

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ JIMENEZ BORJA”



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la aplicación de la estrategia del juego en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADA POR:

Acero Ylachoque, Yaneth Máyory

Calamullo Miranda, Rocio Edith

ASESOR (A)

Ghina Carolina Quispe Jiménez

<https://orcid.org/0000-0002-0969-2192>

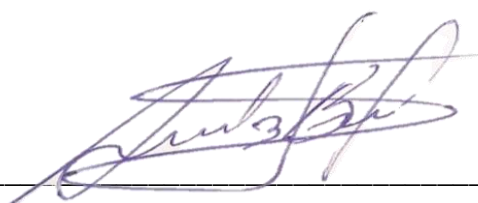
TACNA – PERÚ

2025

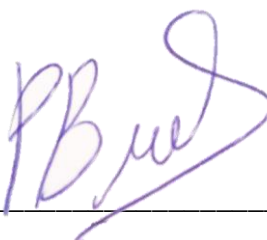
PÁGINA DE JURADO

Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la aplicación de la estrategia del juego en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023

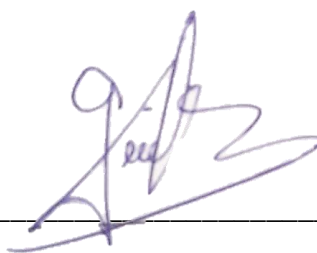
Tesis sustentada el día: 13/12/2025 siendo jurados de sustentación los siguientes docentes formadores:



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO

INFORME N° 1-2023-AT-EESPP/JJP

De : Ghina Carolina Quispe Jimenez
Docente de la EESPP José Jiménez Borja

A : Mg. José Luis Alcalá Blanco
Jefe de la Unidad De Investigación e Innovación

ASUNTO : Informe de similitud

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. Para comunicarle que fui designado como asesor (a) de la tesina titulada:

Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la aplicación de la estrategia del juego en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023 presentada por Yaneth Máyory Acero Ylachoque y Rocio Edith Calamullo Miranda. Al respecto de lo siguiente:

- La tesis tiene un reporte de similitud del 18% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 30 de octubre de 2025.
- Se ha verificado que las citas a otros autores cumplen con todas las exigencias formales según el Manual APA 7ma.Edicion.
- Luego de la revisión exhaustiva de la tesis se concluye que no existe indicios de plagio.

Tacna, 20 de noviembre de 2025


Ghina Carolina Quispe Jiménez

DNI: 40437936

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a la memoria de mi padre, quien desde el cielo continúa siendo mi mayor motivo para alcanzar cada meta. Su fortaleza, esfuerzo y amor incondicional me han guiado a lo largo de este camino de perseverancia y aprendizaje. Cada logro obtenido refleja sus valores, enseñanzas y el ejemplo de vida que me dejó. Esta tesis es un homenaje sincero a su recuerdo y al inmenso amor que siempre me inspira a seguir adelante.

Yaneth

Dedico esta tesis con todo mi cariño a mi querida madre, quien con su fortaleza y amor incondicional sacó adelante a mis hermanos y a mí. Gracias, madre, por ser un ejemplo de valores, esfuerzo y perseverancia, y por estar siempre a mi lado cuando más necesitaba tu apoyo. Dedico también este trabajo a mis pequeñas sobrinas, con el sincero deseo de que nunca dejen de soñar ni de creer en sí mismas.

Rocio

AGRADECIMIENTO

Nos gustaría expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas que han sido parte fundamental en la realización de esta tesis. Sus aportes, apoyo y orientación han sido invaluable para alcanzar este logro tan importante.

Queremos agradecer de manera especial a nuestro asesor de tesis, por su dedicación y compromiso en guiarnos a lo largo de este proceso; sus conocimientos, experiencia y paciencia fueron fundamentales para el éxito de este trabajo.

A nuestros padres y familiares, por su amor, apoyo y comprensión incondicional durante todo este tiempo; sus palabras de aliento y confianza han sido nuestra mayor motivación.

Asimismo, expresamos nuestro profundo agradecimiento a las docentes de aula, quienes nos brindaron su guía, apoyo y colaboración durante la ejecución de las estrategias en sus aulas, contribuyendo significativamente al desarrollo de esta investigación.

Por último, agradecemos a todas las instituciones y personas que, de alguna manera, colaboraron con nuestra investigación, brindando acceso a información, datos y recursos necesarios para llevar a cabo este proyecto. Su apoyo y contribución han sido de vital importancia para el éxito de esta tesis.

ÍNDICE

PÁGINA DE JURADO	ii
INFORME DE SIMILITUD	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	14

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema.....	16
1.2. Formulación del problema	19
1.2.1 Problema Principal.	19
1.2.2 Problemas Secundarias.	20
1.3. Objetivos de la investigación	20
1.3.1 Objetivo General.	20
1.3.2 Objetivos Específicos.....	20
1.4. Justificación y limitaciones de la investigación	21
1.5. Hipótesis de la investigación	23
1.5.1 Hipótesis General.	23
1.5.2 Hipótesis Específicas.....	23
1.6. Variables e indicadores	23

1.6.1	Variable Independiente.	23
1.6.2	Variable Dependiente.	24
1.6.3	Operacionalización de variables.	25

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de la investigación	26
2.2.	Bases Teóricas	33
2.2.1	Área Psicomotriz.	33
2.2.2	Psicomotricidad.	38
2.2.3	Motricidad Fina.	41
2.2.4	Motricidad Gruesa.	44
2.2.5	Estrategia “El juego”.	45
2.3.	Definición de términos	60

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	Tipo de investigación	66
3.2.	Diseño de investigación	66
3.3.	Población y muestra	67
3.3.1	Población.....	67
3.3.2	Muestra.	68
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	68
3.5.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	70
3.6.	Validación y confiabilidad	71
3.6.1	Validez.	71
3.6.2	Confiabilidad.	72

CAPÍTULO IV**RESULTADOS**

4.1.	Descripción del trabajo de campo	74
4.2.	Análisis descriptivo e inferencial de los resultados	77
4.2.1	Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo control.	77
4.2.2	Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo control.	86
4.2.3	Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo experimental.	88
4.2.4	Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo experimental.	97
4.2.5	Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo control.	99
4.2.6	Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo experimental.	108
4.2.7	Análisis inferencial de la evaluación de salida del grupo control y grupo experimental después de la aplicación de la estrategia.	117
4.3.	Verificación de hipótesis	122
4.3.1	Verificación de hipótesis específicas.	122
4.3.2	Verificación de hipótesis general.	123
	CONCLUSIONES	125
	RECOMENDACIONES	126
	REFERENCIAS	127
	ANEXOS	130

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de la investigación	67
Tabla 2 Muestra de la investigación	68
Tabla 3 Resultados de la validez de expertos	72
Tabla 4 Resultados de la prueba de entrada del grupo control por niveles de logro.....	77
Tabla 5 Resultados de la prueba de entrada del grupo control por dimensiones	79
Tabla 6 Resultado de la prueba de entrada del grupo control por ítems.....	81
Tabla 7 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo control.....	84
Tabla 8 Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por niveles de logro.....	88
Tabla 9 Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por dimensiones ..	90
Tabla 10 Resultado de la prueba de entrada del grupo experimental por ítems.....	92
Tabla 11 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo experimental.....	95
Tabla 12 Resultados de la prueba de salida del grupo control por niveles de logro	99
Tabla 13 Resultados de la prueba de entrada del grupo control por dimensiones	101
Tabla 14 Resultados de la prueba de salida del grupo control por ítems.....	103
Tabla 15 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo control.....	106
Tabla 16 Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por niveles de logro.....	108
Tabla 17 Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por dimensiones .	110
Tabla 18 Resultado de la prueba de salida del grupo experimental por ítems	112

Tabla 19 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo experimental.....	115
--	-----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Flujograma de actividades	58
Figura 2 Resultados de la prueba de entrada del grupo control por niveles de logro	77
Figura 3 Resultados de la prueba de entrada del grupo control por dimensiones.....	79
Figura 4 Resultado de la prueba de entrada del grupo control por ítems	82
Figura 5 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo control.....	84
Figura 6 Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por niveles de logro.....	88
Figura 7 Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por dimensiones .	90
Figura 8 Resultado de la prueba de entrada del grupo experimental por ítems	93
Figura 9 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo experimental.....	95
Figura 10 Resultados de la prueba de salida del grupo control por niveles de logro.....	99
Figura 11 Resultados de la prueba de entrada del grupo control por dimensiones.....	101
Figura 12 Resultados de la prueba de salida del grupo control por ítems	104
Figura 13 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo control.....	106
Figura 14 Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por niveles de logro.....	108
Figura 15 Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por dimensiones	110
Figura 16 Resultado de la prueba de salida del grupo experimental por ítems.....	113
Figura 17 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo experimental.....	115

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar el impacto del juego como estrategia para el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Tacna, 2023. La investigación es de tipo experimental bajo un diseño cuasi-experimental. Se trabajó con una muestra constituida por 30 estudiantes de 5 años de edad. Para la recolección de datos se usó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Se obtuvo como resultado que antes de aplicar el juego como estrategia el grupo experimental se encontraba en nivel de inicio con un 100% de estudiantes. Después de aplicar el juego como estrategia se obtuvo que el 93% de estudiantes del grupo experimental alcanzó el nivel de logro destacado. Se concluye que el juego como estrategia es efectivo para lograr el desarrollo de nivel de logro de la competencia con un nivel de confianza del 95%. Lo que implica que los juegos aplicados como estrategias durante el horario de talleres fueron eficaces y adecuados a las necesidades observadas de los estudiantes.

Palabras clave: competencia, estrategia, juego, psicomotricidad y capacidades

ABSTRACT

The present research aimed to determine the impact of games as a strategy for the development of the competency "Develops autonomously through motor skills" in 5-year-old students at an educational institution in Tacna, 2023. The research is experimental under a quasi-experimental design. The sample consisted of 30 5-year-old students. Observation was used for data collection and a checklist was used as an instrument. The results obtained were that before applying the game as a strategy, the control group was at the beginning level with 93% of students and the experimental group at the beginning level with 100% of students. After applying the game as a strategy, 93% of students in the experimental group reached the outstanding achievement level. It is concluded that the game as a strategy is effective in achieving the development of the achievement level of the competency with a confidence level of 95%. This implies that the games applied as strategies during the workshop hours were effective and appropriate to the observed needs of the students.

Keywords: competition, strategy, game, psychomotricity and abilities

INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación denominado “Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la aplicación de la estrategia del juego en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Tacna, 2023”, tiene por objetivo lograr el desarrollo de la competencia del área Psicomotriz en los estudiantes de 5 años de una I.E. de Tacna, 2023.

El juego es una estrategia que brinda la oportunidad de desarrollar la psicomotricidad mediante actividades físicas y cognitivas de manera dinámica y divertida para los estudiantes de 5 años de Educación Inicial. Mediante las actividades propuestas se buscó que los estudiantes aprendan de manera divertida, que se despertara su interés y desarrollen sus habilidades motrices, demostrando la comprensión de lo que puede hacer con su cuerpo.

Seguidamente se presenta los capítulos del presente trabajo de investigación:

Capítulo I; da a conocer la descripción y la formulación del problema, así también se presenta cuáles son los objetivos de la investigación, la justificación y limitaciones que cuenta la investigación, por otro lado, se encuentra también las hipótesis de nuestra investigación.

Capítulo II; en el presente capítulo se presenta el marco teórico donde se conceptualizan los términos básicos que se han empleado en la investigación, los cuales son el sustento teórico con respecto al desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad y el modelo didáctico.

Capítulo III; está basado en el tipo de investigación que se desarrolla, la población y la muestra con la cual se trabaja la investigación. Así mismo, se plantea las técnicas e instrumentos y el procesamiento estadístico.

Capítulo IV; se presentan los resultados y conclusiones obtenidos en las interpretaciones de las tablas y figuras de los pre test y post test realizados, como también el resumen general y la comparación de ambos resultados de las pruebas realizadas.

Finalmente se presentan las sugerencias, referencias bibliográficas y anexos de la investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

En el actual contexto educativo el área psicomotriz tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, dado que por medio del movimiento los niños refuerzan su habilidad motriz, su autonomía y confianza al expresarse. Gracias a la psicomotricidad se puede promover el aprendizaje activo y dinámico siendo un puente para desarrollar otras áreas.

En el ámbito internacional, según el estudio de Cuesta (2024) llevado a cabo en Colombia en estudiantes de 5 y 6 años se evidenció dificultad en el desarrollo motriz grueso, dado que se observó que los estudiantes muestran falta de interés en participar en actividades recreativas, temor e inseguridad al realizar juegos y carencia de habilidades motrices. Lo que demuestra la falta de la implementación de nuevas estrategias basadas en juegos y actividades lúdicas.

En esa línea, en la investigación de González (2022) en una institución educativa de Colombia se observó que los estudiantes de 5 años no diferencian su lateralidad, se les dificulta las nociones espaciales y sus movimientos no muestran coordinación. Estas deficiencias observadas dificultan el desenvolvimiento de los estudiantes, al no permitir que desarrollen su autonomía y aprendizaje. En una

investigación realizada por Rosas y Avendaño (2024) en Colombia, se identificaron diversas dificultades en el desarrollo psicomotor de los niños, relacionadas con aspectos como la lateralidad, disociación de movimientos, percepción espacial, el tono muscular, la coordinación entre a vista y movimiento, el equilibrio, el conocimiento corporal, habilidades sociales y el control de emociones. A partir de esos hallazgos, se propuso la música como estrategia para favorecer el adecuado desarrollo de la psicomotricidad.

A nivel Nacional, se encontró la investigación de Lipa (2020) realizada en una institución educativa inicial de Putina-Puno, en donde se observó que los niños de 5 años presentan dificultades de coordinación motora, es decir, confunden las orientaciones como arriba, abajo, izquierda, derecha, entre otros, además, los padres desconocen estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad. Dado esto se deduce que al observar estas dificultades en los niños es preciso buscar la implementación de estrategias adecuadas a los intereses y necesidades de los niños.

