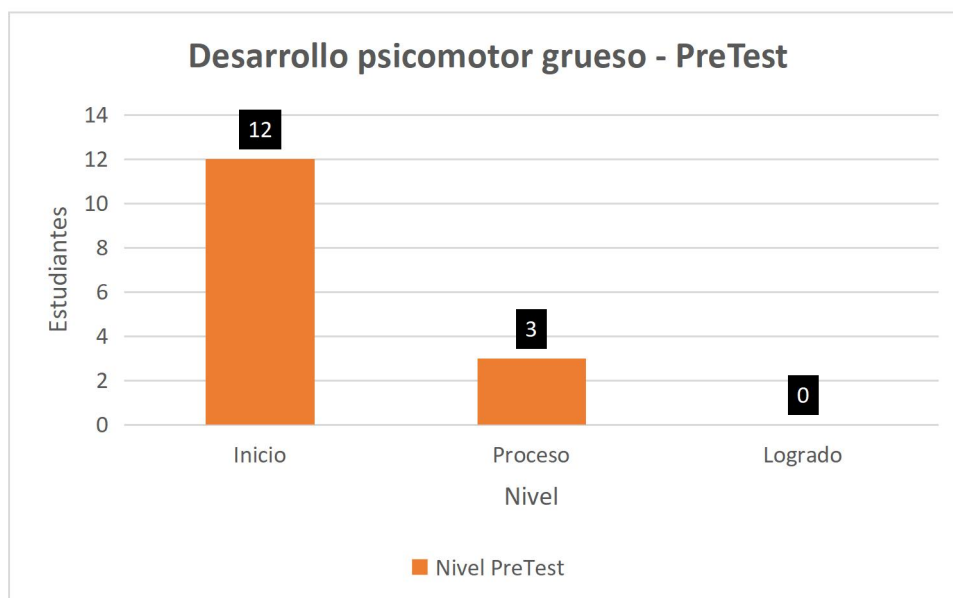


Figura 1. Desarrollo psicomotor grueso PreTest de los niños

tabla 2 y figura 1, explica que antes de aplicar las Juegos Educativos, los niños presentan en su mayoría nivel Inicio, 12 niños teniendo el 80.0%, 3 niños con el 20.00% indican nivel proceso y, ningún niño se ve que ha logrado tener un buen desarrollo psicomotor grueso.

Resultados pre-test del desarrollo psicomotor grueso, por dimensiones

Tabla 3

Resultados del desarrollo psicomotor grueso dimensión esquema corporal, en el pretest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	9	60.0	60.0	60.0
Proceso	6	40.0	40.0	100.0
Logrado	0	0.0	0.0	
Total	15	100.0	100.0	

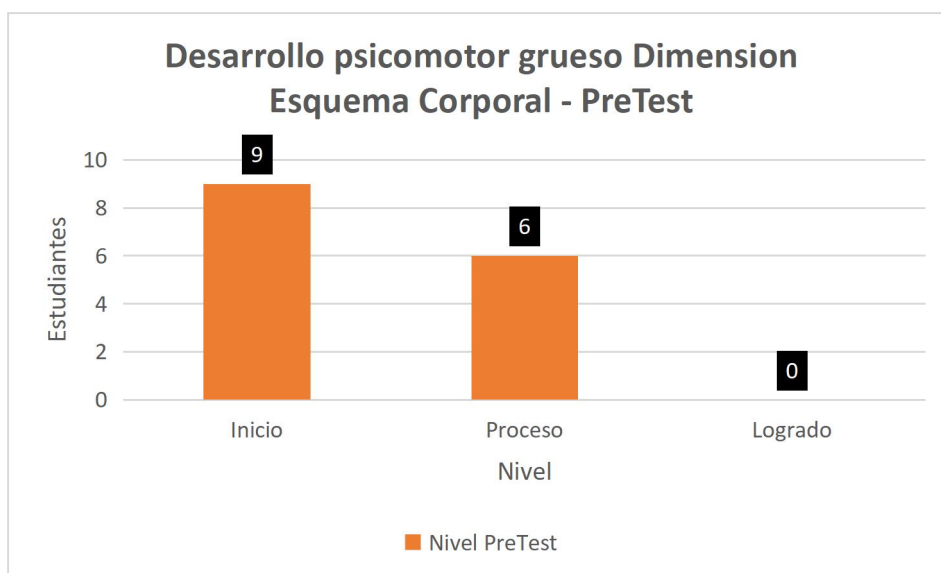


Figura 2. Desarrollo psicomotor grueso dimensión esquema corporal, en el pretest.

Tabla 3 y figura 2, se observa que en la dimensión esquema corporal antes de aplicar los Juegos Educativos, presentan los niños en su mayoría nivel inicio, 9 niños (60.0%) , 6 niños (40.0%) indican nivel proceso y ningún niño se observa que ha logrado tener un buen su desarrollo psicomotor grueso en esta dimensión.

Tabla 4

Resultados del desarrollo psicomotor grueso dimensión estructura espacio – temporal, en el pretest.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	12	80.0	80.0	80.0
Proceso	3	20.0	20.0	100.0
Logrado	0	0.0	0.0	
Total	15	100.0	100.0	

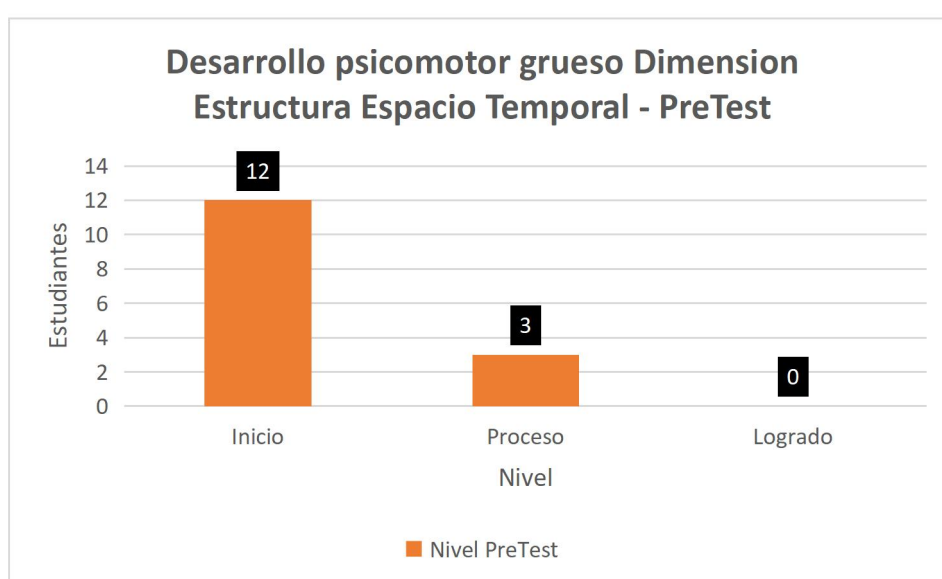


Figura 3. Desarrollo psicomotor grueso dimensión estructura espacio – temporal, en el pretest.

Tabla 4, figura 3, se observa que, en la dimensión estructura espacio – temporal antes de aplicar los Juegos Educativos, presentan los niños en su mayoría nivel inicio, 12 niños (80.0%), 3 niños (20.0%) indican nivel proceso y ningún niño se observa que ha logrado tener un buen su desarrollo psicomotor grueso en esta dimensión.

Tabla 5

Resultados del desarrollo psicomotor grueso dimensión coordinación y equilibrio, en el pretest.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	14	93.00	93.3	93.3
Proceso	1	7.00	6.7	100.0
Logrado	0	0.00	0.0	
Total	15	100.0	100.0	

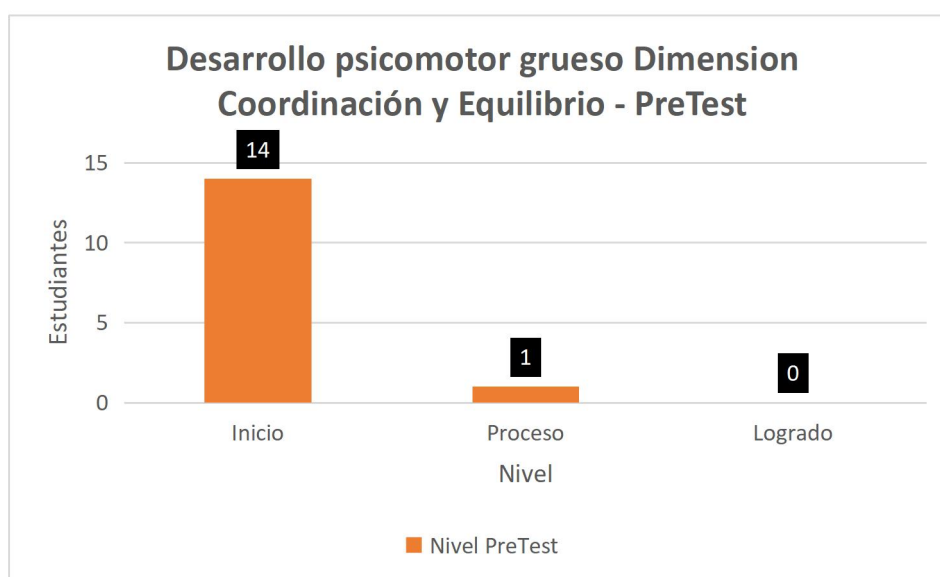


Figura 4. Desarrollo psicomotor grueso dimensión coordinación y equilibrio, en el pretest.

En la tabla 5, figura 4, se observa que, en la dimensión coordinación y equilibrio antes de aplicar los Juegos Educativos, presentan los niños en su mayoría nivel inicio, 12 niños (80.0%), 3 niños (20.0%) indican nivel proceso y ningún niño se observa que ha logrado tener un buen su desarrollo psicomotor grueso en esta dimensión.

Resultados pos-test del desarrollo psicomotor grueso.

Tabla 6

Resultados del desarrollo psicomotor grueso, en el postest de los niños.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	0	0.0	0.0	0.0
Proceso	0	0.0	0.0	0.0
Logrado	15	100.0	100.0	100.0
Total	15	100.0	100.0	

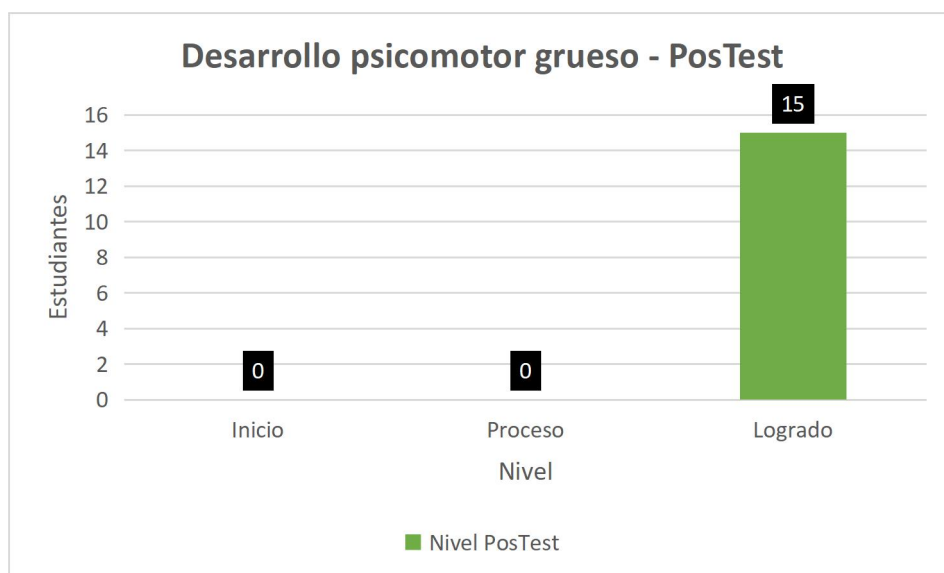


Figura 5. Desarrollo psicomotor grueso PosTest de los niños.

En la tabla 6, figura 5, se observa que luego de aplicar los Juegos Educativos, presentan los niños en su mayoría nivel logrado, 15 niños (100.0%) y ningún niño se ve que este en inicio o proceso en su desarrollo psicomotor grueso.

Resultados pos-test del desarrollo psicomotor grueso, por dimensiones

Tabla 7

Resultados del desarrollo psicomotor grueso dimensión esquema corporal en el postest.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	0	0.0	0.0	0.0
Proceso	0	0.0	0.0	0.0
Logrado	15	100.0	100.0	100.0
Total	15	100.0	100.0	

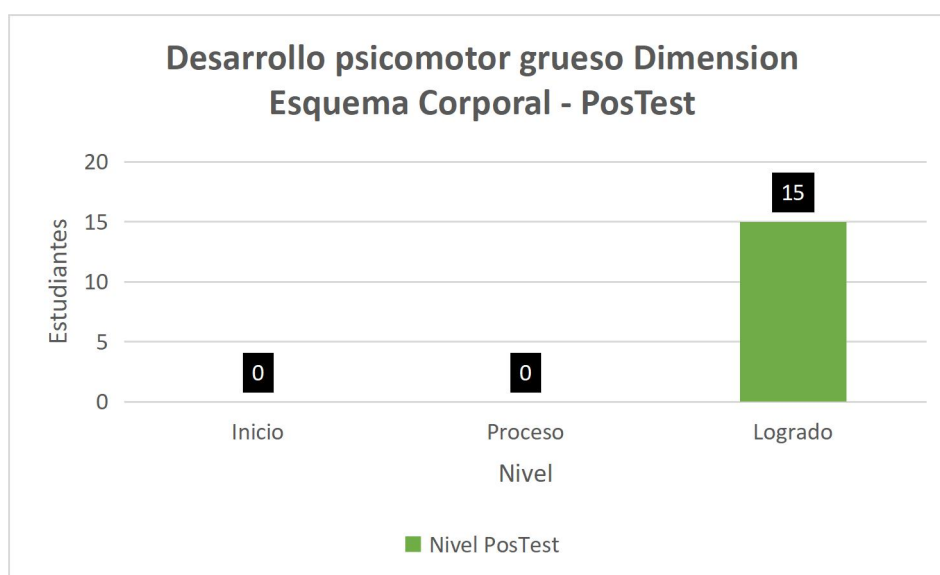


Figura 6. Desarrollo psicomotor grueso dimensión esquema corporal en el postest.

en la tabla 7, figura 6, se observa que, en la dimensión esquema corporal después de aplicar los Juegos Educativos, presentan los niños en su mayoría nivel logrado, 15 niños (100.0%) en su desarrollo psicomotor grueso, ningún niño se observa que este en inicio o proceso en su desarrollo psicomotor grueso en esta dimensión.

Tabla 8

Resultados del desarrollo psicomotor grueso dimensión estructura espacio – temporal, en el postest.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	0	0.0	0.0	0.0
Proceso	0	0.0	0.0	0.0
Logrado	15	100.0	100.0	100.0
Total	15	100.0	100.0	

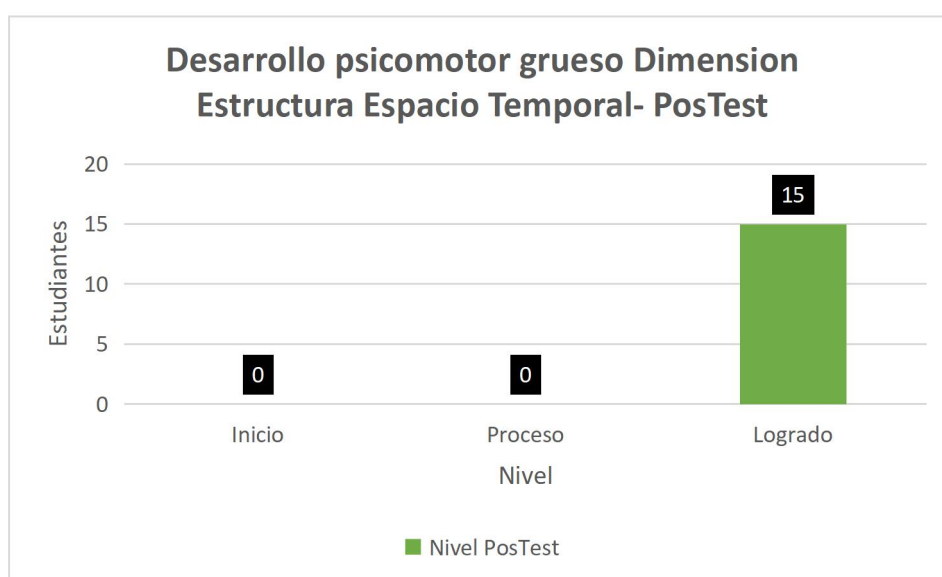


Figura 7. Desarrollo psicomotor grueso dimensión estructura espacio – temporal, en el postest.

De la tabla 8, figura 7, se observa que, en la dimensión estructura espacio – temporal después de aplicar los Juegos Educativos, presentan los niños en su mayoría nivel logrado, 15 niños (100.0%) en su desarrollo psicomotor grueso, ningún niño se observa que este en inicio o proceso en su desarrollo psicomotor grueso en esta dimensión.