Del mismo modo, en una institución educativa inicial de Huaral se observó que los estudiantes de 4 años presentan falta de coordinación en sus movimientos y no logran reconocer conceptos espaciales, además se evidenció que la docente de aula no ejecuta estrategias pertinentes según las necesidades de sus estudiantes, no emplea el juego como estrategia por falta de tiempo y aunado a ello la institución presenta falta de espacio y deficiencias en su infraestructura. (Travezaño, 2023). En la investigación de Abad (2024) realizada en Piura se hayo que los niños de 5 años tienen un insuficiente desarrollo de la motricidad fina, dado que no pueden sostener cubiertos, agarrar correctamente el lápiz y cortar con

la tijera, por lo que el autor propuso aplicar juegos lúdicos obteniendo resultados favorables en la motricidad fina de los estudiantes.

Estas investigaciones a nivel nacional exponen como los estudiantes de inicial presentaron dificultad en su desarrollo motriz fino y grueso, por lo que los autores habiendo realizado un análisis previo consideraron como mejor opción la aplicación de juegos como una solución para fortalecer no solo las habilidades motrices sino también el desarrollo cognitivo, social y la autonomía.

En el contexto de la ciudad de Tacna, se obtiene la investigación elaborada por Guevara y Gómez (2024) en donde observó que los estudiantes de 4 años no demuestran autonomía en sus habilidades motrices básicas y en acciones óculo manuales y pódales, así mismo los niños no identifican las partes de su cuerpo ni las relacionan a las acciones que realizan, indicando que las posibles causas son la falta de interés de los padres, bajo interés de los estudiantes y la falta de recursos de material que despierte el interés. De igual manera en la investigación de Chambilla y Lupaca (2022) se evidenció que los niños de 4 años muestran dificultades en sus movimientos como en su coordinación, lo cual se observó cuando se trasladaban de un lugar a otro, saltando, al bailar, marchando, así mismo se evidencio problemas al trasladar objetos y manipularlos. Por último, en la investigación de Merino y Pari (2022) se evidenció que los estudiantes de 4 años se limitan al momento de expresarse mediante su cuerpo, presentan dificultad en la coordinación óculo-manual y se les complica realizar juegos motrices. Las investigaciones presentadas guardan relación en las posibles causas que ocasionan un deficiente desarrollo de la psicomotricidad, los autores dedujeron que la causa que más influye es la falta de aplicación de estrategias adecuadas por parte de la docente.

Luego del diagnóstico realizado se identificó en la institución educativa inicial “Los Cabitos” de Tacna que los estudiantes de 5 años tienen un insuficiente desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” del área de psicomotriz, esto se evidencia al presentar dificultades en enhebrar cuentas, cortar con la tijera, apilar objetos y modelar plastilina, así también como saltar, lanzar y atrapar, mantener el equilibrio en un solo pie e identificar el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.

Ante esta situación se instauró como las posibles causas de este problema diagnosticado a la aplicación de estrategias que no favorecen el desarrollo de la competencia, el uso de material que no despierta el interés y la falta de estimulación por parte de los padres de familia. De estas causas, se precisa como la causa principal la aplicación de estrategias que no favorecen de manera efectiva al desarrollo de la competencia del área psicomotriz y por tanto no responden a las necesidades de los estudiantes.

En este escenario se propuso la aplicación del juego como estrategia para beneficiar la psicomotricidad a través de la libre exploración, los movimientos y desarrollo de la coordinación en los estudiantes de 5 años, mediante estrategias pertinentes y adecuadas a las características, necesidades e intereses de los estudiantes.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema Principal.

¿Qué nivel de desarrollo alcanzó la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023?

1.2.2 Problemas Secundarias.

- a) ¿Cuál es el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de aplicar la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años, del grupo control y experimental, de una Institución Educativa de Tacna, 2023?
- b) ¿Cuál es el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de aplicar la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años, del grupo control y experimental, de una Institución Educativa de Tacna, 2023?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo General.

Determinar el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la estrategia del juego en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Tacna, 2023.

1.3.2 Objetivos Específicos.

- a) Identificar el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la aplicación de la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años, en el grupo de control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.
- b) Identificar el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación de la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años, en el grupo de control y experimental de una Institución Educativa de Tacna, 2023.

1.4. Justificación y limitaciones de la investigación

Justificación Teórica

Según Ayestarán (2006) la justificación teórica en una investigación implica presentar argumentos que permitan demostrar la importancia del tema a investigar en el contexto de las teorías y los conceptos relevantes para el campo de estudio. Desde este punto vista, los resultados obtenidos de esta investigación podrán organizarse para luego ser incorporado al campo de la ciencia, contribuyendo en conocimientos referidos al desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en estudiantes de 5 años de Educación Inicial.

Justificación Social

La justificación social se refiere a la presentación de argumentos que se realiza para demostrar la relevancia de un estudio, como propone Gracia (2011) implica demostrar que el tema a investigar es relevante en términos éticos y sociales, es decir, que puede contribuir al mejoramiento de la calidad de vida de las personas o al avance de la sociedad en su conjunto. Es por ello que la finalidad de la presente investigación es lograr contribuir a que los estudiantes de 5 años de edad de una institución educativa de Tacna fortalezcan sus habilidades motoras, coordinación, lateralidad y adquieran conciencia de su cuerpo para conocer sus posibilidades de movimiento. Mediante la aplicación del juego como estrategia se mejoró el nivel de desarrollo de la competencia del área psicomotriz dónde se planteó el uso juegos dinámicos que se desarrollaron en el presente trabajo.

Justificación Metodológica

Se puede afirmar, que se tiene una justificación metodológica cuando se presentan los métodos, estrategias e instrumentos empleados para la investigación,

se expone si son confiables, válidos y si serán referentes pertinentes para futuras investigaciones (Carrasco, 2005). Desde este punto de vista, en esta investigación se aplicará la estrategia del juego para brindarle solución al problema evidenciado sobre el desarrollo de la psicomotricidad, la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo siendo diseñado por los autores por lo que es validada y de alta confiabilidad, permitiendo ser tomada como referente para futuras investigaciones

Justificación Práctica

Como indica Carrasco (2005) la justificación práctica se centra en exponer como la investigación brinda solución a los problemas obtenidos respecto al tema que se abarca en la investigación. Este trabajo de investigación, desde un punto de vista práctico, se realizó ante la necesidad de brindar solución a los problemas evidenciados sobre el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, dicha solución se dio mediante la aplicación del juego como estrategia basándose en la importancia de que los estudiantes desarrollen su psicomotricidad mediante los movimientos, acción y trabajo en equipo.

El juego como estrategia se estructuró en la aplicación de juegos motores, simbólicos y de construcción, siendo los tres tipos de juegos los más pertinentes para responder a las necesidades e intereses de los estudiantes. Desde esa perspectiva la investigación tiene un aporte pedagógico dado que los juegos como estrategia aplicados en el estudio pueden ser adaptados en futuras investigaciones según el contexto educativo y los objetivos con el que se trabaje. Así mismo la investigación puede ser contrastada con nuevos estudios profundizando la

aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la competencia del área psicomotriz en educación inicial.

1.5. Hipótesis de la investigación

1.5.1 Hipótesis General.

El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad alcanza el nivel de logro con la aplicación de la estrategia del juego, en los estudiantes de 5 años de una institución educativa de Tacna, 2023.

1.5.2 Hipótesis Específicas.

- a) El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de inicio, en el grupo de control y experimental antes de aplicar la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años de una institución educativa de Tacna, 2023.
- b) El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de logro destacado, siendo mayor en el grupo experimental con respecto al grupo control después de aplicar la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años de una institución educativa de Tacna, 2023.

1.6. Variables e indicadores

1.6.1 Variable Independiente.

La estrategia del juego

a) Definición Conceptual

Según Montessori (1917) define el juego una como actividad natural y necesaria para el desarrollo del niño, por tal motivo el juego es una forma de aprender y descubrir el mundo que lo rodea. Por lo tanto, debe ser una actividad

libre y autónoma, en la que el niño puede experimentar y explorar a su propio ritmo y sin presiones externas.

b) Definición Operacional

Conjunto de estrategias donde el juego motor, juego simbólico y el juego de construcción forman parte de un cambio en el desarrollo de las actividades en el área psicomotriz, con la finalidad de lograr mejoras en el desarrollo de la motricidad fina, gruesa y coordinación, en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna.

1.6.2 Variable Dependiente.

Competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”

a) Definición Conceptual

Según el MINEDU (2016) esta competencia se manifiesta cuando los niños, de forma autónoma, interactúan con su entorno a través del movimiento, lo que les permite explorar, probar y afianzar habilidades como el desplazamiento, control de postura, y la coordinación en el juego, favoreciendo la toma de conciencia de su esquema corporal.

b) Definición Operacional

Se estableció dos dimensiones: Comprende su cuerpo y se expresa corporalmente, siendo las dimensiones basadas en las capacidades de la competencia del área de Psicomotriz. La primera dimensión conto con seis ítems y la segunda dimensión con cuatro ítems. Los indicadores fueron medidos en escala de medición ordinal.

1.6.3 Operacionalización de variables.

Variable	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente Estrategia del juego	Juego motor	Realiza acciones y se desplaza utilizando su cuerpo: corre, salta, trepa, rueda, gira o hace volteretas demostrando coordinación, equilibrio y control.
	Juego Simbólico	Representa roles o situaciones cotidianas, usando gestos y movimientos corporales.
	Juego de construcción	Coordina movimientos finos al encajar, apilar o ensamblar materiales y elabora construcciones simples respetando un propósito.
Variable dependiente Competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo	Reconoce sus sensaciones corporales e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo.
		Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.
	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, giros, volteretas)
Realiza movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en actividades rutinarias o representación gráfico plástica.		

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

a) Internacional

Arcos (2023) realizó un estudio sobre el juego y el desarrollo psicomotriz en los niños de inicial de una unidad educativa de provincia de Tungurahua en Ecuador. La investigación busco resaltar la importancia del juego para lograr desarrollar habilidades motrices por ello se analizó el nivel de los estudiantes de dicha unidad educativa. Su enfoque fue cuantitativo y cualitativo, se trabajó con una población conformada por 35 estudiantes de 2 a 5 años de edad. Se consideró como instrumento de recolección el test de “Tepsi”, por lo que se obtuvo como resultado que un 46,7% de los estudiantes se encuentra en nivel de riesgo y un 43,3% en retraso del desarrollo motriz. En base a los resultados se concluyó en recomendar a los docentes considerar la relevancia de aplicar el juego como estrategia para conseguir que los estudiantes logren un cambio favorecedor.

Arroyo (2025) realizó un trabajo de investigación en base al juego como herramienta pedagogía para potenciar la motricidad fina en estudiantes de grado preescolar de una institución educativa en Colombia. El

estudio tuvo un enfoque experimental y cualitativo. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de 4 y 5 años de edad. Para la recolección de datos se aplicaron entrevistas, cuestionarios, diarios de campo y observación. Los resultados evidenciaron un avance notable en el desarrollo de la coordinación fina, dado que en inicio solo el 30% de estudiantes presentaba un buen desarrollo motriz fino y luego de la aplicación paso a ser el 75% de estudiantes. Se concluyó que el juego fomenta de manera significativa el desarrollo de habilidades motrices finas.

Chamba (2024) realizó una investigación con el objetivo de reconocer la influencia de los juegos tradicionales para el refuerzo de las habilidades motrices básicas en un centro de educación de Loja. Se trabajó con una muestra de 23 estudiantes de 4 y 5 años de edad. Se empleó un diseño cuasi-experimental y para la recopilación de datos se consideró la Escala de Evaluación de Psicomotricidad en Preescolar (EPP), obteniendo como resultado que antes de aplicar los juegos tradicionales el 70,57% se encontraba en nivel bajo y después de la aplicación disminuyó al 33,29%. Se concluye que los juegos logran ser estrategias que producen avances relevantes en el desarrollo de habilidades motrices, así como fortalecen la identidad y exploración autónoma.

González et al., (2022) elaboraron un trabajo de investigación sobre la estrategia del juego simbólico para el desarrollo psicomotriz del niño en Ecuador, con el objetivo de señalar los cambios importantes que aporta el juego simbólico en los niños de 4 y 5 años de un centro infantil de Riobamba. En este trabajo se aplicó como instrumento la ficha de observación mediante el cual se analizó el comportamiento infantil y las formas de interacción

durante el juego, obteniendo como resultados que el 27% muestra fuerza y resistencia, el 53% hace uso de la pinza digital, el 30% aún no tiene preferencia manual, el 40% mantiene el equilibrio y el 30% se expresa con gestos. Se concluyó que los niños están en proceso en el desarrollo de su fuerza y resistencia, pero en su mayoría si lograron un avance en su coordinación fina, por ello es importante considerar el juego simbólico como una estrategia que beneficia el aprendizaje y la psicomotricidad, dado que el conocimiento se elabora a través de las experiencias físicas y mentales.

Moreno y Chinchilla (2021) basaron su investigación en fortalecer la motricidad fina y gruesa mediante una propuesta pedagógica objetiva en la actividad lúdica y el juego. Este estudio es del tipo investigación-acción, se consideró una muestra conformada por 30 estudiantes entre edades de 3,4 y 5 años. El instrumento utilizado fue el test de motricidad y coordinación, así como el Test de Desarrollo Psicomotor- TEPSI. Se evidencio que luego de aplicar la propuesta pedagógica el 51% de estudiantes tiene un desempeño normal, el 33% en desempeño riesgoso y el 16% un retraso en el desempeño. Dado estos resultados se concluye que los estudiantes lograron un avance significativo en su motricidad que pueden seguir fortaleciendo si se continua con la aplicación de actividades lúdicas.

b) Nacional

Manrique et al., (2021) esta investigación tuvo como objetivo de analizar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo motor de los estudiantes de la I.E.I. N° 575 de Huancavelica. Se utilizó el Test de desarrollo motor grueso (TGMG -2) se trabajó con la muestra de 15 estudiantes entre 3 y 4 años de edad, antes y después de la ejecución de la

estrategia. Los resultados evidencian un nivel de significancia de 0,05, demostrando que el juego mejora significativamente el desarrollo motor, así como las habilidades de locomoción y control de objetos, dado que el 90% de los estudiantes se encuentra en un nivel de logro de desarrollo motor.

Medina (2022) esta investigación tuvo como propósito establecer la influencia del juego como estrategia en el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E.P. Argos College de Lima. El trabajo es del tipo cuantitativo y diseño pre experimental. La muestra fue de 15 niños de 4 años de edad. Se aplicó como instrumento la guía de observación. Los resultados evidenciaron que después de aplicar las sesiones de juego el 0% se ubicó en el nivel inferior, el 60% en el nivel normal y un 40% en nivel superior de motricidad gruesa. Según la prueba de Wilcoxon el nivel de significancia fue de 0.000 lo que permite concluir que el juego influye positivamente en el desarrollo del nivel de motricidad gruesa.

Quisocala (2024) realizó una investigación sobre los juegos tradicionales como alternativa para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N°251 del distrito de Lampa. Esta investigación es de diseño cuasi experimental y se trabajó con una muestra de 44 estudiantes de 4 años de edad de las secciones “A” y “B”, a quienes se les aplicó el test de la Escala motriz Ozer obteniendo como resultado que, luego de aplicar los juegos, del grupo experimental el 5% se encontró en nivel superior, el 40% en nivel normal superior, el 15% en nivel normal, el 10% en nivel normal inferior y el 30% se mantuvo en inferior, en contraste con el grupo control donde el 10% se situó en nivel normal, el 5% en normal inferior y el 85% en nivel inferior, por lo que se deduce que los

juegos tradicionales que fueron ejecutados tuvieron una influencia positiva para desarrollo de la coordinación y equilibrio en los estudiantes de 4 años.

Sánchez y Torres (2024) elaboraron un estudio basado en talleres de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, este estudio fue de tipo aplicada con un diseño cuasi experimental y se contó con una muestra compuesta por 24 estudiantes de 3 años de edad. Para la recolección de datos se usó la rúbrica de evaluación con la cual se obtuvo como resultados, luego de aplicar los talleres, que del grupo experimental el 75% se encontró en nivel logrado en comparación del grupo control en donde solo el 13% se ubicó en nivel logrado, demostrando que la aplicación del taller de juegos consiguió un cambio positivo en las habilidades motrices de los estudiantes favoreciendo el desarrollo de la competencia del área de psicomotricidad.

Huillcas y Zaravia (2024) realizaron una investigación basada en los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de una institución de educación inicial en Huancavelica. La investigación fue de diseño pre-experimental y la muestra estuvo conformada por 20 estudiantes de 5 años de edad. Se empleó técnicas estadísticas descriptiva e inferencial con las cuales se evidenció que, posterior a ejecutar los juegos, el 100% de estudiantes se ubicó en logro destacado del desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Se concluye que los juegos tradicionales son una excelente opción que debe ser tomada en cuenta para el beneficio del avance del área psicomotriz.

c) Local

Chipana (2019) elaboró una investigación con el objetivo de evidenciar el nivel de psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Virgen de las Mercedes de Pocollay en Tacna. El estudio fue de enfoque cuantitativo. La población estuvo conformada por 48 niños y niñas. Se aplicó el test TEPSI, que comprende tres puntos la coordinación, lenguaje y motricidad. Los resultados evidencian que el 87,5% de los niños alcanzó un nivel alto, por lo que se concluye que el nivel de psicomotricidad es normal en los estudiantes de 5 años.

Laura (2024) basó su investigación en los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Pública del mercado de Tacna. La investigación es de tipo cuantitativo con un diseño descriptivo, se trabajó con la población de 60 estudiantes de 5 años de edad. Para la recopilación de datos se emplearon fichas de observación y la lista de cotejo, lo que permitió obtener como resultado que las variables de juego y el desarrollo de la motricidad fina guardan una asociación significativa en correlación de Spearman de 0,7047. Se concluye que el juego y la motricidad fina guardan una correlación fuerte por lo que se puede afirmar que la aplicación de juegos produce un cambio positivo en el avance de la motricidad fina.

Sotelo (2021) elaboró un trabajo de investigación en base a la aplicación de la estrategia “Juego y aprendo” para el desarrollo psicomotor grueso en niños de 3 años de una institución educativa inicial. La investigación es de diseño pre-experimental contando con una muestra conformada por 15 estudiantes de 3 años de edad. Para la recopilación de datos se usó la técnica

de la observación y como instrumento la lista de cotejo, lo que permitió obtener como resultados que antes de aplicar la estrategia el 73,33% de estudiantes se encontró en nivel alto y después de aplicar la estrategia el 100% de estudiantes logro el nivel alto. Se concluye que la ejecución de la estrategia logro avances significativos en el desarrollo psicomotor grueso y sus nociones como lateralidad, equilibrio, espacio y tiempo.

En la investigación de Calizaya y Flores (2022) sobre cómo influye el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía, dado que se observó que los estudiantes necesitan ayuda al momento de realizar acciones cotidianas como quitarse una prenda o pelar frutas La investigación fue del tipo experimental con diseño cuasi experimental ejecutándose con una muestra de 20 estudiantes, se usó como instrumento la lista de cotejo. Los resultados evidenciaron que antes de aplicar la estrategia del juego, el 100% de estudiantes del grupo experimental se encontraba en nivel de inicio y después de la aplicación el 85% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto. En esta investigación se demostró que la estrategia del juego influye de manera positiva, no solo en la motricidad sino también en la autonomía del niño, lo cual es muy importante para su crecimiento en sociedad.

Choquejahuá y Cunurana (2024) realizaron un trabajo de investigación basado en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la estrategia “Divertigames”. La investigación fue del tipo cuasi-experimental y muestra compuesta por 38 estudiantes de 4 años de edad de la sección “Semillitas” e “Ingeniosos”. Se usó como técnica de recolección la observación y como instrumento la lista de cotejo, con los cuales se pudo obtener como resultados que antes de aplicar la

estrategia el 100% de estudiantes se encontraba en nivel de inicio y después de la aplicación el 83% alcanzó el nivel de logro destacado. Se concluyó que la ejecución de la estrategia fue pertinente para conseguir un avance significativo en el fortalecimiento la motricidad fina y gruesa, así como favorecer la autonomía del estudiante.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1 *Área Psicomotriz.*

2.2.1.1 Área psicomotriz en Educación Inicial.

Así mismo, se considera que es por medio del movimiento que el niño de 0 a 6 años descubre, aprende, interactúa y expresa sus emociones con su entorno, por ello es importante la psicomotricidad para su desarrollo global, dado que es una disciplina que favorece y perfecciona los aspectos del movimiento corporal y beneficia el desarrollo cognitivo, por tanto, se debe proporcionar al niño los recursos y estrategias adecuados para favorecer el desarrollo de esta disciplina (Albendea, 2016, citado en Lalama y Calle, 2019).

Para el Ministerio de Educación (2016) el área Psicomotriz en educación inicial tiene el objetivo de que el niño mediante sus vivencias logre el dominio y control de su cuerpo conociendo su esquema corporal y potenciando su expresión mediante los gestos, posturas, acciones, movimientos y juegos, demostrando la relación entre su cuerpo, pensamientos y emociones.

2.2.1.2 Enfoque del área psicomotriz.

El enfoque del área psicomotriz es la corporeidad, según Zubiri (1986, citado en González y González, 2010) indica que la corporeidad es el medio por el que la persona se relaciona con su entorno, dado que supone hacer, sentir, pensar

y querer. La corporeidad da significancia a la vida de la persona ya que implica su integridad.

Para el MINEDU (2016) la corporeidad es suponer que el cuerpo, sin relacionarlo a lo biológico, se encuentra en un proceso de construcción que se da a lo largo de la vida. Este proceso inicia con el desarrollo de autonomía y se evidencia en la transformación de la imagen corporal uniéndose con otros elementos de la forma de ser de la persona, logrando así la construcción de su identidad.

2.2.1.3 Competencia del área psicomotriz.

A. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Cuando el niño muestra que es consciente de su cuerpo y de las acciones que puede realizar mediante la libre exploración y experimentación se puede evidenciar el desarrollo de la competencia del área psicomotriz (MINEDU, 2016). Para el desarrollo de la psicomotricidad es fundamental que los estudiantes de inicial exploren libremente, haciendo uso de su cuerpo para ser conscientes de los movimientos y acciones que puede realizar, así mismo para descubrir las habilidades y destrezas que tiene y las que falta desarrollar.

Como indica Marín (2021) el niño desarrolla su personalidad mediante las oportunidades de realizar actividades motrices y reconocer la importancia de sus movimientos corporales, además de la experiencia con su entorno por lo que es importante brindarle libertad para desenvolverse y explorar potenciando así su autonomía. Como señalan Moreira, et al. (2021) potenciar la autonomía en el aula, así como en el hogar permite que el niño se sienta más seguro, al momento de actuar, asumir riesgos y a gestionar sus aprendizajes. En ese sentido es importante

reconocer que, para desarrollar la autonomía, se debe dar la oportunidad al niño de descubrir libremente, con su cuerpo, el entorno en el que vive.

En esa misma línea surge el concepto de autonomía motriz, que según Carrillo (2017) la autonomía motriz es la destreza y capacidad de expresarse libremente de acuerdo a criterios propios, mediante la comprensión y acción del cuerpo, de manera espontánea y creativa dando a conocer la forma de ser en relación con el contexto en que se vive.

La competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” se basa en que el estudiante sea capaz de actuar y participar activamente en su entorno por medio del control y coordinación de su cuerpo, así como tomar conciencia de su cuerpo y de las acciones que puede realizar con él, desarrollando su confianza para explorar, aprender y expresarse potenciando su independencia progresiva.

2.2.1.4 Capacidades de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

En este trabajo de investigación se toma como dimensiones las dos capacidades que comprenden la competencia del área Psicomotriz de educación inicial, que se presentan a continuación:

A. Comprende su cuerpo

Según Alarcón y Moran (2019) cada niño y niña es constructor de su conocimiento y uno de sus primeros descubrimientos es conocer su cuerpo, pero para lograr ese conocimiento es necesario que el niño viva experiencias mediante la exploración de su entorno de forma libre, para relacionarlas al concepto de esquema corporal.

Añadiendo a la idea anterior se define al esquema corporal como “la toma de conciencia global del cuerpo que permite simultáneamente el uso de determinadas partes de él, así como conservar su unidad en las múltiples acciones que puede ejecutar” (Condemarín, et al. 1995, p. 182).

Según el MINEDU (2016) el niño logra comprender su cuerpo cuando es capaz de nombrar espontáneamente las partes de su cuerpo indicando las acciones que puede hacer haciendo uso de ellas relacionándolas a la vida cotidiana. Así mismo cuando identifica los cambios y sensaciones antes y después de participar en algún juego o actividad dinámica.

Se infiere que, en relación a la educación inicial, el conocimiento del esquema corporal en el niño le permitirá reconocer su cuerpo y descubrir que acciones puede realizar haciendo uso de ellas. Así mismo, para comenzar a desarrollar la psicomotricidad tanto fina como gruesa, es necesario que los niños tengan claro en primer lugar el concepto general de su cuerpo, para comprender las acciones que puede realizar como saltar, caminar, lanzar o correr, así como identificar los movimientos que puede realizar en relación al espacio en el que se encuentra.

B. Se expresa corporalmente

Según Pacheco (2015) la expresión corporal es una disciplina que tiene el objetivo de desarrollar la sensibilidad, imaginación, creatividad y comunicación. Se considera como un lenguaje expresivo, haciendo uso del cuerpo, en donde su puesta en práctica potencia el descubrimiento y dominio corporal.

En la educación inicial es vista como una herramienta pedagógica importante en la primera infancia para el despliegue de destrezas físicas e

intelectuales, los niños construyen y conocen su imagen corporal, permitiendo dar a conocer sus emociones resultantes de sus vivencias (Bardalez, 2017).

Asimismo, Ortega (2010) indica que gracias a la expresión corporal se pueden evidenciar con claridad los estados de ánimo del niño, sus preocupaciones y conflictos, además de que es una herramienta para que el docente lo tenga en cuenta en la observación al niño y de cómo se relaciona con su entorno.

Según el MINEDU (2016) expresarse corporalmente se refiere a la demostración de habilidades motrices básicas relacionadas al tiempo, espacio y objetos. Cuando el niño puede ajustarse a las condiciones de una actividad y es capaz de realizar acciones precisas óculo manual y óculo podal.

Se concluye que expresarse corporalmente no solo se limita a realizar movimientos en donde se demuestra el control de las extremidades del cuerpo, sino que va más allá, al considerarlo como un tipo de lenguaje por el cual se puede reforzar la comunicación mediante los gestos en donde el niño da a conocer sus sentimientos, emociones, necesidades e intereses. De esa manera la expresión corporal es importante porque por medio de esta los niños se desenvuelven en su entorno.

2.2.1.5 Desempeños de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Los desempeños son la evidencia del logro de la competencia, describiendo las acciones que debe observarse en el estudiante. Argudín (2015) indica que en la educación el desempeño es la manifestación del logro de nivel de aprendizaje y el despliegue de habilidades y valores del estudiante. El desempeño que se quiere obtener debe ser previamente planificado y planteado en las actividades de aprendizaje que se desea aplicar y debe ser pertinente al tener

relación a la edad del estudiante, fijando ciertas habilidades que se busca desarrollar para el resultado que se desea obtener.

Para la competencia del área Psicomotriz se espera que el estudiante de cinco años realice movimientos motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse y hacer volteretas, en donde exprese sus emociones y los relacione con el espacio, tiempo, superficie y objetos. Asimismo, que identifique la parte de su cuerpo en donde tiene mayor dominio, que realice movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, en distintas situaciones, con precisión, que reconozca los estados de su cuerpo, así como las partes de su cuerpo (MINEDU, 2016).