Tabla 9

Resultados del desarrollo psicomotor grueso dimensión coordinación y equilibrio, en el postest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	0	0.0	0.0	0.0
Proceso	1	7.0	7	7
Logrado	14	94.0	94	100.0
Total	15	100.0	100.0	

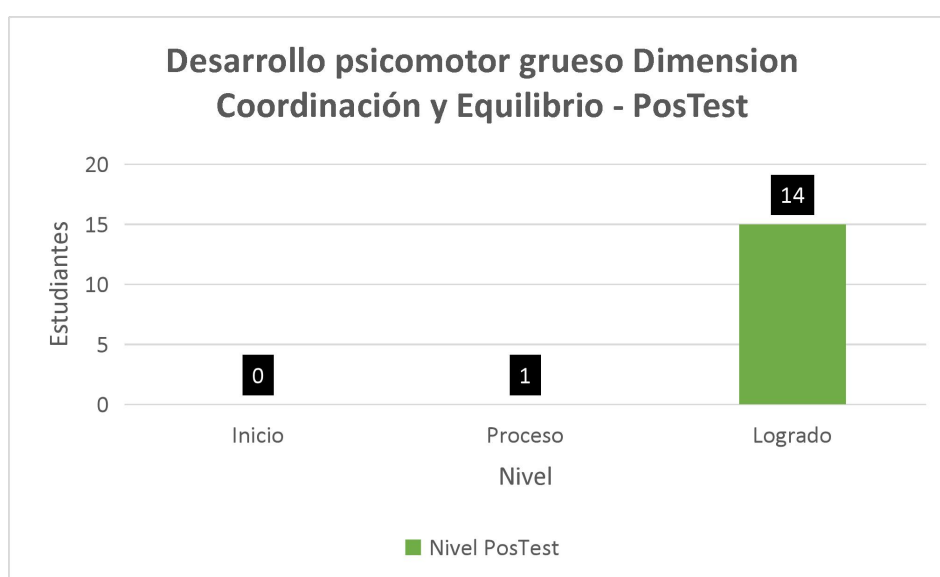


Figura 8. Desarrollo psicomotor grueso dimensión coordinación y equilibrio, en el postest.

De la tabla 9, figura 8, se observa que, en la dimensión coordinación y equilibrio después de aplicar los Juegos Educativos, presentan los niños en su mayoría nivel logrado, 15 niños (100.0%) en su desarrollo psicomotor grueso, ningún niño se observa que este en inicio o proceso en su desarrollo psicomotor grueso en esta dimensión.

Comparación de resultados pre-test y postest del desarrollo psicomotor grueso

Tabla 10

Comparación nivel del desarrollo psicomotor grueso pretest y postest de los niños.

Nivel	PreTest		PosTest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	12	80.0	0	0.0
Proceso	3	20.0	0	0.0
Logrado	0	0.0	15	100.0
Total	15	100.0	15	100.0

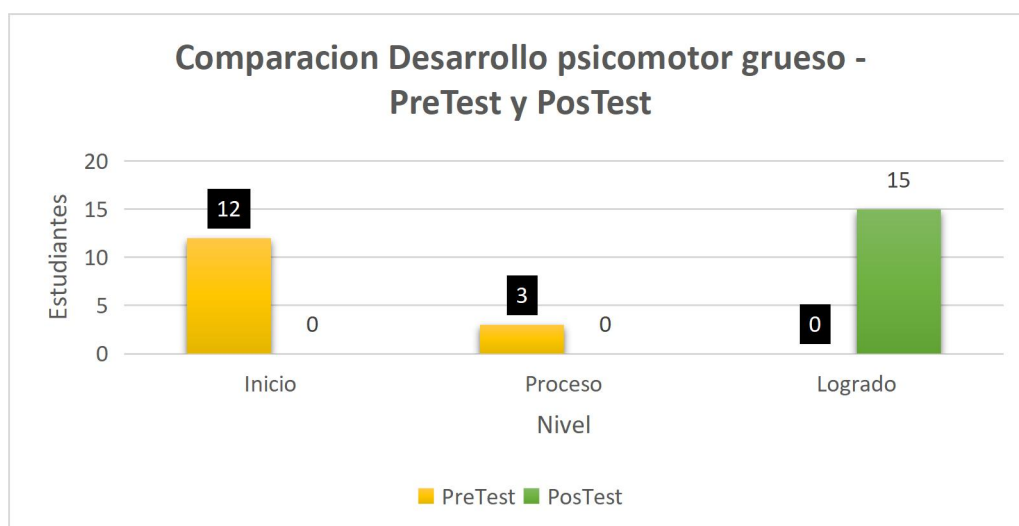


Figura 9. Comparación del desarrollo psicomotor grueso PreTest y PosTest de los niños.

En la tabla 10, figura 9, se deduce que, al comparar el nivel de desarrollo psicomotor grueso antes y después de aplicar los Juegos Educativos, la mayoría de niños que estaba en inicio (12 – 80.0%) alcanzaron el nivel logrado (15 – 100.0%) al mejorar su psicomotor grueso. Los niños que estaban en inicio lograron mejorar su desarrollo psicomotor grueso.

Evaluar la normalidad de los datos

- a. Establecer hipótesis de normalidad

Ho: Los datos del Pre-Test y Pos-Test provienen de una distribución normal

Ha: Los datos del Pre-Test y Pos-Test no provienen de una distribución normal

- b. Establecer significancia y error

Significancia = 95%, error=5%

- c. Prueba estadística evaluar normalidad datos

Como los datos son menores a 30 se emplea la prueba de Shapiro-Wilk

Tabla 11

Prueba de normalidad de datos con Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
PreTest	0.951	15	0.546
PosTest	0.737	15	0.001

- d. Criterios de decisión

p-valor < 0.05, se rechaza Ho

p-valor > 0.05, no se rechaza Ho.

- e. Decisión

En la tabla 11, al tener un p-value 0.546 y otro de 0.001, se evidencia estadísticamente que ambas muestras no presentan normalidad en los datos, uno sí, otro no. Por tanto, se opta por trabajar con estadístico no paramétrico para realizar la prueba de hipótesis en la investigación, en este caso se emplea Signos de Wilcoxon.

Prueba de hipótesis

- a. Establecer hipótesis de normalidad

Ho: Los juegos educativos no mejoran significativamente el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal.

Ha: Los juegos educativos mejoran significativamente el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020.

- b. Establecer significancia y error

Significancia = 95%, error=5%

- c. Prueba estadística evaluar hipótesis

Como los datos son menores a 30 se emplea la prueba de Shapiro-Wilk

Tabla 12

Rangos de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
PosTotal	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
PreTotal	Rangos positivos	15 ^b	8.00	120.00
	Empates	0 ^c		
	Total	15		

a. PosTotal < PreTotal

b. PosTotal > PreTotal

c. PosTotal = PreTotal

Tabla 13

Estadístico de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a	
	PosTotal - PreTotal
Z	-3,410 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

d. Criterios de decisión

p-value < 0.05, se rechaza Ho

p-value > 0.05, no se rechaza Ho.

e. Decisión

Según la tabla 13, al tener más datos del posttest en comparación al pretest. Asimismo, al tener un p-valor 0.001 de la tabla 13, siendo este menor 0.05, se indica que existe evidencia estadística para rechazar Ho. Por tanto, se indica que Los juegos educativos mejoran significativamente el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Según el análisis de los resultados, los niños experimentaban un nivel bajo de desarrollo psicomotor, en cuanto a las dimensiones de esquema corporal, estructura espacio-temporal, y coordinación y equilibrio en la fase inicial. Sin embargo, tras implementar actividades de aprendizaje a través de juegos educativos, se observaron mejoras significativas en el desarrollo psicomotor grueso de los niños, alcanzando así el nivel logrado. El análisis estadístico de Wilcoxon indica una significancia de 0.001, lo que permite concluir que los juegos educativos tienen un impacto positivo y significativo en el desarrollo psicomotor grueso de los niños de cuatro años en la Institución Educativa N° 140 José Sabogal.

El presente estudio demuestra que los juegos educativos tienen un impacto altamente significativo en el desarrollo psicomotor grueso de los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 140 José Sabogal. Antes de la intervención el 80% de los niños se encontraba en el nivel de inicio, lo cual refleja limitaciones en habilidades clave como la coordinación, el equilibrio y el control corporal general. Esta situación es preocupante, ya que la motricidad gruesa es primordial para el desarrollo físico, desarrollo cognitivo y social de los niños. Estos hallazgos iniciales coinciden con estudios internacionales como el de Smith (2019), quien identificó niveles bajos de habilidades motoras en niños antes de implementar programas de juegos educativos. La falta de actividades lúdicas dirigidas en el entorno educativo contribuye a esta problemática, limitando el desarrollo integral infantil.

Tras la implementación de los juegos educativos, el 100% de los niños evaluados alcanzó un nivel logrado en su desarrollo psicomotor grueso, lo que evidencia un avance significativo. Los resultados observados son coherentes con investigaciones realizadas en contextos similares, como el estudio de Martínez y Reyes (2020) mostraron mejoras en las habilidades motoras gruesas de los niños después de participar en actividades educativas al aire libre.