2.2.2 *Psicomotricidad.*

2.2.2.1 Concepto de Psicomotricidad.

Para Pérez (2005) se puede definir a la psicomotricidad como la ciencia que pretende desarrollar al máximo las capacidades de la persona mediante la experimentación y actividad del cuerpo para lograr conocimientos de sus posibilidades entre sí mismo y su entorno.

Desde el punto de vista de Mendieta, et al. (2017) la psicomotricidad es una relación de tres elementos: Salud, educación y actividad física. Así se ve a la psicomotricidad como una tarea educativa que se enfoca en el desarrollo integral del niño, enfoque que se contempla entre el conocimiento, las emociones y motricidad permitiendo la mejora de la expresión, los movimientos espontáneos y la relación con el entorno social desde la perspectiva del respeto hacia su propio cuerpo y el de otros.

Pacheco (2015) indica que el objetivo de la psicomotricidad es desarrollar mediante el movimiento, la postura, la acción y el gesto, las capacidades de las

personas. Asimismo, desarrollar desde un sentido corporal las distintas aptitudes y potencialidades de la persona en aspectos como: motor, afectivo social, comunicativo y cognitivo.

2.2.2.2 Importancia de la psicomotricidad.

Como indica Padilla (2011) la psicomotricidad será el medio por el cual el niño se relaciona con el mundo, está estrechamente relacionada con el desarrollo físico, por lo que es importante ya que el cuerpo será el instrumento para que el niño explore y conozca su entorno.

Así mismo Mérida et al., (2018) señalan que en la etapa infantil que considera las edades de 0 a 6 años, los estudiantes están en una etapa en donde comienza su desarrollo físico y el descubrimiento de su cuerpo, por lo que es importante que en las aulas de inicial se pongan en práctica estrategias para potenciar las habilidades físicas como el equilibrio, coordinación y motricidad.

Por otro lado, Lalama y Calle (2019) indican que la importancia de la psicomotricidad se centra en el aporte que da a la construcción de nuevos aprendizajes, dado que no se crea el aprendizaje sin el movimiento y las situaciones significativas que el niño registra en su psiquis con cada meta lograda. Este aporte de la psicomotricidad beneficiaría y motivaría la autonomía, autoestima, seguridad y el desarrollo de la personalidad.

En síntesis, la importancia de la psicomotricidad radica en los primeros años de vida de los niños y niñas, que es la etapa en donde se debe desarrollar al máximo las posibilidades de movimiento y habilidades físicas de los niños, así como la comprensión de su cuerpo, dado que el cuerpo es el medio por el que explorara su entorno, así mismo la psicomotricidad beneficiaría la adquisición de nuevos aprendizajes.

2.2.2.3 Tipos de psicomotricidad.

Hidalgo y Mora (2023) indican que existen dos tipos de psicomotricidad, la primera es la fina que comprende los movimientos precisos del cuerpo y la segunda es la gruesa que comprende los movimientos amplios.

A. Psicomotricidad fina

Para Erazo (2020) la psicomotricidad fina es el control de partes específicas del cuerpo, como los dedos, en donde se necesita precisión, para lograr este control se comprende el conjunto de procesos cognitivos y cenestésicos, por lo que es importante su desarrollo desde la etapa inicial del niño.

De acuerdo con Calmels (2008) la psicomotricidad fina es toda acción que el niño realiza con mucha precisión y coordinación, se comprende como las acciones óculo-manual, es decir coordinar lo que se observa con el movimiento de sus manos.

Asimismo, Motta y Risueño (2007) señalan que el desarrollo de la psicomotricidad fina es importante porque se centra en potenciar el dominio de partes del cuerpo, como las manos y dedos, que son muy necesarios para que el niño explore inicialmente y realice movimientos involuntarios, pero con el tiempo se volverán movimientos voluntarios con la finalidad de expresarse o realizar una acción como amarrarse los zapatos o usar los cubiertos.

B. Psicomotricidad gruesa

Para Ortega (2019) la psicomotricidad gruesa es el esquema funcional de la persona por la que se manifiesta y que comprende los movimientos generales y sincronizados de las extremidades del cuerpo, es decir los brazos y las piernas.

Ardanaz (2009) indica que “la psicomotricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al llevar a cabo movimientos amplios, en

otras palabras, cuando intervienen grandes masas musculares” (p. 11). La psicomotricidad gruesa tiene como puntos importantes la coordinación y equilibrio al momento de que la persona realice con sus extremidades movimientos como: correr, saltar, trepar, saltar, etc.

Por otro lado, Comellas y Perpinya (2013, citado en Vega, 2022) indican que la psicomotricidad fina no puede desarrollarse pertinentemente sin antes haberse desarrollado la psicomotricidad gruesa, es por ello la gran importancia de su desarrollo ya que comprende el perfeccionamiento de los movimientos corporales generales del cuerpo.

La psicomotricidad gruesa hace referencia a los movimientos del cuerpo, con coordinación y control de los músculos grandes en los que se integran los procesos cognitivos. Es fundamental desarrollar la psicomotricidad gruesa ya que son las bases para desarrollar nuevos aprendizajes como la autonomía, la socialización y la capacidad de realizar acciones de la vida cotidiana.

2.2.3 Motricidad Fina.

2.2.3.1 Concepto de motricidad fina.

La motricidad fina se comprende como los movimientos precisos del cuerpo los cuales se realizan con las manos y los dedos, sin embargo, este concepto es mucho más amplio, como indican Lavado y Lavado (2018) la motricidad fina son los movimientos coordinados que se realizan con los músculos pequeños del cuerpo, por ejemplo existe una coordinación de los ojos y manos cuando se realiza un dibujo o se colorea, el autor también señala que estos movimientos se logran progresivamente según la madurez del sistema nervioso.

Profundizando en el concepto anterior García y Batista (2018) sostienen que las habilidades finas son aquellas que se ejecutan con los músculos no solo de

las manos y dedos, sino también con las muñecas, pies, dedos de los pies, labios y la lengua en coordinación con los ojos, es decir la motricidad fina se implica en la realización de pequeñas actividades diarias como agarrar una cuchara para comer, abotonarse, abrir recipientes y sostener objetos pequeños con el pulgar y el dedo índice.

Se infiere que la motricidad fina implica a todo movimiento que se realiza con los músculos pequeños del cuerpo en relación a la percepción y coordinación visual, con los cuales se ejecutan acciones diarias y necesarias en la vida, además de que estas acciones son las que refuerzan el desenvolvimiento del niño para el logro de aprendizajes. Así mismo la motricidad fina se va reforzando progresivamente según el desarrollo madurativo del niño.

2.2.3.2 Importancia de la motricidad fina.

Como indican Serrano y Luque (2019) la motricidad fina es la capacidad de usar los músculos pequeños con precisión, dicha capacidad es importante desarrollarla dado que es la manera en que los niños exploran su entorno en relación a los objetos que los rodean y al uso de herramientas en la vida cotidiana, haciendo que los niños logren su autosuficiencia.

Así como señalan Moreno y López (2018) es en la primera infancia que radica la importancia de la motricidad fina pues es a partir de esa edad que los niños obtienen las bases para realizar movimientos progresivos con las manos y dedos, es decir por ejemplo que primero se busca que desarrollen la fuerza en sus dedos y manos para más adelante aprender a escribir.

Se puede indicar que la importancia de la motricidad fina se basa en la exploración de los niños, relacionadas a la manipulación de objetos que les rodean,

lo que los impulsara a seguir explorando y a moverse contribuyendo a satisfacer sus necesidades, es decir influye mucho en el desarrollo de su autonomía y los prepara para seguir adquiriendo aprendizajes.

2.2.3.3 Elementos de la motricidad fina.

La motricidad fina en un ámbito educativo se desarrolla a partir de tres elementos como lo indican Velastegui et al., (2022) los elementos que se consideran son los siguientes:

- **Coordinación Viso manual:** Hace referencia a la capacidad de utilizar las manos con precisión para responder a estímulos visuales. Esta habilidad se debe fomentar constantemente en los primeros años de vida ya que favorecerá a que el niño realice acciones cotidianas como vestirse o alimentarse.
- **Coordinación fonética:** Se considera como la habilidad esencial para la adquisición del lenguaje, contribuyendo a la comunicación y sociabilización del niño con su entorno. Guarda relación con la motricidad fina porque es así como el niño manifiesta su posibilidad para percibir y producir sonidos. Este proceso inicia con emitir silabas, luego palabras, oraciones largas y finalmente poder emitir mensajes completos.
- **Motricidad facial:** Es la habilidad para realizar expresiones faciales empleando los músculos del rostro con la finalidad de expresar emociones y sentimientos. La comunicación no solo se limita al lenguaje o uso de palabras sino también se implica el uso de gestos que ayudan a brindar un mensaje claro donde se da a conocer los estados de ánimo y las necesidades.

Los elementos indicados señalan en forma general, que la motricidad fina está compuesta por el control preciso de los músculos pequeños del cuerpo con

relación a factores visuales lo que permite desenvolverse en actividades diarias, así mismo la motricidad fina se apoya de la comunicación dado que por medio de ella el niño explora y se relaciona con las personas de su contexto social, precisa además que en la comunicación se implica las expresiones gestuales lo que favorece a transmitir efectivamente un mensaje.

2.2.4 Motricidad Gruesa.

2.2.4.1 Concepto de la motricidad gruesa.

La motricidad gruesa es la habilidad que permite controlar y coordinar los movimientos amplios del cuerpo, involucrando grandes grupos musculares como los de las piernas, brazos y tronco. Tal como lo menciona Aldanaz (2009) la motricidad gruesa involucra la coordinación y el equilibrio al realizar grandes movimientos, este nos permite efectuar actividades como caminar, correr, trepar, bailar, lanzar objetos, etc.

Asimismo, Martínez (2021) indica que la motricidad gruesa se entiende como la habilidad que el niño desarrolla progresivamente para coordinar de forma eficiente los músculos de su cuerpo, conservar el equilibrio y ejecutar movimientos con destreza, fuerza y velocidad, logrando así una acción corporal armoniosa.

De lo expuestos se infiere que la motricidad gruesa constituye un pilar fundamental en el desarrollo integral del ser humano, ya que permite coordinar los movimientos amplios del cuerpo y fortalecer grandes grupos musculares, favoreciendo el equilibrio, la fuerza, la coordinación y la autonomía.

2.2.4.2 Elementos de la motricidad gruesa.

Como indica Simbaña et al., (2022) son tres los elementos que componen a la motricidad gruesa:

- **Dominio corporal estático:** Hace referencia a las habilidades motrices que guiarán al niño a tomar conciencia de su esquema corporal, es decir el conocimiento de su propio cuerpo, este elemento está conformado también por la tonicidad muscular que es la contracción de los músculos, el autocontrol para tener mejor postura y control de su cuerpo y la respiración que es un acto innato del ser humano.
- **Dominio corporal dinámico:** Son los movimientos que se realiza con las extremidades superiores e inferiores siguiendo una indicación y mostrando una coordinación armónica. Por medio de este elemento se puede visualizar el avance de maduración de los músculos brindando mayor confianza al niño.
- **Coordinación general:** Se refiere a los movimientos globales o amplios del cuerpo que se integran de manera armónica favoreciendo el desenvolvimiento del estudiante, además se indica que este elemento es de gran importancia dado que favorece la adaptación motriz del estudiante.

En conclusión, se deduce que la motricidad gruesa está compuesta por el autoconocimiento del propio cuerpo y el control del mismo. También por la coordinación armónica de las extremidades inferiores y superiores, que progresivamente será una coordinación que engloba todo el cuerpo, lo que fortalecerá la confianza del niño para poder desenvolverse en su contexto y con las personas de su entorno social.

2.2.5 Estrategia “El juego”.

2.2.5.1 Concepto del juego.

El juego se puede definir como una actividad que surge de manera espontánea, libre, este se lleva a cabo bajo ciertas reglas o límites establecidos, el juego permite la exploración, experimentación, creatividad. así como lo indica Carse (1986), el juego se trata de una actividad voluntaria que se realiza bajo ciertas reglas y limitaciones aceptadas por los participantes. no tiene un propósito externo o finalidad más allá del propio juego. Así mismo se destaca que el juego es una actividad creativa, en la que los participantes pueden imaginar nuevas reglas y posibilidades, y que puede tener un impacto positivo en el desarrollo personal y social de los jugadores. De igual manera Huizinga (1968, citado por Arráez, 1997) plantea que el juego se lleva a cabo dentro de un marco delimitado por el tiempo y el espacio. Se rige por reglas obligatorias, pero voluntariamente aceptadas, y tiene como objetivo principal el propio acto de jugar. Además, está acompañado de una mezcla de emoción y felicidad, y se experimenta una conciencia de ser de una manera distinta a la vida cotidiana.

Por otro lado, para Altamirano (2012) jugar es fundamental para el desarrollo, ya que promueve el crecimiento de habilidades mentales, sociales y físicas. Es la forma natural en la que los niños expresan sus emociones, temores, afecto e imaginación de manera espontánea y agradable. Además, establece los cimientos para el rendimiento escolar y el aprendizaje de las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

Siguiendo la línea de investigación, Montessori (1917) define el juego una como actividad natural y necesaria para el desarrollo del niño, por tal motivo el juego es una forma de aprender y descubrir el mundo que lo rodea. Por lo tanto, debe ser una actividad libre y autónoma, en la que el niño puede experimentar y explorar a su propio ritmo y sin presiones externas.

En relación con lo anterior, el juego constituye una actividad libre y espontánea que favorece el desarrollo integral del niño. A través de él, los niños exploran, experimentan y comprenden su entorno de manera natural y significativa. Además, promueve la creatividad, la socialización y la expresión de emociones. Es un medio esencial para el aprendizaje y la construcción de conocimientos.

El juego es una actividad recreativa en la que se movilizan habilidades motrices, sociales y cognitivas. En el juego se potencian los movimientos y control corporal, en el aspecto social se desarrolla la interacción dado que se realiza en grupos en donde los participantes cooperan entre sí. Así mismo se desarrolla el aspecto cognitivo durante el juego puesto que los participantes ponen en práctica su concentración, seguimiento de consignas y autonomía.

2.2.5.2 Características del juego.

Al respecto Alfaro (2016) considera las siguientes características fundamentales del juego:

- Es voluntario, porque el niño escoge un juego por interés propio.
- Es social porque implica la interacción de más de una persona.
- Es libre porque el niño escoge como jugar y que acciones realizar.
- Fomenta la colaboración y participación, al momento de interactuar con otras personas comparten ideas y negocian las reglas.
- Impulsa a que el niño conozca y descubra.
- Es placentero, espontáneo y motivador.
- Para que los niños se diviertan no es necesario el uso de material.

- Permite a los niños la resolución de problemas, afirmando su personalidad y autoestima.

Desde esta perspectiva, las características del juego resultan fundamentales porque reflejan su valor formativo en el desarrollo infantil. A través de su carácter libre, voluntario, social y placentero, el juego potencia la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas. Además, favorece el desarrollo integral del niño al estimular sus capacidades físicas, cognitivas y emocionales, convirtiéndose en una herramienta esencial para el aprendizaje y la construcción de experiencias significativas.

2.2.5.3 Importancia del juego en los niños.

A través del juego, los niños tienen la oportunidad de manifestar su identidad y expresar sus sentimientos y emociones. El juego actúa como una vía para liberar sensaciones, incluyendo aquellas que pueden ser consideradas débiles o los impulsos que de otra manera estarían prohibidos.

Según Arias (2011), el juego desempeña un papel fundamental en la vida de un niño, ya que aprende mientras juega y a través de esta actividad va asimilando su entorno. Así mismo, el psicólogo ruso Elkonin, afirma que el juego es de gran importancia en la vida social de un niño, ya que le permite aprender a ser solidario y respetuoso en sus interacciones sociales. Mediante el juego, el niño puede expresar y reafirmar su identidad, así como comprender su crecimiento corporal a medida que se desplaza desde la primera infancia hasta la etapa final.

A través del juego, los niños adquieren comprensión sobre el funcionamiento de las cosas, aprenden los límites de lo que pueden o no pueden hacer y descubren la existencia de reglas que deben respetar si desean participar.

Según Duarte (2013), una psicóloga especializada en niños y adolescentes, todos los niños tienen una necesidad innata de explorar y comprender el mundo en el que viven. El juego les permite utilizar sus sentidos para familiarizarse con su entorno. Mediante el juego, los niños pueden experimentar, fantasear y crear, lo que les permite una interacción multisensorial y una mejor comprensión de su entorno.

2.2.5.4 Enfoques teóricos del juego.

El juego desempeña un rol fundamental en la educación inicial, ya que contribuye al desarrollo integral de los niños en aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos. Es por ello según Alonso (2021) destaca a continuación algunos de los enfoques teóricos sobre el juego según autores

A. Jean Piaget

Piaget reconocido psicólogo suizo, destacó la importancia del juego en la construcción del conocimiento y el desarrollo cognitivo de los niños. Según Piaget, el juego representa una forma de actividad autónoma que permite a los niños explorar su entorno y experimentar con él, construyendo así su propio conocimiento a través de la interacción activa. Piaget destacó dos etapas principales del juego:

- **Juego funcional:** En las primeras etapas del desarrollo, los niños participan en el juego funcional, que se caracteriza por la repetición de acciones y la manipulación de objetos sin un propósito simbólico o imaginativo. Por ejemplo, apilar bloques o empujar carritos.
- **Juego simbólico:** A medida que los niños crecen y desarrollan habilidades cognitivas más avanzadas, se involucran en el juego simbólico. En esta etapa,

los niños utilizan objetos o acciones para representar algo diferente de sí mismos.

B. Lev Vygotsky

Vygotsky, psicólogo y pedagogo ruso, enfatizó la importancia del juego simbólico en la educación inicial. Según su teoría, el juego de roles permite a los niños desarrollar habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales, al asumir diferentes roles y escenarios imaginarios. Vygotsky también destacó la relevancia del juego dentro de la zona de desarrollo próximo, donde los niños pueden alcanzar un nivel de desarrollo superior con la ayuda de un adulto o de otros compañeros más competentes.

C. María Montessori

Montessori, pedagoga italiana, consideraba el juego como una forma natural de aprendizaje en la educación inicial. Según su enfoque, los niños aprenden a través de actividades prácticas y manipulativas, y el juego es una parte fundamental de este proceso. Montessori desarrolló materiales y ambientes preparados que fomentan el juego autónomo y la exploración libre, permitiendo a los niños desarrollar habilidades cognitivas, motoras y sociales de manera individualizada.

D. Howard Gardner

Gardner, psicólogo y educador estadounidense, propuso la teoría de las inteligencias múltiples. Según su enfoque, el juego ofrece oportunidades para el desarrollo de diferentes tipos de inteligencia, como la lingüística, lógico-matemática, espacial, interpersonal e intrapersonal. El juego en la educación inicial brinda variedad de experiencias que promueven y potencian las diferentes inteligencias de los niños.

Estos enfoques teóricos influyeron en la elaboración de los juegos que conforman esta investigación, tal como afirma Jean Piaget los juegos son experiencias que permiten al niño descubrir sus posibilidades de movimiento, así mismo Piaget coincide con Lev Vygotsky sosteniendo que el juego simbólico estimula la creatividad, el lenguaje y control corporal, por ello en esta investigación el juego simbólico es una de las dimensiones de la estrategia, es decir los juegos realizados se basaron en la imitación de ciertos roles o personajes que son parte del entorno del niño.

La pedagoga María Montessori señala que para el logro de autonomía del niño es importante la implicancia de material adecuado para ellos, en ese sentido se tuvo en cuenta que los materiales y objetos que se usan durante los juegos de la investigación sean acordes a los intereses, características y necesidades de los niños. Se reconoce la importancia de los materiales que se presentaron durante los juegos, pues es primordial motivarlos a explorar y a seguir moviéndose para adquirir el desarrollo de sus movimientos corporales, considerando las dimensiones de la estrategia que son el juego motor y de construcción.

Finalmente, en esta investigación Howard Gardner influyo en que los juegos respondan a las diversas capacidades y formas de aprendizaje de los niños, por ejemplo los juegos motores propician estimular la inteligencia corporal al buscar perfeccionar las habilidades motrices básicas, los juegos de construcción la inteligencia espacial al referirse a la capacidad para manipular y transformar objetos y formas, así también los juegos simbólicos propician la inteligencia interpersonal para que el niño comprenda los roles de las personas de su entorno, así como beneficia la interacción social.

2.2.5.5 Estructura de la estrategia “el juego”

La estrategia del juego buscó que los estudiantes presenten un mejor desempeño cuando realicen movimientos y acciones de manera autónoma combinando sus habilidades motrices básicas, como correr, saltar, su coordinación óculo manual, óculo podal. La estrategia propicio el desarrollo de las capacidades: comprende su cuerpo y se expresa corporalmente, es por ello, que la estructura fue la siguiente:

- Aplicación del pre-test

Se aplicó el pre-test con la finalidad para identificar el nivel alcanzado de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la estrategia del juego.

- Aplicación de actividad 1:

Capacidad: Comprende su cuerpo

Actividad: “Carrera del cuerpo”

Descripción: Los niños formaron 2 equipos, en donde cada integrante pasara por un circuito en donde cada uno tomara una pieza de rompecabezas para formar el cuerpo humano.

- Aplicación de actividad 2:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “Paseando mi pelota”

Descripción: En esta actividad los niños trabajaran su concentración y habilidad motriz para trasladar una pelota haciendo uso de un aro.

- Aplicación de actividad 3:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “Somos pasteleros”

Descripción: Los niños formaran equipos para convertirse en pequeños pasteleros que tienen que decorar libremente las tortas para un cumpleaños. En esta actividad los niños desarrollan su habilidad óculo manual.

- Aplicación de actividad 4:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “traslado los globos”

Descripción: Los niños en esta actividad formaron parejas que tienen la misión de trasladar globos haciendo uso de diferentes partes de su cuerpo hasta llegar a la meta.

- Aplicación de actividad 5:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “Me equilibro”

Descripción: Los niños formaron 2 equipos, donde cada integrante tendrá que pasar por caminos en zigzag teniendo la misión de no dejar caer la pelota que llevará en su recorrido.

- Aplicación de actividad 6:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “Carrera de pelotas”

Descripción: En esta actividad los niños formaran 2 equipos y trasladan pelotas en parejas con ayuda de una pañoleta, al finalizar deberán armar un torre de cajas.

- Aplicación de actividad 7:

Capacidad: Comprende su cuerpo

Actividad: “Rita la payasita”

Descripción: En esta actividad los niños desarrollan el conocimiento de su esquema corporal siguiendo consignas que dice la payasita Rita.

- Aplicación de actividad 8:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “Somos peluqueros”

Descripción: Los niños se transforman en peluqueros que realizan distintos peinados libremente haciendo uso de diversos materiales.

- Aplicación de actividad 9:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “El avioncito”

Descripción: Los niños en esta actividad participaron en el juego tradicional del avioncito en donde ponen en práctica la habilidad de saltar y mantener el equilibrio.

- Aplicación de actividad 10:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “Joyeros creativos”

Descripción: En esta actividad los niños desarrollaron su psicomotricidad fina y coordinación óculo manual para poder realizar los diferentes accesorios de joyería. Cada niño realizó collares, aretes y pulseras de materiales como el fideo, sorbetes, cereales, etc.

- Aplicación de actividad 11:

Capacidad: Comprende su cuerpo

Actividad: Twisteros

Descripción: Los niños en esta actividad formaron 2 equipos, cada equipo siguió las indicaciones de la ruleta del cuerpo, así cada niño se iba uniendo al twister, el juego se realizó por rondas y el equipo que se mantenía en sus posiciones ganaba.

- Aplicación de actividad 12:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “Somos pizzeros”

Descripción: Los niños se convierten nuevamente en chef que ahora tendrán la misión de preparar una deliciosa pizza poniendo en práctica el recorte con tijera.

- Aplicación de actividad 13:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “Apunta y encesta”

Descripción: Los niños practicaron el lanzamiento con pelotas pasando por un zigzag de conos donde trasladan la pelota con el pie, luego saltan con la pelota y al final la encestan en una caja en una distancia de 4 metros.

- Aplicación de actividad 14:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “Atrápame si puedes”

Descripción: Haciendo uso de un dado los niños imitaran los movimientos de distintos animales al azar, que tienen que escapar del rey león.

- Aplicación de actividad 15:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “Lavandería divertida”

Descripción: Los niños en esta actividad desarrollan su habilidad óculo manual teniendo que realizar movimientos con precisión.

- Aplicación de actividad 16:

Capacidad: Comprende su cuerpo

Actividad: “Las frutas”

Descripción: Los reciben distintas imágenes de frutas para recortar haciendo uso de la tijera, luego de recortar, libremente podrán usar las frutas para realizar creaciones.

- Aplicación de actividad 17:

Capacidad: Comprende su cuerpo

Actividad: “Juguemos con el dado”

Descripción: Los niños en esta actividad, con ayuda del dado de los movimientos, irán lanzando y realizando las acciones que el dado les indica.

- Aplicación de actividad 18:

Capacidad: Se expresa corporalmente

Actividad: “1,2,3 vamos al circo”

Descripción: En esta actividad los niños participaran en distintos juegos que se realizan en una feria.

- Aplicación de post-test:

Se aplicó el post-test después de aplicar la estrategia del juego con el objetivo de identificar el nivel de logro alcanzado en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

2.2.5.6 Flujograma

Figura 1

Flujograma de actividades



Nota: Juegos estructurados realizados en el trabajo de investigación.

2.2.5.7 Dimensiones de la estrategia “el juego”

A. Juego motor

Altamirano (2012), considera que el juego motor está estrechamente relacionado con la experimentación corporal y el movimiento, lo que a su vez genera diversas sensaciones en los niños. Antes de comenzar a hablar, los niños pequeños juegan con objetos y personas a su alrededor. Golpean objetos entre sí, los lanzan para que se les devuelvan, etc. Exploran todo lo que los rodea y cuando descubren algo que les resulta interesante, lo repiten hasta que pierde su interés. Es importante destacar que el interés de los niños no siempre coincide con el de los adultos. Por otro lado, Decroly y Monchamp (1983, citando en Chiva et al., 2015), consideran que el juego motor es el conjunto de destrezas motrices, los cuales se centran en la estimulación de la coordinación general del niño.

B. Juego simbólico

El juego simbólico implica que los niños empleen objetos, situaciones o roles imaginarios para representar o simbolizar conceptos que van más allá de su apariencia literal. Tanto si se juega en solitario como con otros niños, el juego te abre nuevas formas de relacionarse con la realidad. Conforme su desarrollo motriz progresa, su campo de acción se amplía considerablemente, permitiéndose participar en actividades que antes no le estaban permitidas surgiendo mundos y personajes que surgen a través del lenguaje. Los psicoanalistas resaltan la relevancia de estas construcciones fantásticas para preservar la integridad del yo y expresar sentimientos inconscientes. Aunque las fantasías pueden o no estar presentes en la mente infantil con anterioridad, no será hasta aproximadamente el segundo año de vida cuando se manifiesten los

primeros juegos de fingir, como comer de un plato vacío o fingir dormir. A través de este tipo de juego, asimila lo que observa, escucha y siente, al mismo tiempo desarrolla su creatividad, fantasía, imaginación y habilidades para interactuar con sus compañeros (Altamirano, 2012).

C. Juego de construcción

Para Montessori (1912) el juego de construcción es una actividad lúdica que permite a los niños experimentar con la creatividad y la imaginación a través del uso de materiales y herramientas que les permiten construir y crear diferentes estructuras y objetos. Por otro, el juego de construcción es una actividad seria que tiene el potencial de involucrar tanto la imaginación como la planificación. Los niños que participan en juegos de construcción están comprometidos en una actividad que les permite crear y explorar el mundo en el que viven, al mismo tiempo que desarrollan habilidades cognitivas y sociales. Los juegos de construcción también pueden ser vistos como una forma de juego simbólico, ya que los niños pueden representar situaciones y objetos del mundo real a través de sus construcciones (Sutton – Smith, 1997).