El juego, como herramienta pedagógica, permite a los niños experimentar y perfeccionar sus habilidades motoras a través de la exploración y el movimiento, lo que promueve su desarrollo físico y mental. Esta perspectiva está alineada con la teoría del aprendizaje a través del juego de Piaget, quien argumentaba que el juego es esencial para que los niños construyan conocimiento y desarrollen habilidades fundamentales a través de la interacción con su entorno.

El análisis detallado de las dimensiones del desarrollo psicomotor grueso, antes y después de la aplicación, resalta mejoras sustanciales en habilidades específicas como el equilibrio y la coordinación. Esto confirma los hallazgos de Cruz y Gutiérrez (2020), quienes observaron que los niños que participaron en juegos estructurados mejoraron su capacidad para realizar movimientos coordinados y mantener el control postural. La interacción activa que fomentan los juegos educativos, donde los niños deben moverse, equilibrarse y coordinar sus acciones con precisión, genera una mejora continua en su desarrollo psicomotor. Estos resultados reafirman la importancia de incluir juegos educativos en el currículo preescolar como una estrategia eficaz para fortalecer estas competencias motrices.

El uso del estadístico de Wilcoxon, que arrojó un p-value de 0.001, reafirma la significancia estadística de los resultados obtenidos, lo que sustenta de manera objetiva la hipótesis planteada: los juegos educativos mejoran de forma significativa el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 140 José Sabogal. Esta prueba no paramétrica, ideal para comparar resultados antes y después de una intervención en muestras pequeñas, es coherente con estudios previos que han utilizado análisis similares, Rodríguez y Pérez (2021) en México, hallaron diferencias estadísticamente significativas al evaluar el impacto de los juegos educativos en el desarrollo motriz.

En síntesis, los resultados de este estudio demuestran de manera contundente que los juegos educativos constituyen una herramienta pedagógica efectiva para mejorar el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años. Las mejoras observadas no solo confirman lo propuesto por diversas investigaciones internacionales y

nacionales, sino que además subrayan la importancia de incorporar actividades lúdicas dentro del plan educativo infantil. La evidencia respalda la implementación de estos juegos en contextos educativos, para mejorar las habilidades motoras de los niños, asimismo para favorecer su desarrollo integral, lo que tendrá un impacto positivo en su bienestar físico, emocional y cognitivo a largo plazo.

CONCLUSIONES

Se ha identificado que el nivel de desarrollo psicomotor grueso en niños de cuatro años, de la Institución Educativa N° 140 José Sabogal, antes de aplicar los Juegos Educativos, los niños presentan en su mayoría nivel Inicio, 12 niños con (80.0%), 3 niños (20.00%) en nivel proceso y, ningún niño se ve que ha logrado tener un buen desarrollo psicomotor grueso (Tabla 2).

Se ha identificado que el nivel de desarrollo psicomotor grueso en niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, después de emplear los juegos educativos, alcanzaron nivel logrado el 100.0% de niños (15) similares resultados se presentan en cada dimensión al alcanzar el nivel logrado (Tabla 6)

Al realizar la comparación del nivel de desarrollo psicomotor grueso en niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, antes y después de emplear los juegos educativos, la mayoría de los niños que estaba en inicio (12 – 80.0%) alcanzaron el nivel logrado (15 – 100.0%) en su desarrollo psicomotor grueso, similares mejoras se encuentran en cada dimensión desarrollo psicomotor grueso antes y después de trabajar con los juegos educativos (Tabla 10). Esto lo sustenta la contrastación de la hipótesis, el estadístico no paramétrico de los signos de Wilcoxon indica un $p\text{-value} = 0.001$, indican que existe significatividad con lo que se expresa que los juegos educativos mejoran significativamente el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal (Tabla 13).

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por la salud y darme las habilidades necesarias para completar mi trayectoria profesional..

Agradecimiento especial a mis queridos padres José y Pascuala, a mis hermanos Deysy, Yudith y Brayam, a mi querido hijo Said por el gran apoyo que me han brindado para culminar mis estudios.

Agradezco a la profesora Elia Morales Sáenz, Directora de la institución educativa N° 140-venecia por permitirme realizar mi investigación.

Agradezco a la Universidad San Pedro, porque en sus aulas recibí las mejores enseñanzas y aprendizajes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, A. N., & Hernández, H.P (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica trabajo fin de grado en educación infantil facultad de educación de palencia universidad de Valladolid.
- Álvarez, J. L. (2007). El juego en la educación infantil. *Revista Pedagógica*.
- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física Y Deporte*, 8(1).
- Armero, CH,P. Cuaspa, B, H. Guerrero, S (2023) test de Coordinación Motriz Aplicados al Área de Educación Física: Una Revisión Sistemática de Literatura. *revista de investigación educativa y deportiva* 2(5):332-366. DOI: 10.56200/mried.v2i5.5886
- Aurazo- Malca, M. (2020). el desarrollo del equilibrio corporal en los niños de 4 años de la i.e.p. joyitas del rey - distrito la victoria – chiclayo 2018 trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en educación facultad de educación y humanidades escuela profesional de educación inicial Huaraz– Perú
- Bianchi, S., & Colombo, G. (2022). Educational Play and Gross Motor Skills in Preschool Children: A Meta-Analysis. *Early Childhood Education Journal*, 50(3), 451-470.
- Cruz, D., & Gutiérrez, R. (2020). Juegos educativos para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en una institución educativa pública de Lima. *Revista Peruana de Educación Inicial*, 22(1), 14-24.
- Cruz, R., & Gutiérrez, M. (2020). El juego como estrategia didáctica en la primera infancia. *Editorial Educativa*.

- Cuadros Valdivia, M. Estrategias psicomotrices para el desarrollo del niño. San Marcos
- De la Torre, A., & García, S. (2018). Juegos educativos: Un enfoque pedagógico para el desarrollo infantil. Madrid: Editorial Universitaria.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults. McGraw-Hill
- Gálvez, A., & Paredes, C. (2020). Juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa rural en Cajamarca. *Revista Andina de Educación*, 18(3), 75-85.
- Granadillo, V. (2013). Coordinación óculo manual en el desarrollo de destrezas. Ecuador: Universidad Estatal El Milagro.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.
- Le Boulch J. (1994). Hacia una ciencia de movimiento. Editorial Paidós.
- Li, X., & Zhang, Y. (2021). The Role of Play-Based Learning in Developing Motor Skills in Preschoolers. *Early Childhood Research Quarterly*, 55, 30-38.
- Loli, Zamudio, G. & Silva, Nieto, Y. (2006). Psicomotricidad, Intelecto Y Afectividad. Asociación Editorial Bruño
- López Sesmero, S. (2023). La psicomotricidad y el juego simbólico en el aula de Educación Infantil. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social. Departamento de Pedagogía. Tesis de Grado.
- Lozada (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *Revista Cienciamérica*, v (3), pp. 34-39.
- Martínez, J., & Gutiérrez, A. (2020). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y motor en educación inicial. *Revista de Educación Infantil*, 15(3), 45-59.

- Martínez, P., & Reyes, A. (2020). The Impact of Outdoor Educational Games on Gross Motor Skill Development in Early Childhood Education. *Journal of Physical Education and Health*, 19(2), 44-52.
- Mas, M., Jiménez, L. y Rierar, C. (2019). Sistematización de la actividad psicomotriz y del desarrollo cognitivo. *Revista de los Psicólogos Educativos*, 24(1), 38-41.
- Melo Herrera, Mónica Patricia, & Hernández Barbosa, Rubinsten. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63.
- Ministerio de Salud (MINSA). (2018). Desarrollo infantil temprano y actividad física en Perú. Lima: MINSA.
- Monge , A. M., & Meneses, M. M. (2002). Intrumento de evaluacion del desarrollo motor. *Revista Educacion*, .26 (1), 155-168.
- Ordoñez, M., & Vásquez, J. (2019). Desarrollo psicomotor a través de juegos educativos en niños de educación inicial en la provincia de San Marcos, Cajamarca. *Educación y Desarrollo Infantil*, 9(2), 63-78.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2021). *Physical Activity Guidelines for Children*. Ginebra: OMS.
- Organización Panamericana de la Salud (OPS). (2020). Informe regional sobre actividad física en América Latina. Washington, D.C.: OPS.
- Ortiz, J. P. (2017). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen Editorial.
- Osorio-Rivera, V. G., Piquer, M. P., Bartoll, Ó. C., & Capella-Peris, C. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. *Revista Lasallista de investigación*, 16(1), 37-46.

- Paredes- Rojas, M. T. (2020). Coordinación óculo manual en niños Trabajo académico Para optar el Título de segunda especialidad profesional en Educación Inicial. universidad nacional de tumbes facultad de ciencias sociales.
- Perea, E. (2016). El juego en forma libre y el desarrollo psicomotor en los niños de 2 y 3 años en la Red Sayán U gel N 09 – de Huaura Región Lima Provincia, 2016.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15003/Perea_CE.pdf
- Piaget, J. (1962). El juego y la imitación en la infancia. Fondo de Cultura Económica.
- Piek, J. P. (2016). Motor behavior and human development. Routledge
- Rael, Fuster, I. (2009). Nociones espaciales y temporales en educación infantil.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/ISABEL_RAEL_1.pdf
- Ribes Antuña, M. (2006). Cuerpo de maestro. Pedagogía terapeuta. Editorial MAD
- Rodríguez, C, D. (2018). El inicio del espacio y el tiempo. X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Rodríguez, L., & Huamán, A. (2021). Desarrollo psicomotor en la infancia en la provincia de San Marcos, Cajamarca. Estudio local.
- Rodríguez, P., & Pérez, C. (2021). El juego como motor del aprendizaje en la infancia: Un enfoque integral. Revista Internacional de Educación Preescolar, 10(2), 30-42.
- Salazar, P., & Huamán, A. (2019). La influencia de los juegos recreativos en el desarrollo psicomotor grueso en niños de 4 años en la región de Ayacucho. Educación y Sociedad, 32(4), 87-102.

- Sánchez, Erin. (2021, diciembre 15). Motricidad gruesa: qué es, características, y etapas de desarrollo. Portal Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/motricidad-gruesa>
- Sánchez, P. & Martínez, R. (2015). El juego como recurso educativo. Editorial Pedagógica.
- Salas Aguilar, J, E. (2022) estado del arte: coordinación visomotriz en educación primaria Trabajo de investigación para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación Primaria JHAN (<https://orcid.org/0000-0001-5696-0316>) línea de investigación: evaluación y aprendizaje camaná – Perú año 2022
- Saldarriaga, P. (2017). Definición de la lateralidad, movimientos sacádicos, y rendimiento escolar en lengua castellana. UNIR, La Rioja
- Silva Soplá, A. J. (2023). Talleres lúdicos para mejorar la competencia se expresa oralmente en niños de 5 años de la I.E “Alto Mayo”, Rioja.
- Smith Marc (2019) Las emociones de los estudiantes y su impacto en el aprendizaje: Aulas emocionalmente positivas. Volumen 157 de Educación Hoy Estudios.
- Suárez Correa, L. A., & Parrado Orduz, J. C. (2016). Características de la coordinación visopédica y el control orientado en la edad de 14 años en futbolistas de la escuela Dormund en la ciudad de Bogotá. Tesis de Grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Facultad de Educación, Bogota.
- Tapia Cortez, M. (2011). Los juegos grupales como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de educación inicial Estrellita Fugaz. Tesis doctoral.
- Toalombo, M. (2016). Los Ejercicios de Equilibrio Estático en la Capacidad TemporoEspacial en los niños de Tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa República de Venezuela de la Ciudad de Ambato Provincia del Tungurahua. Universidad Técnica de Ambato.

- Valverde, R. (2017). Proyecto de innovación para el desarrollo de la coordinación visomanual en niños de 4 años a partir de técnicas gráfico-plásticas . Lima: PUCP
- Vega, R. (2020). Factores que afectan el desarrollo psicomotor en niños de zonas rurales de Cajamarca. Revista Peruana de Educación Inicial.
- Vilatuña Aldaz, V. E. (2024). Estudio de las estrategias aplicadas para la adquisición de las nociones básicas espaciales de niños de Subnivel de educación inicial li 4 años de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gabriel Noroña” en el período lectivo 2023-2024. Tesis de Maestría.
- Vygotsky, L. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

ANEXOS Y APÉNDICES

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador Ítems	Escala de medición
Juegos educativos	Los juegos educativos, se definen como una herramienta pedagógica que busca promover el aprendizaje a través de la interacción lúdica, estos juegos son fundamentales en la educación inicial, ya que integran elementos de exploración, experimentación y resolución de problemas, contribuyendo tanto al desarrollo cognitivo como al emocional de los niños, "los juegos educativos facilitan la comprensión de conceptos complejos mediante la repetición y la experimentación activa" (Sánchez y Martínez, 2015).	Se medirá a través de una "Ficha de observación" con las siguiente categoría: (1) inicio (2) proceso (3) logrado	Juego Motor	Movimientos libres Expresión corporal Saltar	Likert Inicio Proceso Logrado
			Juegos simbólicos	Roles Representar Onomatopeyas	
			Juego de Manipulación	Utiliza diferentes materiales	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador Ítems	Escala de medición
Desarrollo psicomotor grueso	El desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años abarca la capacidad de realizar movimientos coordinados y controlados de los músculos grandes, como los que se requieren para saltar, correr y trepar. Esta etapa es crítica en el desarrollo motor, ya que los niños comienzan a dominar habilidades que les permitirán participar en actividades físicas y sociales más complejas (Piek, 2016)	se medirá a través de una "Ficha de observación" con las siguiente categoría: (1) inicio (2) proceso (3) logrado	Esquema corporal	Percepción global del cuerpo Conocimiento corporal Conciencia de la lateralidad	Likert Inicio Proceso Logrado
			Estructura espacio – temporal	Proyección de las referencias espaciales Expresión y creación personal	
			Coordinación y equilibrio	Coordinación dinámica global Coordinación óculo-manual Equilibrio estático y control postural Equilibrio dinámico y control postural	

Anexo 2. Matriz de Consistencia

PROBLEMA	VARIABLES	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGIA
¿En qué medida los juegos educativos mejoran el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, de la Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020?	Juegos educativos	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar en qué medida los juegos educativos mejoran el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Los juegos educativos mejoran significativamente el desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020.</p>	<p>Tipo de investigación</p> <p>Aplicada</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>Preexperimental de un solo grupo con toma de datos pre y postest</p>
	Desarrollo psicomotor grueso	<p>Objetivos Específicos:</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020, en un pretest.</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020, en un postest.</p> <p>Comparar el nivel de desarrollo psicomotor grueso en los niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020, del pretest con</p>		<p>Población y muestra</p> <p>Población 15 niños</p> <p>Muestra :15 niños</p> <p>Edad. Cuatro años</p> <p>Técnica e Instrumento de recolección de datos:</p> <p>Observación / Ficha de observación</p>

		el posttest.		
--	--	--------------	--	--

Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos

Ficha de observación para el desarrollo psicomotor grueso

Institución Educativa:

Fecha:

ESQUEMA CORPORAL			
Indicadores	Nivel		
I. Percepción global del cuerpo. Vivenciar posiciones y su espacio:	Inicio	Proceso	Logrado
1.De pie			
2.Sentado			
3.De rodillas			
4.Acostado boca arriba			
5.Acostado boca abajo			
6.En cuclillas			
II. Conocimiento corporal. Reconocer en situaciones de trabajo:	Inicio	Proceso	Logrado
7.Brazos			
8.Piernas			
9.Tronco			
10.Cabeza			
11.Manos			
12.Pies			
III. Conciencia de la lateralidad. Utilizar en situaciones de trabajo:	Inicio	Proceso	Logrado
13.Mano hábil			
14.Brazo de lanzamiento			
15.Pierna de rechazo			
16.Pie para patear			

ESTRUCTURA ESPACIO – TEMPORAL			
Indicadores	Nivel		
II. Proyección de las referencias espaciales	Inicio	Proceso	Logrado
Ubicar objetos en relación con el cuerpo:			
17.Cerca – lejos			
18.Delante – detrás			
19.Izquierda – derecha			
20.Movimientos hacia arriba y hacia abajo			
III. Expresión y creación personal	Inicio	Proceso	Logrado
Demostrar en situaciones dadas, capacidades de:			
21.Imitación de movimientos corporales			
22.Interpretación de roles			
23.Expresión de estado de ánimo (emociones)			
COORDINACION Y EQUILIBRIO			
Indicadores	Nivel		
I. Coordinación dinámica global	Inicio	Proceso	Logrado
Demostrar coordinación de brazos y piernas en:			
24.Carreras cortas			
25.Saltos en longitud			
26.Saltos en el elástico			
27.En otros desplazamientos			
II. Coordinación óculo-manual	Inicio	Proceso	Logrado
Demostrar coordinación al:			
28.Rodar un balón			
29.Botar y tomar con dos manos			
30.Botar con una mano			
31.Lanzar a un objeto			
32.Pasar a un compañero un objeto			
III. Equilibrio estático y control postural	Inicio	Proceso	Logrado
Adoptar con una adecuada postura:			

33.Posiciones básicas			
34.Posiciones derivadas			
35.Posiciones en un pie			
IV. Equilibrio dinámico y control postural Realizar acciones como:	Inicio	Proceso	Logrado
36.Saltos con los pies juntos			
37.Saltos con pies alternados			
38.Saltos en un pie			
39.Desplazamientos por una línea			
40.Desplazamientos en altura			
41.Correr y se detiene			

Bajo:

Adecuado:

Excelente

Anexo 4. Evaluación de juicio de expertos

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0.920	41

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Amparo Hermelinda Gurbillón Díaz**

Fecha: **10-Dic-2022**

Especialidad: **Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación para el desarrollo psicomotor grueso**

Autor del instrumento: **Muñoz Vilchez, Sandra Dali**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juegos educativos para el desarrollo psicomotor grueso en niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020.