2.2.5.8 Recursos de la estrategia de “el juego”

Para el desarrollo de la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años, se utilizaron diversos recursos didácticos con el propósito de despertar el interés, la curiosidad y la participación activa de los niños durante las actividades.

a. Recursos estructurados

Como indica Requena (2000) el recurso o material estructurado son los elaborados por las docentes de aula con la finalidad de beneficiar y facilitar el proceso de aprendizaje del estudiante. Así también para Pinedo (2020) estos

recursos son creados con fines educativos y con el objetivo de potenciar un aprendizaje dinámico.

- **Torta reciclada:** Este material se usó para que los niños, al asumir el rol de pasteleros, decoren libremente y en grupo la torta que les fue asignada dejando fluir su creatividad y fortaleciendo su motricidad fina.
- **Dado con imágenes de animales:** Este material se elaboró con el propósito de que los niños imiten los movimientos de diferentes animales que se trasladan de distintas maneras.
- **Avioncito:** Este material tiene como objetivo que los niños desarrollen su equilibrio, coordinación óculo podal y manual al tener que saltar en los cuadros, además que se busca que aprendan a respetar turnos y acuerdos.
- **Dado de lateralidad:** Se utilizó para fortalecer el concepto de lateralidad en los niños mediante la realización de acciones corporales reconociendo su lado derecho e izquierdo.
- **Ruleta de partes del cuerpo humano:** La ruleta se utilizó como un material en conjunto para el juego de twisteros en donde los niños de forma aleatoria debían poner en movimiento diferentes partes de su cuerpo según se indicaba en la ruleta.
- **Pizzas de material reciclado:** Este material se usó para que los niños, al asumir el rol de chefs, sean los encargados de preparar su propia pizza colocando los ingredientes de su preferencia.
- **Caritas con lana:** Con este material los niños crearon diferentes peinados dejando fluir su imaginación, asumiendo el rol de peluqueros.

- Twister o plancha de colores: Este recurso se utilizó para que los niños poniendo en práctica su equilibrio, también reconozcan las partes de su cuerpo.
- Piezas del cuerpo humano: Tuvo el objetivo de que los niños logren identificar y reconocer las partes de su cuerpo.
- Rana: Este material se utilizó para fortalecer la coordinación óculo-manual, al tener el objetivo de encestar una pelota.

b. Recursos no estructurados

Según García (2020) este recurso ayuda al aprendizaje desde la vista sensorial por medio de la manipulación y observación, favoreciendo también la capacidad creativa dado que son recursos que no tienen una finalidad específica de uso. El MINEDU (1984) Señala que son los recursos naturales o los que se encuentran de acuerdo al contexto del estudiante y los cuales pueden brindar múltiples oportunidades de juego.

- Lana
- Parlante
- Pañuelos
- Fideos
- Sorbetes
- Botellas
- Cuerda
- Ganchos
- ropa
- Vasos
- Cestos

- globos

c. Recursos de animación

Como indica Pullozasig (2025) el hacer uso de materiales de animación, puede innovar el aprendizaje, convirtiéndolo en mas atractivo para el estudiante. Lo que propicia que el niño desarrolle su creatividad y apoye su proceso cognitivo, además influye en que los docentes se adapten a las necesidades e intereses de los estudiantes.

- Payasita Rita: tuvo el objetivo de ser la motivación para despertar el interés de los niños, haciendo que refuercen su escucha activa y sigan las consignas que indicaba la payasita.
- Micrófono preguntón: Este material se usó para realizar las preguntas de retroalimentación durante la parte de cierre del taller.
- Caja sorpresa: Recurso utilizado para crear expectativa entre los niños, para descubrir los materiales que se utilizaran en el taller.
- Lavadoras de material reciclado: Este material se usó con el fin de despertar el interés de los estudiantes para participar en una carrera en donde colgaran prendas de vestir que se encontraran dentro de las lavadoras.
- Cofre mágico: Se utilizó para guardar los materiales que se usaran durante el taller, este material incita la curiosidad del estudiante.
- Bolsa mágica: Se utilizó para esconder los materiales y los niños lo descubran.

Definición de términos

a. Autonomía

Capacidad de actuar individualmente con libertad teniendo en cuenta las necesidades y metas propias.

b. Corporeidad

Conciencia del cuerpo en relación al interior del ser humano, es decir a sus sensaciones, emociones, movimientos y vivencia con su entorno.

c. Coordinación

Capacidad de controlar los movimientos de los músculos del cuerpo para realizar una acción o ejecutar una tarea.

d. Esquema corporal

Conciencia del cuerpo, es decir reconocer las partes del cuerpo y relacionarlas a las acciones que se pueden realizar.

e. Juego

Es una actividad voluntaria que se lleva a cabo con el propósito de divertirse, explorar, aprender y experimentar.

f. Juego motor

Forma de juego donde los niños participan en actividades que implican movimiento físico y desarrollo de habilidades motoras.

g. Juego simbólico

Es la actividad donde los niños hacen uso de objetos, situaciones o roles imaginarios para representarlos.

h. Juego de construcción

Es la actividad donde los que participan utilizan piezas diferentes, elementos o materiales para crear estructuras o formas.

i. Psicomotricidad

Unidad del pensamiento, las emociones y el movimiento del ser humano, se enfoca en el desarrollo de habilidades físicas.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

La presente investigación se enfoca en un tipo de investigación experimental, como señala Agudelo et al.,(2008) la finalidad de la investigación experimental es establecer con precisión las posibles relaciones causa-efecto, por lo cual se trabaja con uno o varios grupos experimentales que son expuestos a determinados estímulos para luego comparar los resultados obtenidos en contraste con el grupo control

3.2. Diseño de investigación

El diseño es cuasi experimental con la aplicación de pre y post test, en dos grupos. Este diseño basado en el concepto de Hedrick et al. (1993, citado en Bono, 2012) tiene el objetivo de demostrar una relación causal entre dos o más variables, que dependiendo de una comparación adecuada de los grupos se podrá obtener el nivel de impacto del programa aplicado.

GE	O ₁	X	O ₂
GC	O ₃	-	O ₄

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O1 – O3	=	Pre test o prueba de entrada
O2 – O4	=	Post test o prueba de salida
X	=	Variable experimental
-	=	Ausencia de experimento

3.3. Población y muestra

3.3.1 Población.

La población, como indica Arias – Gómez et al., (2016) se define como un grupo de casos específicos, delimitados y accesibles, que constituyen la base para seleccionar la muestra y que cumplen con determinados criterios previamente establecidos. En concordancia con ello, Tamayo (1997) afirman que la población está constituida por el conjunto total de individuos o elementos que serán objeto de estudio en una investigación, los cuales comparten al menos una característica común que permite la recopilación de los datos pertinentes.

En este sentido, la población representa un componente fundamental del proceso investigativo, ya que proporciona el marco de referencia necesario para garantizar que los resultados reflejen con fidelidad las características del fenómeno analizado. La población está constituida en su totalidad por 30 estudiantes de 5 años de la I.E.I. Los Cabitos.

Tabla 1

Población de la investigación

Ciclo	Edades	Sección	Nº de estudiantes
II	5 años	A	15
II	5 años	B	15
Total			30

Nota: Nómina de los estudiantes matriculados en el año 2023.

3.3.2 *Muestra.*

De acuerdo a lo señalado por López (2004) la muestra corresponde a una parte del total de la población que se elige para realizar el estudio. Esta selección busca representar adecuadamente al grupo general, y su tamaño se determina mediante procedimientos específicos que aseguran la validez y precisión de los resultados obtenidos. La muestra de estudio está constituida por 30 estudiantes de 5 años de las secciones “A” y “B” de la I.E.I. “Los Cabitos” ubicado en el distrito de Tacna.

La técnica utilizada es el muestreo no probabilístico, como indica

Tabla 2

Muestra de la investigación

Ciclo	Edades	Sección	N° de estudiantes
II	5 años	A	15
II	5 años	B	15
Total			30

Nota: Nómina de los estudiantes matriculados en el año 2023

3.4. **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Con el fin de recopilar información se aplicó la técnica de la observación, según Fuertes (2011) la observación es una técnica de investigación que debe tener un enfoque intencionado, específico y sistemático, por lo que es necesario realizar una planificación previa que permita obtener información relevante sobre el problema en cuestión, la importancia de la observación radica en lograr una mejor calidad educativa mediante el recojo de información y como instrumento se aplicó la lista de cotejo.

Como indica Arancibia et al., (2014) la lista de cotejo es un instrumento de evaluación que permite la recolección de datos de manera sistemática y objetiva sobre la presencia o ausencia de una serie de indicadores, criterios o habilidades previamente establecidos, la cual tuvo como objetivo evaluar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad a los estudiantes de 5 años antes y después de la aplicación del juego como estrategia. El instrumento fue elaborado para tal fin.

Figura 2

ELEMENTOS	DESCRIPCIÓN
1. Título	Lista de cotejo para evaluar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
2. Autores	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Yaneth Máyory Acero Ylachoque ✓ Rocio Edith Calamullo Miranda
3. Lugar de procedencia	Tacna
4. Aspectos que evalúan	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente
5. Formas de aplicación	En pareja
6. Tiempo de aplicación	45 minutos
7. N° de ítems	10 ítems
8. Escala de valoración	Si (2) No (0)
9. Escala de interpretación	<p>Inicio (1-10) Cuando el estudiante evidencia un nivel bajo en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Proceso (11-14) Cuando el estudiante evidencia un nivel medio para el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Logro esperado (15-17) Cuando el estudiante evidencia un nivel esperado o medio a lograr un nivel alto en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>

	Logro destacado (18 – 20) Cuando el estudiante evidencia un nivel alto y el logro del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
10. Validación	Los jueces expertos

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para analizar de manera adecuada la información recopilada se realizó un pre y post test, lo que permitió obtener datos sobre el desarrollo autónomo de la psicomotricidad y determinar las características de la variable estudiada, antes y después de la aplicación del juego como estrategia. Asimismo, se determinó la media aritmética y desviación estándar de los puntajes obtenidos por los estudiantes en el pre y post test, y estableció la contrastación. Para el procesamiento de los datos se utilizó las técnicas estadísticas, descriptiva como inferencial.

a) Estadística Descriptiva:

Se aplicó la estadística descriptiva para analizar el conjunto de datos recopilados del grupo control y experimental.

- Media aritmética: Permite obtener el puntaje promedio de los estudiantes del grupo control y experimental en el pre y post-test.
- Varianza: Permite contrastar la variable de las calificaciones con respecto a la media, proporcionando mayor precisión en los resultados y minimizando el margen de error.
- Desviación Estándar: Junto con la varianza permite expresar mejor la variabilidad de las calificaciones.

b) Estadística Inferencial:

Mediante la estadística inferencial se validó los resultados obtenidos en la estadística descriptiva en el grupo control y experimental. Considerando que la muestra fue de 15 estudiantes se empleó la prueba “t” para evaluar estadísticamente las hipótesis planteadas.

Esta prueba permitió determinar la diferencia de medias antes y después de la aplicación del juego como estrategia en el grupo experimental.

3.6. Validación y confiabilidad

3.6.1 Validez.

Los instrumentos diseñados fueron sometidos a un estudio técnico para la precisión de su validez. Según Carrasco (2009) señala que la validez es una característica fundamental de los instrumentos de investigación, pues determina si estos evalúan con objetividad, precisión y autenticidad los aspectos que se desean medir dentro de las variables del estudio.

Por lo tanto, con el propósito de garantizar la validez del instrumento de recolección de datos, este fue sometido a la técnica de juicio de expertos. Dicho proceso contó con la participación de tres especialistas, quienes, tras revisar y evaluar el instrumento, determinaron su coherencia y adecuación respecto a los objetivos planteados.

Como se observa en la tabla, los tres expertos, con formación profesional en Educación Inicial, otorgaron una valoración de “Aprobado” al instrumento, alcanzando un porcentaje total del 100 % de aprobación. Estos resultados evidencian que el instrumento presenta una validez de contenido adecuada, al contar con el respaldo unánime de los especialistas, quienes consideraron que los ítems son claros, coherentes y pertinentes para medir la variable establecida en la investigación.

Tabla 3*Resultados de la validez de expertos*

Nombres y apellidos de los expertos	Perfil profesional	Valoración	Porcentaje
Elsa Laqui Anco	Profesor de Educación Inicial	Aprobado	100
Maribel Flores	Profesor de Educación Inicial	Aprobado	100
Ghinna Carolina Quispe Jimenez	Profesor de Educación Inicial	Aprobado	100
TOTAL			100

Nota: Resultados de la validación de expertos

3.6.2 Confiabilidad.

De acuerdo con Carrasco (2009) la confiabilidad del instrumento indica que esta constituye una característica esencial de los instrumentos de medición, ya que permite obtener resultados estables y coherentes al ser aplicados en distintos momentos o grupos, siempre que las condiciones sean semejantes.

En esta investigación se utilizó la técnica de Alpha de Cronbach, dado que como indica (Castañeda, et al., 2024) esta es una técnica más fidedigna para realizar cálculos en escala de veinte indicadores o menos. De este modo, la confiabilidad asegura que las mediciones estén libres de errores aleatorios y que el instrumento proporcione datos uniformes.

El cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach se efectuó a partir de las puntuaciones obtenidas por los estudiantes, obteniéndose un valor de $\alpha = 0,88$. De acuerdo con este resultado se evidencia una buena confiabilidad, al situarse dentro del rango de 0,80 a 0,89.

Por lo tanto, se concluye que la lista de cotejo presenta una consistencia interna adecuada, constituyéndose en un instrumento confiable y pertinente para evaluar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

a. Planificación

La investigación se ejecutó a partir del ciclo IX en el módulo de practica e investigación, mediante la realización de diversas practicas enfocadas en el desarrollo del proyecto de investigación. A través de la técnica de observación se identificó el problema, sus posibles causas y se propusieron soluciones. Se seleccionó como objeto de estudio la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la aplicación de la estrategia del juego, se determinaron la variable dependiente e independiente.