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?		13			
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?			16		
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis,				18	

	dimensiones e indicadores?					
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?			14		
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?		13			
Sumatoria parcial			26	78	53	
Sumatoria Total		157 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.785 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Coefficiente de Validez

157 = 0.785

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto

Mg. Amparo Hermelinda Gurbillón Díaz

DNI. 26689423

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Mariela Janeth Vargas Velásquez**

Fecha: **10-Dic-2022**

Especialidad: **Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación para el desarrollo psicomotor grueso**

Autor del instrumento: **Muñoz Vilchez, Sandra Dali**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juegos educativos para el desarrollo psicomotor grueso en niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020.

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?			16		
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis,				17	

	dimensiones e indicadores?					
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?			16		
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				17	
Sumatoria parcial				80	86	
Sumatoria Total		166 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.83 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Coefficiente de Validez

166 = 0.83

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto

Dra. Mariela Janeth Vargas Velásquez

DNI. 26688309

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Vilma Sempertegui Ramírez**

Fecha: **10-Dic-2022**

Especialidad: **Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación para el desarrollo psicomotor grueso**

Autor del instrumento: **Muñoz Vilchez, Sandra Dali**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juegos educativos para el desarrollo psicomotor grueso en niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020.

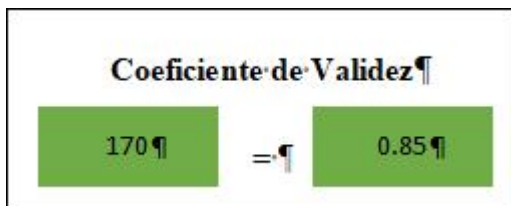
El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?			16		
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				17	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas				17	

	para la investigación y construcción de teorías?					
Sumatoria parcial			64	87	19	
Sumatoria Total		170 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.85 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento



III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Firma del Experto

Mg. Vilma Sempertegui Ramírez

DNI. 27422398

I. Anexo 5. Matriz de Datos

DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO - PRETEST

D1. ESQUEMA CORPORAL																D2. ESTRUCTURA ESPACIO - TEMPORAL							D3. COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO																		
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	P41	
2	1	3	1	1	1	2	2	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1
2	1	2	1	1	1	2	2	1	3	3	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	
2	1	2	1	1	1	1	2	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
2	2	2	1	2	1	2	2	1	3	3	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1
2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
3	2	2	1	2	1	2	2	1	3	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	
2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1		
2	1	3	2	2	1	2	2	1	3	3	3	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1		
3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	3	3	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	
3	2	3	2	2	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	
2	2	3	2	2	1	2	2	1	3	3	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	
3	2	3	2	2	1	2	2	1	1	3	3	1	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	

DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO - POSTEST

D1. ESQUEMA CORPORAL																D2. ESTRUCTURA ESPACIO - TEMPORAL							D3. COORDINACION Y EQUILIBRIO																			
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	P41		
3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	
3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	
3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	
3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	
3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	
3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2
3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	

IV. Anexo 8. Aplicación de sesiones de aprendizaje

SESION N° 01

TITULO: “CONOCEMOS LAS POSICIONES DE MI CUERPO”

I. PROPOSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PSICO MOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza acciones y juegos de manera autónoma como: sentados cogiéndose sus pies, saltando, resistencia, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, regulando su fuerza, concierto control de su equilibrio. 	<p>Realiza movimientos de posiciones corporales como: sentados cogiéndose sus pies, saltando, resistencia, etc. de acuerdo a la lamina</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS /MATERIALES	DURACION
INICIO	<p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se sientan en círculo. Para la asamblea - Recordamos los acuerdos de convivencia. <p>CALENTAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cantamos la canción: <p>MI CUERPO SE MUEVE</p>	-Acuerdos de convivencia	10 min

<p>DESARROLLO</p>	<p>- En el patio propone jugar a : Simón dice: los niños se agarrarán los pies</p> <p>Simón dice: que salten</p> <p>-Simón dice: que los niños se cojan la pierna izquierda con la mano derecha etc. Así se hará con diferentes posiciones.</p> <p>-La docente propone cambiar la estrategia donde les mostrara una lámina con imagen de sentarse, los niños deben imitar lo que ven en la lámina.</p> <p>-Con la mano derecha cogiéndose la cintura y la mano izquierda levantándola hacia arriba.</p> <p>- boca abajo, boca arriba</p> <p>- Parado en un solo pie, en cunclillas,etc</p> <p>-RELAJACIÓN:</p> <p>- los niños en grupo inhalan y exhalan 10 veces.</p> <p>- en el aula los niños representan lo que han visto de las láminas.</p>	<p>-Patio</p> <p>-Música</p> <p>-Láminas de posiciones del cuerpo</p> <p>-papel bond</p> <p>-lápiz</p> <p>-crayolas</p>	<p>30 min</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Comentaremos lo aprendido</p> <p>¿Qué dificultad han tenido para realizar la actividad?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Qué parte te gusto más?</p>		<p>5 min</p>

SESIÓN N° 2

TITULO: “QUE NO CAIGA EL GLOBO”

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>- Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.</p>	<p>- realiza acciones y juegos de manera autónoma, como; lanzar globos explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, regulando su fuerza, con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>- Lanza hacia arriba globos regulando su fuerza y control de su equilibrio en el patio</p>

II. SECUENCIA DIDÁCTICA.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS /MATERIALES	DURACIÓN
INICIO	<p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños se sientan en círculo. Para la asamblea- Recordamos los acuerdos de convivencia. <p>CALENTAMIENTO:</p> <p>-Hacemos estiramiento de brazos,piernas,corremos lentamente por el patio</p>	<p>-Acuerdos de convivencia</p>	5 min
DESARROLLO	<p>-Darle a cada niño un globo y jueguen libremente.</p> <p>- la docente explica el juego: QUE NO</p>	<p>-globos de colores</p>	35 min

	<p>CAIGA EL GLOBO</p> <p>-Consiste en mantener un globo inflado suspendido en el aire, sin dejarlo caer al suelo, el mayor tiempo posible. Indícale, también, que puede utilizar sus brazos, piernas o cualquier otra parte del cuerpo, pero no podrá detener o sostener el globo.</p> <p>-RELAJACIÓN:</p> <p>- los niños en grupo inhalan y exhalan 10 veces.</p> <p>- en el aula los niños representan lo realizado</p>	<p>-papel bond -lápiz -crayolas</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Comentaremos lo aprendido</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Qué parte te gusto más?</p>		<p>5 min</p>

SESIÓN N°3

TITULO: “DEMOSTRAMOS NUESTRA COORDINACIÓN MOTORA”

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad -Comprende su cuerpo -Se expresa corporalmente.	- Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como: jugar con la pelota explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, regulando su fuerza, con cierto control de su equilibrio.	- Juega con la pelota en relación al espacio regulando su fuerza

II. SECUENCIA DIDÁCTICA.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS /MATERIALES	DURACION
INICIO	ASAMBLEA: - Saludamos y damos la bienvenida a los niños. - Establecemos nuestros acuerdos de convivencia con los niños y niñas. - Acondicionamos el espacio para el desarrollo de la sesión de psicomotricidad. - Preparamos los materiales para el desarrollo de la sesión de psicomotricidad. - Realizamos la motivación - cantando una canción llamada MI CUERPO SE MUEVE	Canción	5 min

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a explorar los materiales. - Los niños y niñas juegan libremente con el material proporcionado. <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se coloca los conos en fila con una distancia que el niño pueda pasar. -los niños pasaran los conos libremente. -La docente explica el juego, donde -los niños primero pasaran sin pelota por los conos en zigzag. - luego se le dará una pelota para que pasen por los conos en zigzag. -los niños en grupo inhalan y exhalan 5 veces. -En el aula los niños representan el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> -Conos de plástico -Pelota grande -papel bond -lápiz -crayolas 	<p>35 min</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Dialogamos a cerca de lo realizado con los niños y niñas. -¿Qué hicimos? -¿Para qué nos servirá? -¿Cómo se han sentido? 		<p>5 min</p>

SESIÓN N°4

TITULO: COMPROBAMOS NUESTRA FUERZA

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprende su cuerpo.- Se expresa corporalmente.	<p>- realiza acciones y juegos de manera autónoma, como: lanzar con la pelota explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, regulando su fuerza, con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>- Realiza acciones de lanzamiento de pelota con la mano derecha e izquierda.</p>