Una vez elaborado el proyecto de investigación se envió al departamento de investigación e innovación pedagógica, dirigida por el Mgr. José Luis Alcalá Blanco, para su aprobación y designación de asesor. Se coordinó con la docente de práctica en la Institución Educativa para la posterior aplicación en los niños que serán la muestra de estudio.

b. Ejecución

La experiencia se inició en el mes de Agosto, siendo la primera acción a realizar la validación de instrumentos de recolección de datos a través de los jueces

expertos, así también se diseñó los procesos metodológicos que conforman la estrategia como parte de la investigación. Se comenzó con la aplicación de la prueba de entrada (pre test) con el fin de determinar el nivel de competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en el que se encuentran los estudiantes.

La aplicación de la estrategia del juego se ejecutó los días jueves y viernes de cada semana, durante el horario del taller, comprendido entre las 11:20 am a 12:00 pm. La estrategia se aplicó por diez semanas, previa coordinación con la docente de aula, como se detalla a continuación.

Nº	Fecha	Denominación de la actividad
01	31-08-2023	Pre test grupo control
02	01-09-2023	Pre test grupo experimental
03	07-09-2023	Carrera del cuerpo
04	08-09-2023	Paseando mi pelota
05	21-09-2023	Somos pasteleros
06	28-09-2023	Traslado los globos
07	29-09-2023	Me equilibridiverto
08	05-10-2023	Carrera de pelotas
09	06-10-2023	Rita, la payasita
10	12-10-2023	Somos peluqueros
11	13-10-2023	El avioncito
12	19-10-2023	Joyeros creativos
13	20-10-2023	Twisteros
14	26-10-2023	Somos pizzeros

15	27-10-2023	Apunta y encesta
16	02-11-2023	Atrápame si puedes
17	03-11-2023	Lavandería divertida
18	09-11-2023	Las frutas
19	10-11-2023	Juguemos con el dado
20	11-11-2023	1,2 y 3 Vamos al circo

c. Evaluación

Se inició el trabajo de investigación con la elaboración de la lista de cotejo como instrumento de evaluación para conocer el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes y después de la aplicación de la experiencia en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa, se aplicó la lista de cotejo de la prueba de entrada y salida según el cronograma descrito.

4.2. Análisis descriptivo e inferencial de los resultados

4.2.1 Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo control.

4.2.1.1 Análisis descriptivo por variable (total) – grupo control.

Tabla 4

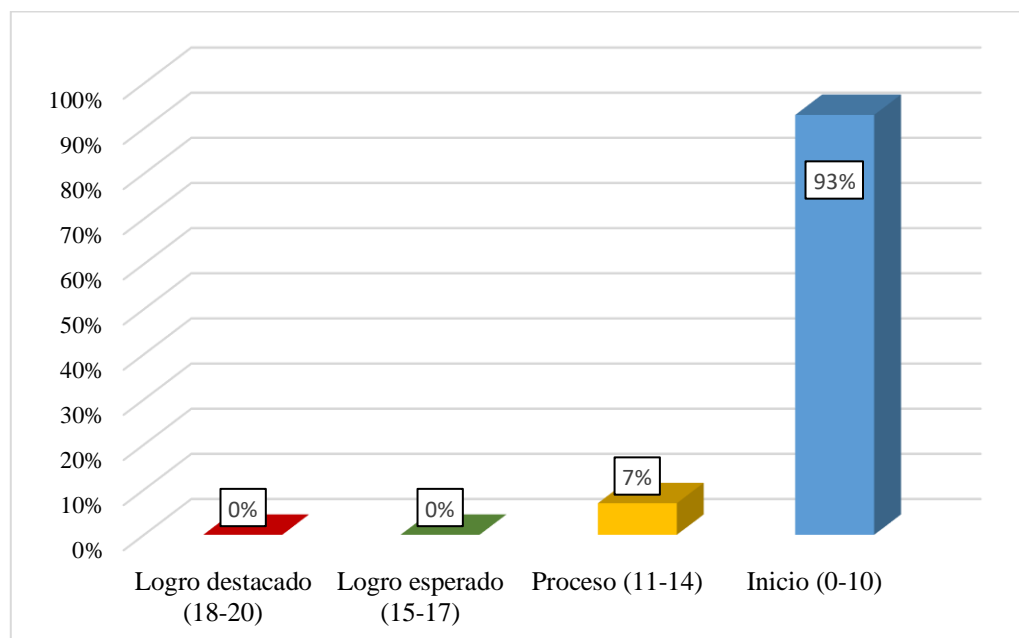
Resultados de la prueba de entrada del grupo control por niveles de logro

Niveles	f	%
Logro destacado (18-20)	0	0%
Logro esperado (15-17))	0	0 %
Proceso (11-14)	1	7 %
Inicio (0-10)	14	93 %
Total	15	100 %

Nota: Frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia del área psicomotriz.

Figura 3

Resultados de la prueba de entrada del grupo control por niveles de logro



Nota: Evaluación de entrada de control por porcentajes.

Análisis e interpretación

En la tabla 4 se muestra los resultados del pre test por niveles de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área de psicomotricidad en estudiantes de 5 años que conforman el grupo control en una Institución Educativa Inicial de Tacna.

Se evidencia que del 100% de estudiantes evaluados, el 93% se encuentra en nivel de inicio, con calificaciones menores a 10 puntos, cuyo calificativo se encuentra en un intervalo de 0-10, el 7% se encuentran en el nivel de proceso con calificativos de 11-14, el 0% se ubica en el nivel de logro esperado con calificativos de 15-17 y el 0% en nivel de logro destacado con calificativos entre 18-20.

Se concluye que todos los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna que conforman el grupo control, se encuentran en el nivel de inicio el cual se evidencio en la evaluación inicial de los estudiantes, lo que permite evidenciar que la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área de Psicomotricidad tiene un desarrollo deficiente.

4.2.1.2 Análisis descriptivo por dimensiones – grupo control.

Tabla 5

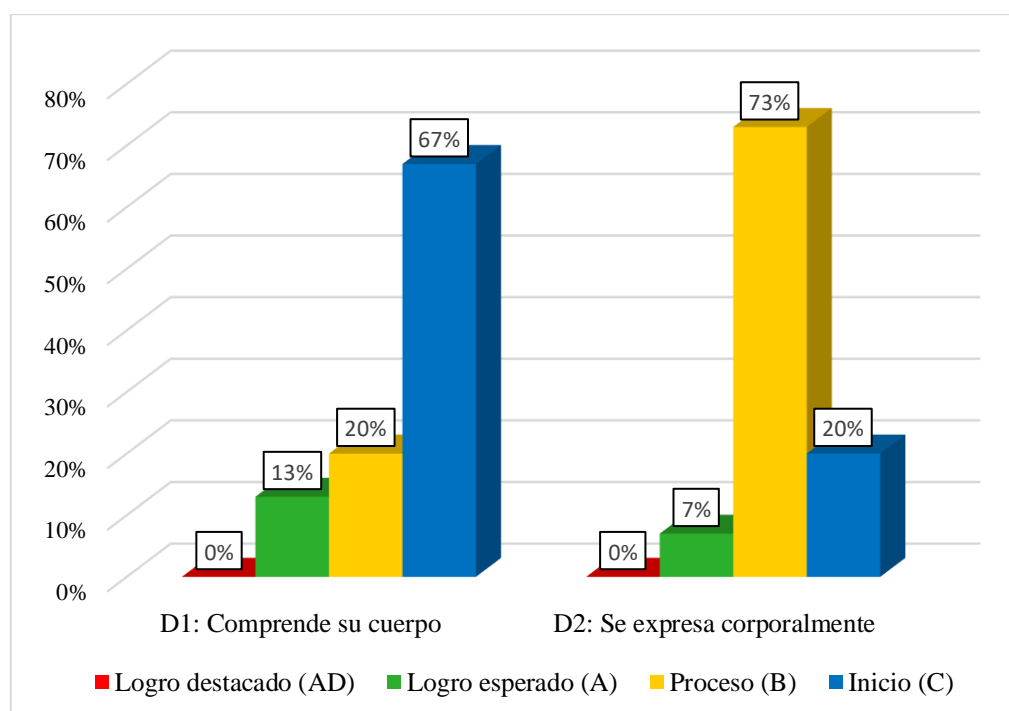
Resultados de la prueba de entrada del grupo control por dimensiones

Niveles	f	D1	f	D2
Logro destacado (AD)	0	0%	0	0%
Logro esperado (A)	2	13%	1	7%
Proceso (B)	3	20%	11	73%
Inicio (C)	10	67%	3	20%
Total	15	100%	15	100%

Nota: Resultados de la prueba de entrada del grupo control

Figura 4

Resultados de la prueba de entrada del grupo control por dimensiones



Nota: Resultados de la prueba de entrada del grupo control

Análisis y descripción

En la tabla 5 se presentan los resultados de la evaluación inicial al grupo control, según cada dimensión en relación a los niveles planteados respecto a la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área de Psicomotricidad en estudiantes de 5 años.

En la primera dimensión, comprende su cuerpo, se obtiene que del 100% de los estudiantes, el 0% se encuentra en un nivel de logro destacado, cuyo calificativo se encuentra en un intervalo de 18-20, el 13% en el nivel de logro esperado con calificativos de 15-17, el 20% se encuentra en un nivel de proceso con calificativos entre 11-14 y el 67% en el nivel de inicio con calificativos de 0-10.

En la segunda dimensión, se expresa corporalmente, se obtiene que del 100% de los estudiantes, el 0% se encuentra en nivel de logro destacado, cuyo calificativo es 18-20, el 7% se ubica en nivel de logro esperado con calificativos de 15-17, un 73% se encuentra en nivel de proceso con calificativos entre 11-14 y un 20% en nivel de inicio con calificativos entre 0-10.

Se concluye que los estudiantes de 5 años del grupo control, se encuentran en el nivel de inicio lo cual evidencia que la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad no se encuentra desarrollada óptimamente.

4.2.1.3 Análisis descriptivo por ítems – grupo control.

Tabla 6

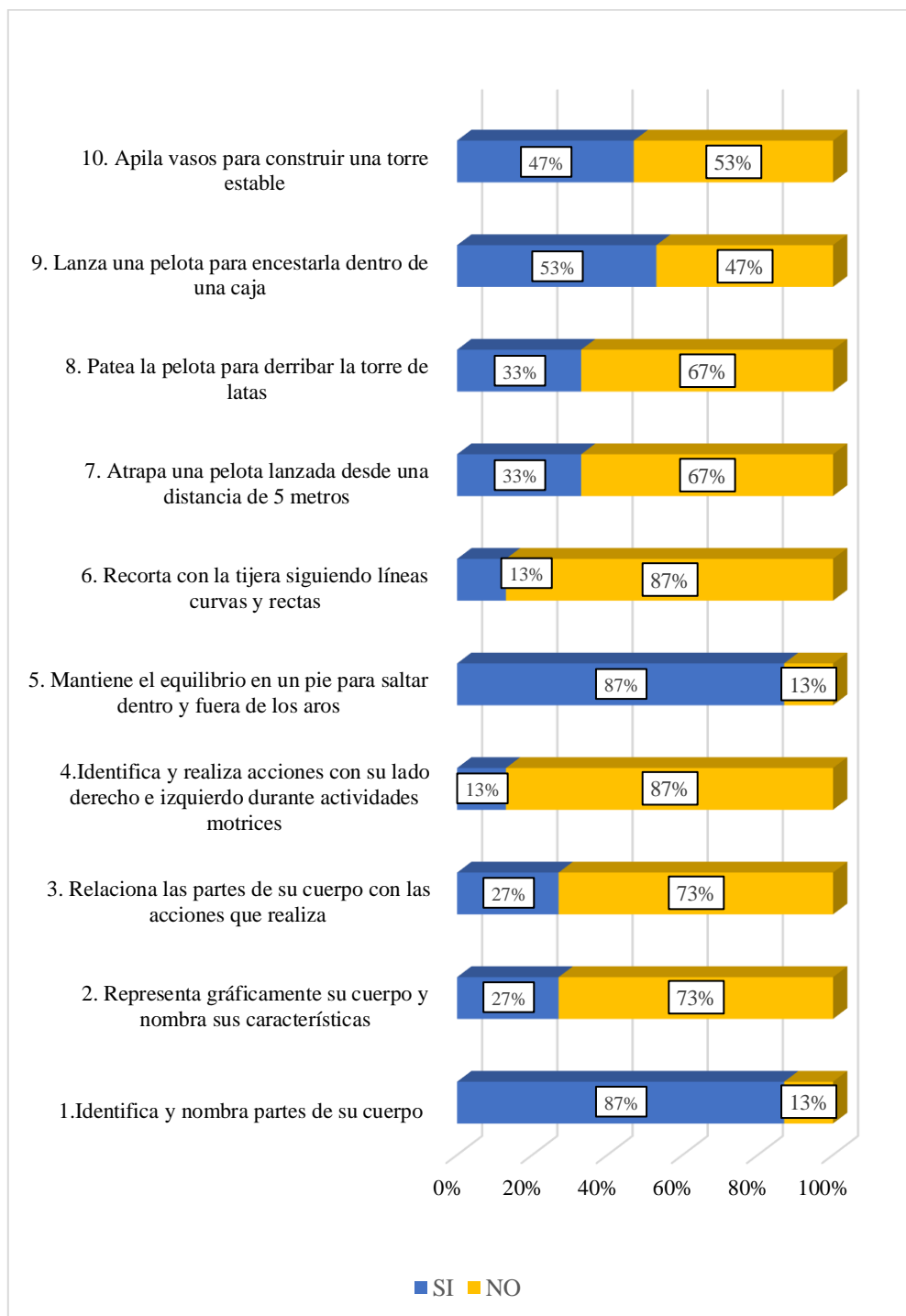
Resultado de la prueba de entrada del grupo control por ítems

N°	ITEMS	SI		NO	
		f	%	f	%
Comprende su cuerpo					
1	Identifica y nombra partes de su cuerpo	12	80%	3	20%
2	Representa gráficamente su cuerpo y nombra sus características	2	13%	13	87%
3	Relaciona las partes de su cuerpo con las acciones que realiza	3	20%	12	80%
4	Identifica y realiza acciones con su lado derecho e izquierdo durante actividades motrices	2	13%	13	87%
Se expresa corporalmente					
5	Mantiene el equilibrio en un pie para saltar dentro y fuera de los aros	12	80%	3	20%
6	Recorta con la tijera siguiendo líneas curvas y rectas	2	13%	13	87%
7	Atrapa una pelota lanzada desde una distancia de 5 metros	3	20%	12	80%
8	Patea la pelota para derribar la torre de latas	2	13%	13	87%
9	Lanza una pelota para encestarla dentro de una caja	8	53%	7	47%
10	Apila vasos para construir una torre estable	7	47%	8	53%

Nota: Resultados de la prueba de entrada del grupo control por ítems

Figura 5

Resultados de la prueba de entrada del grupo control por ítems



Nota: Resultados de la prueba de entrada del grupo control por ítems

Análisis e interpretación

En la tabla 6 se presenta los resultados de la prueba de entrada del grupo control por ítems referentes a la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una I.E.I. de la ciudad de Tacna.