II. SECUENCIA DIDÁCTICA.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS /MATERIALES	DURACION
INICIO	<p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños se sientan en círculo. Para la asamblea- Recordamos los acuerdos de convivencia. <p>CALENTAMIENTO:</p> <p>-Cantamos la canción: el payaso plin plin</p>	<p>-Canción de plin plin</p>	5 min
DESARROLLO	<p>- la docente explica el juego: EL PAYASO TRAGABOLAS.</p> <p>-Que los niños y niñas harán una fila y lanzaran la pelota al cuerpo payaso libremente.</p>	<p>-payaso</p> <p>- pelotas de</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - la docente indica que se va a realizar lanzamientos a partir de la línea azul, (50 centímetros) -indica que se va hacer el lanzamiento a partir de la línea roja, (60 centímetros). - Lanzaran la pelota todos los niños desde esa distancia. -RELAJACION: - los niños en grupo inhalan y exhalan 10 veces. - en el aula los niños representan el juego del lanzamiento de pelota. 	<ul style="list-style-type: none"> plástico. - cintas de color azul y rojo -papel bond -lápiz -crayolas 	35 min
CIERRE	<p>Comentaremos lo aprendido</p> <p>¿Qué dificultad para lanzar la pelota?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Qué parte te gusto más?</p>		5 min

SESIÓN N°5

TITULO: ME DIVIERTO CON MI CUERPO

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprende su cuerpo.- Se expresa corporalmente.	<p>-Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y oculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p>	<p>- Realiza juego de coordinación óculo manual y óculo podal a través de objetos en el patio</p>

II. SECUENCIA DIDÁCTICA.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS /MATERIALES	DURACION
INICIO	<p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños se sientan en círculo. Para la asamblea- Recordamos los acuerdos de convivencia <p>CALENTAMIENTO:- Cantamos la canción: A BRINCAR Y A PARAR</p>		5 min
DESARROLLO	<p>La docente explica el juego: SALTAMOS A LOS AROS,</p> <ul style="list-style-type: none">-La docente pondrá dentro y fuera unas huellas.	<ul style="list-style-type: none">. Aros. Siluetas de pies.	

	<p>- los niños harán una fila para que puedan pasar saltando. Con los pies juntos, con los pies separados y con un solo pie, hasta llegar al final. Y el juego terminara cuando Salte el último niño de la fila.</p> <p>-RELAJACION:</p> <p>- los niños en grupo inhalan y exhalan 10 veces.</p> <p>- en el aula los niños representan el juego.</p>	<p>-papel bond -lápiz -crayolas</p>	<p>25 min</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Comentaremos lo aprendido</p> <p>¿Tuviste dificultad para saltar en los aros?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Qué parte te gusto más?</p>		<p>5 min</p>

SESIÓN N°6

TITULO: COMO EXPRESO LOS MOVIMIENTOS DE MI CUERPO

I. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprende su cuerpo.- Se expresa corporalmente.	<p>- realiza acciones y juegos de manera autónoma, como: desplazarse explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, regulando su fuerza, con cierto control de su equilibrio.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Realiza acciones de desplazamiento de adelante para atrás

II. SECUENCIA DIDACTICA.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS /MATERIALES	DURACION
INICIO	<p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños se sientan en círculo. Para la asamblea- Recordamos los acuerdos de convivencia. <p>CALENTAMIENTO:</p> <p>Caminar por todo el patio:</p> <ul style="list-style-type: none">-Utilizando todo el pie-Sobre las puntas-Sobre los talones		5 min
DESARROLLO	<p>La docente explica el juego:</p> <ul style="list-style-type: none">- tienen que los niños hacer una fila 	<ul style="list-style-type: none">-Canción-papel bond	

	<p>Y otro niño ponerse al costado (el que va atrapar a los otros niños)</p> <p>-El niño elegido empieza a perseguir a los demás niños.</p> <p>-el primer niño que fue atrapado, será quien persiga a los demás y así todos participaran tanto como en atrapar y como de ser perseguidos.</p> <p>-RELAJACION:</p> <p>- los niños en grupo inhalan y exhalan 10 veces.</p> <p>- en el aula los niños representan lo que han realizado.</p>	<p>-lápiz</p> <p>-crayolas</p>	<p>25 min</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Comentaremos lo aprendido</p> <p>¿Tuviste dificultad para atrapar a tus compañeros?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Qué parte te gusto más?</p>		<p>5 min</p>

SESIÓN N°7


TITULO: CONOCEMOS LAS EXPRESIONES CORPORALES DE LOS ANIMALES

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACION
PSICO MOTRI Z	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad -Comprende su cuerpo -Se expresa corporalmente	- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y oculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	-realiza movimientos cuando imita a los animales.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS /MATERIALES	DURACION
INICIO	ASAMBLEA: - Los niños se organizan y escuchan a la docente sobre las actividades que vamos a realizar. - Recordamos nuestros acuerdos de convivencia CALENTAMIENTO - Cantamos la canción: EL BAILE DE LOS ANIMALES https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c	-Canción	10 min

<p>DESARROLLO</p>	<p>-la maestra les pedirá a los niños que se sientan en círculo, les mostrara un cubo mágico, cada lado tendrá un animal.</p>  <p>- la docente explica el juego. -El niño lanzara el cubo, el animal que salga debe imitar sus movimientos. Así será hasta que todos los niños participen. https://www.youtube.com/watch?v=n9g1Ov6eIYg <u>-Luego de haber hecho la actividad los niños y niñas inhalan y exhalan lentamente</u> -después la docente a cada niño se le entregara un rompecabezas de un animal, para que puedan armarlo.</p>	<p>-Cubo de animales</p> <p>Rompecabezas de animales</p>	<p>30 min</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Comentaremos lo aprendido ¿En qué Tuviste dificultad? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Qué parte te gusto más? ¿Qué partes del cuerpo moviste?</p>		<p>5 min</p>

SESIÓN N°8

TITULO: COMO ME GUSTA BAILAR

I. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACION
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad - Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente	- realiza acciones y juegos de manera autónoma, como: desplazarse explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, regulando su fuerza, con cierto control de su equilibrio.	Realiza desplazamientos de manera autónoma, explorando las posibilidades de su cuerpo a través del movimiento

II. SECUENCIA DIDACTICA.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS /MATERIALES	DURACION
INICIO	ASAMBLEA: - Los niños se organizan y escuchan a la docente sobre las actividades que vamos a realizar. - los niños mencionan los acuerdos de convivencia y prometen cumplir para el correcto desarrollo de la clase. CALENTAMIENTO -Haremos ejercicios, levantando los brazos, estirando las piernas	-Acuerdos de convivencia	5 minutos

<p>DESARROLLO</p>	<p>-La docente iniciara realizando el juego EL ESPEJO -En el cual realizara una serie de movimientos libremente. - luego el niño debe imitar los pasos que hace la docente. Y el niño debe adivinar de qué se trata. - la docente les enseña los pasos al ritmo de la música. - los niños deben seguir los pasos que la docente les enseña. -La docente coloca la música y pondrá un huayno. le invitara a los niños y niñas a bailar de manera libre y espontánea siguiendo el ritmo de la música -invitamos a los niños a tomar asiento. -Luego haremos la respiración de la ABEJA, para poder relajarnos. -Después se le da al niño hojas de papel bond con la imagen de unos niños bailando para que así puedan pintarlo.</p>	<p>-Reproductor de música</p> <p>-Hoja de trabajo -lápiz -crayolas</p>	<p>30 min</p>
<p>CIERRE</p>	<p>-Comentaremos lo aprendido ¿Tuviste dificultad para bailar? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Qué parte te gusto más? ¿Qué partes del cuerpo moviste?</p>		<p>5 min</p>

SESIÓN N°9

TITULO: IDENTIFICAMOS POSICIONES (ARRIBA- ABAJO)

I. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad - Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	-Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y oculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realizan coordinación oculo manual, en el juego con los bastones

II. SECUENCIA DIDACTICA.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS /MATERIALES	DURACION
INICIO	ASAMBLEA: -Los niños se sientan en círculo. Para la asamblea -Recordamos los acuerdos de convivencia. CALENTAMIENTO: -Cantamos la canción: Debajo de un botón	-Acuerdos de convivencia -Cancion	5 min

<p>DESARROLLO</p>	<p>- a cada niño se le entregara un bastón, -la docente explica el juego: harán una fila, se pasaran el bastón por encima de la cabeza. Desde el primer niño hasta el último niño de la fila, Y luego por debajo de las piernas.</p> <p>-RELAJACION: - los niños inhalan y exhalan 15 veces. - en el aula los niños representan lo que hemos realizado</p>	<p>-Bastón de palo de 30 centímetros -papel bond -lápiz -crayolas</p>	<p>30 min</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Comentaremos lo aprendido ¿Tuviste dificultad para lanzar la pelota? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Qué parte te gusto más?</p>		<p>5 min</p>