Se logra evidenciar que los estudiantes en la dimensión comprende su cuerpo tuvieron inconvenientes para la ejecución de los ítems planteados en el instrumento, dando a conocer que de los 4 ítems presentados en esa dimensión más del 50% no logra comprender su esquema corporal. Así también, en la dimensión se expresa corporalmente, se evidencia del mismo modo, que los estudiantes tuvieron inconvenientes para la ejecución de los ítems planteados en el instrumento.

Se concluye, que los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, se encuentra en un nivel de inicio en la prueba de entrada por ítems.

4.2.1.4 Medidas estadísticas descriptivas – grupo control.

Tabla 7

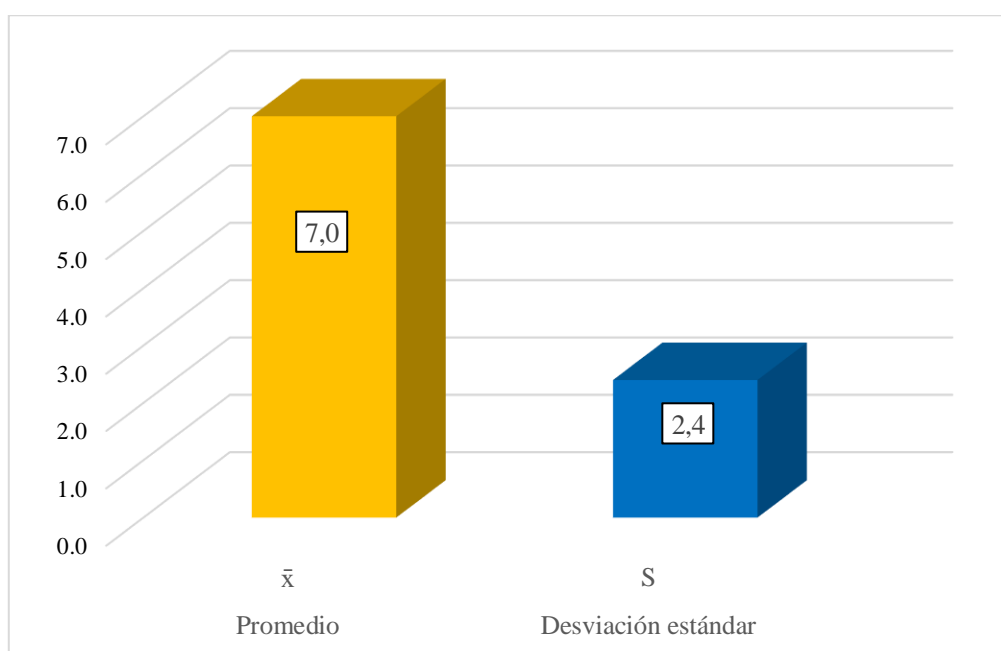
Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo control

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{x}	7,0
Desviación estándar	S	2,4
Muestra	n	15

Nota: Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro

Figura 6

Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro



Nota: Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro

Análisis e interpretación

En la tabla 7 se presenta las medidas estadísticas, el promedio y desviación estándar de los resultados de la evaluación inicial respecto a la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área de Psicomotricidad aplicado en los estudiantes de 5 años del grupo control.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo, sobre comprender su cuerpo y se expresa corporalmente, fue de 7.0, que corresponde a un nivel de inicio en la escala de logro de aprendizajes, debido a que se evidencio dificultad en mantener el equilibrio, colorear dentro del contorno y recortar con la tijera. La desviación estándar fue de 2.4 obtenido por los estudiantes, por lo que es heterogéneo.

Se concluye que el desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 5 años es deficiente.

4.2.2 *Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo control.*

A. Prueba estadística

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis Nula

Ho: La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna no se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control antes de aplicar la estrategia del juego.

Hipótesis alterna

Ha: La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control antes de aplicar la estrategia del juego.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significancia del 5% alfa $\alpha = 0,05$

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste es a la cola izquierda.

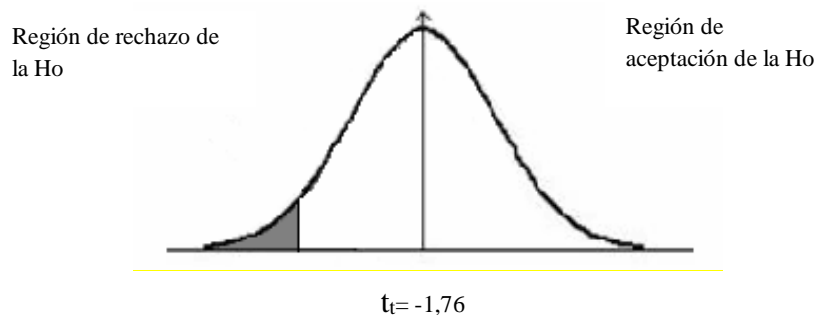
d. Distribución de la prueba

Según el tamaño de la muestra y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para la muestra.

$$t = \frac{(\bar{x} - \mu)}{S} * \sqrt{n}$$

e. Diseño de la prueba

Grados de libertad: $GL = n - 1 = 15 - 1 = 14$



f. Cálculo estadístico de la prueba

$$t_c = \frac{(7-10)}{2,4} * \sqrt{15}$$

$$t_c = -8,28$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_t$: Se rechaza la Ho

Si $t_c \geq t_t$: Se acepta la Ho

g. Decisión y conclusión

Como el valor de t_c calculado (-8,28) es menor al valor crítico de t_t (- 1,76), se decide rechazar la hipótesis nula (Ho) y, en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna (Ha). Se concluye con un nivel de confianza del 95%, que el desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control antes de aplicar la estrategia del juego.

4.2.3 *Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo experimental.*

4.2.3.1 **Análisis descriptivo por variable (total) – grupo experimental.**

Tabla 8

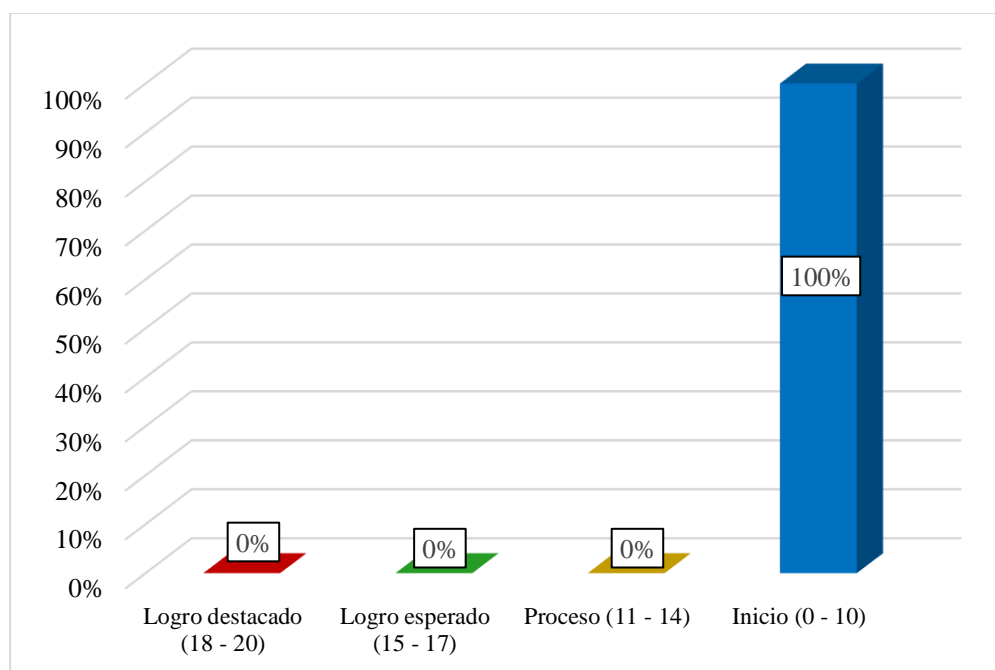
Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por niveles de logro

Niveles	<i>f</i>	%
Logro destacado (18 – 20)	0	0%
Logro esperado (15 - 17)	0	0 %
Proceso (11-14)	0	0 %
Inicio (0-10)	15	100 %
Total	15	100 %

Nota: Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por niveles de logro

Figura 7

Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por niveles de logro



Nota: Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por niveles de logro

Análisis e interpretación

En la tabla 8 se muestra los resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por niveles de logro de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una I.E.I. de Tacna.

Se evidencia que del 100% de estudiantes evaluados, el 100% se encuentra en nivel de inicio, con calificaciones menores a 10 puntos, cuyo calificativo se encuentra en un intervalo de 0-10, el 0% se encuentran en el nivel de proceso con calificativos de 11-15 y el 0% se ubica en el nivel de logro con calificativos entre 16-20.

Se concluye que la mayoría de estudiantes de 5 años de una I.E.I de Tacna, se encuentran en el nivel de inicio el cual se evidencia en la evaluación inicial en los estudiantes, lo que permite evidenciar que la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área de Psicomotricidad no se encuentra desarrollada.

4.2.3.2 Análisis descriptivo por dimensiones – grupo experimental.

Tabla 9

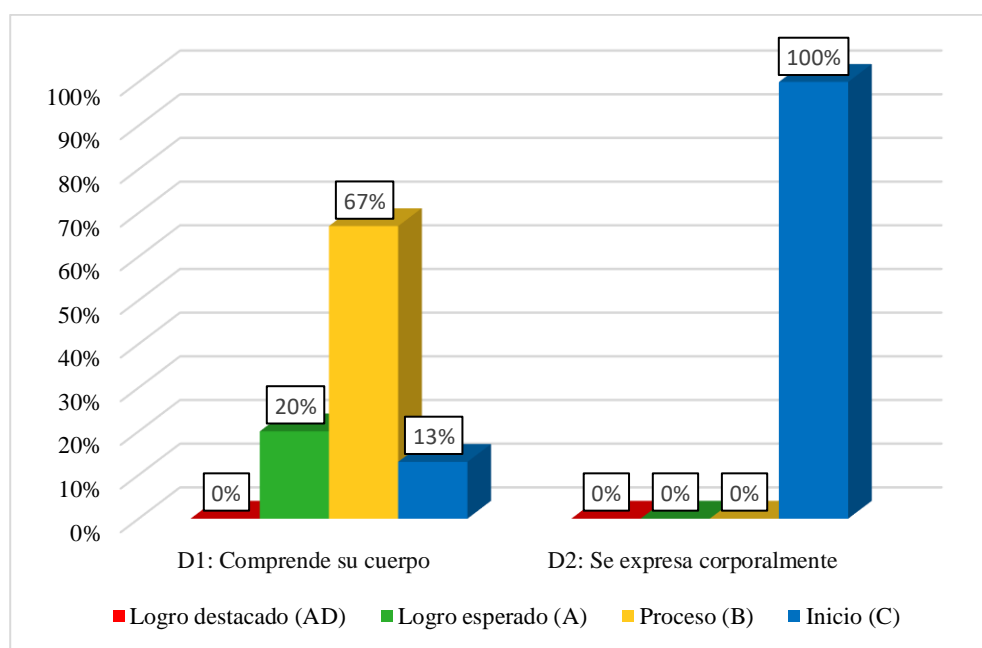
Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por dimensiones

Niveles	f	D1	f	D2
Logro destacado (AD)	0	0%	5	0%
Logro esperado (A)	0	20%	0	0%
Proceso (B)	0	67%	10	0%
Inicio (C)	15	13%	0	100%
Total	15	100%	15	100%

Nota: Prueba de entrada por frecuencia y porcentajes

Figura 8

Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por dimensiones



Nota: Prueba de entrada por frecuencia y porcentaje

Análisis y descripción

En la tabla 9 se presentan los resultados de la prueba de entrada del grupo experimental, según cada dimensión en relación a los niveles planteados respecto a la competencia. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una I.E.I. de la ciudad de Tacna.

En la primera dimensión, comprende su cuerpo, se obtiene que del 100% de los estudiantes, el 20% se encuentra en un nivel de logro, cuyo calificativo se encuentra en un intervalo de 16-20, el 67% se ubica en un nivel de proceso con calificativos de 11-15 y el 13% se encuentra en un nivel de inicio con calificativos entre 0-10.

En la segunda dimensión, se expresa corporalmente, se obtiene que del 100% de los estudiantes, el 0% se encuentra en un nivel de logro, cuyo calificativo se encuentra en un intervalo de 16-20, el 0% se ubica en un nivel de proceso con calificativos de 11-15 y el 100% se encuentra en un nivel de inicio con calificativos entre 0-10.

Se concluye que la mayoría de estudiantes de 5 años de una I.E.I. de la ciudad de Tacna, se encuentran en el nivel de inicio el cual se evidencia que la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad no se encuentra desarrollada óptimamente.

4.2.3.3 Análisis descriptivo por ítems – grupo experimental.

Tabla 10