SESIÓN N°10

TITULO: ME DIVIERTO SALTANDO

I. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprende su cuerpo.-Se expresa corporalmente.	<p>- Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como: jugar con el elástico explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, regulando su fuerza, con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>-Realiza movimientos corporales con el elástico</p> <p>Explorando su cuerpo en relación al espacio y los objetos.</p>

II. SECUENCIA DIDACTICA.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS /MATERIALES	DURACION
INICIO	<p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none">- Los niños se sientan en círculo. Para la asamblea- Recordamos los acuerdos de convivencia. <p>CALENTAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none">-Hacemos ejercicios con su cuerpo.-Estirando sus piernas ,los brazos, mueven su cabeza	<p>-Acuerdos de convivencia</p>	<p>5 min</p>
DESARROLLO	<p>-la docente explica el juego: EL ELASTICO</p> <ul style="list-style-type: none">- dos niños se podrán en los laterales sujetando el elástico con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar.	<p>- Elástico</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - los niños uno por uno saltara de cada lado del elástico. - el niño que falle el salto se ira a los laterales a coger el elástico. <p>-RELAJACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea se pide a los niños a sentarse para escuchar un cuento. - en el aula los niños representan lo ha aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuento -papel bond -lápiz -crayolas 	35 min
CIERRE	<p>Comentaremos lo aprendido</p> <p>¿Tuviste dificultad para saltar?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Qué parte te gusto más?</p>		5 min

SESIÓN N°11

TITULO: NOS DIVIERTE ENCONTRAR FIGURAS GEOMÉTRICAS

I. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PSICO MOTRI Z	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad - Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	-Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y oculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	-Reconoce las figuras geométricas círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo -Relaciona las formas geométricas con los objetos de su entorno y las representa al modelar con masa.

II. SECUENCIA DIDACTICA.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS /MATERIALES	DURACION
INICIO	ASAMBLEA: - Los niños se sientan en círculo. Para la asamblea - Recordamos los acuerdos de convivencia. CALENTAMIENTO: -Cantamos la canción: las Figuras Geométricas https://www.youtube.com/watch?v=65wZuz-8u-k	-Acuerdos de convivencia	10 min
DESARROLLO	-Se les presentara las 4 figuras geométricas, círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo. Se pregunta ¿Qué saben de las	-Figuras	35 min

	<p>figuras geométricas círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo? ¿Cómo se llaman estas figuras geométricas que vimos?</p> <p>La docente explica el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se formaran equipos a cada uno se le entregara un elástico. -Luego se les mostrara una figura geométrica(el cuadrado) - los niños con un elástico tiene que representar el cuadrado -en seguida se les muestra otra figura geométrica (el triángulo) -Los niños tienen que representar con el elástico al triángulo. -Luego les muestra la figura geométrica (el círculo) -Los niños tienen que representar con el elástico el círculo. - Después se les mostrara la figura geométrica el rectángulo (el rectángulo) - los niños representan con el elástico el rectángulo. <p>-RELAJACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea se pide a los niños a sentarse para escuchar un cuento. - en el aula a los niños se les entregara una hoja de trabajo de las figuras geométricas para que puedan pintar. 	<p>Geométricas</p> <p>- Elásticos</p> <p>-Cuento</p> <p>-Hoja de trabajo</p> <p>- Pinturas</p> <p>-Hojas de trabajo</p>	
CIERRE	<p>Comentaremos lo aprendido</p> <p>¿Tuviste dificultad en formar las figuras geométricas?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Qué parte te gusto más?</p>		5 min

SESIÓN N°12

TITULO: MI CUERPO EN EQUILIBRIO

I. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA / CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PSICO MOTR IZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad - Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	- realiza acciones y juegos de manera autónoma, como: equilibrio explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, regulando su fuerza, con cierto control de su equilibrio.	-Realiza acciones de equilibrio explorando las posibilidades de su cuerpo regulando su fuerza

II. SECUENCIA DIDACTICA.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS /MATERIA LES	DURACION
INICIO	ASAMBLEA: -Los niños se sientan en círculo, para la asamblea -Recordamos los acuerdos de convivencia. CALENTAMIENTO: - Cantamos una canción: UN ELEFANTE SE BALANCEABA.	-Acuerdos de convivencia. -Canción	5 min
DESARROLLO	-la docente iniciara preguntando para que sirven esas líneas y el tablón. La docente les explica:	-papel bond	

	<p>- Los niños harán dos filas.</p> <p>-Cada fila de niños caminarán en las líneas marcadas de colores en el piso uno detrás de otro.</p> <p>- la primera fila caminará en la línea azul que es la recta y la otra fila caminará en la línea roja que es el zigzag. Una vez terminado de pasar los niños en las líneas de colores, se cambiarán de filas</p> <p>- por último, harán una fila todos los niños y pasaran por el tablón sin tocar los tiburones que están a los costados del tablón.</p> <p>-RELAJACION:</p> <p>- los niños en grupo inhalan y exhalan 20 veces.</p> <p>- en el aula a los niños se le entregará una hoja bond, para que dibujen lo que hemos realizado en el patio.</p>	<p>-lápiz</p> <p>-crayolas</p> <p>-Hoja de papel bond</p>	<p>35 min</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Comentaremos lo aprendido</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Qué parte te gusto más?</p>		<p>5 min</p>

Anexo 9: Evidencias Fotográficas





REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor				
Muñoz Vilchez Sandra Dali		71484505	smuñozvilchez@gmail.com	
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación				
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación	
3. Grado Académico o Título Profesional ¹				
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría	<input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación				
Juegos Educativos para el Desarrollo Psicomotor Grueso en niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020				
5. Programa Académico				
Educación Inicial				
6. Tipo de Acceso al Documento				
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ² (info:eu-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido ³ (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) ^(*)			
(*) En caso de restringido sustentar motivo				

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.⁶



Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	25	02	2025

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 0033-2018-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 6, inciso B.2.
- Ley N° 30025, Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor adhirió al tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer amigable de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra de acuerdo a la directiva N° 0214-2018-CONYTEC-DESA (Numerales 5.2 y 6.7) que norman el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las Licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2 del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando el tipo de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA.

Nota - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 37444, art. 32 núm. 32.3)

Juegos educativos para el desarrollo psicomotor grueso en niños de cuatro años, Institución Educativa N° 140 José Sabogal, 2020

INFORME DE ORIGINALIDAD

30%	29%	%	13%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
7	docplayer.es Fuente de Internet	2%
8	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	1 %
10	zaguan.unizar.es Fuente de Internet	1 %
11	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
14	neuro-class.com Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad de Alicante Trabajo del estudiante	<1 %
18	dspace.ueb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.uti.edu.ec	

Fuente de Internet

<1 %

21

repositorio.unheval.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

22

Submitted to Corporación Universitaria
Iberoamericana

Trabajo del estudiante

<1 %

23

Submitted to Universidad Católica Los
Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

<1 %

24

es.scribd.com

Fuente de Internet

<1 %

25

apirepositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

26

prezi.com

Fuente de Internet

<1 %

27

repositorio.uss.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

28

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

29

repositorio.upao.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

30

Submitted to Account Universidad Mariana

Trabajo del estudiante

<1 %

31	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Mondragon Unibertsitatea Trabajo del estudiante	<1 %
33	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
34	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
35	adonde.com Fuente de Internet	<1 %
36	jalayo.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1 %
39	cieras.repositorioinstitucional.mx Fuente de Internet	<1 %
40	journal.paho.org Fuente de Internet	<1 %
41	medium.com Fuente de Internet	<1 %
42	revistamentor.ec	

Fuente de Internet

<1 %

43

vdocuments.com.br

Fuente de Internet

<1 %

44

www.thedialogue.org

Fuente de Internet

<1 %

45

eprints.uanl.mx

Fuente de Internet

<1 %

46

repositorio.unae.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

47

repositorio.unap.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

48

repositorio.unsm.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

49

www.applyesl.com

Fuente de Internet

<1 %

50

www.polodelconocimiento.com

Fuente de Internet

<1 %

51

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

52

Submitted to Universidad Privada San Pedro

Trabajo del estudiante

<1 %

53

latam.redilat.org

Fuente de Internet

<1 %

54	mejorconsalud.as.com Fuente de Internet	<1 %
55	publicacionescd.uleam.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
56	repositorio.uandina.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
57	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
58	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
59	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
60	search.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
61	Submitted to uroosevelt Trabajo del estudiante	<1 %
62	www.chem.arizona.edu Fuente de Internet	<1 %
63	www.ciudaduniversitaria.com Fuente de Internet	<1 %
64	www.mineduccion.gov.co Fuente de Internet	<1 %
65	www.readkong.com Fuente de Internet	<1 %

66

www.risti.xyz

Fuente de Internet

<1 %

67

www.somosmamas.com.ar

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo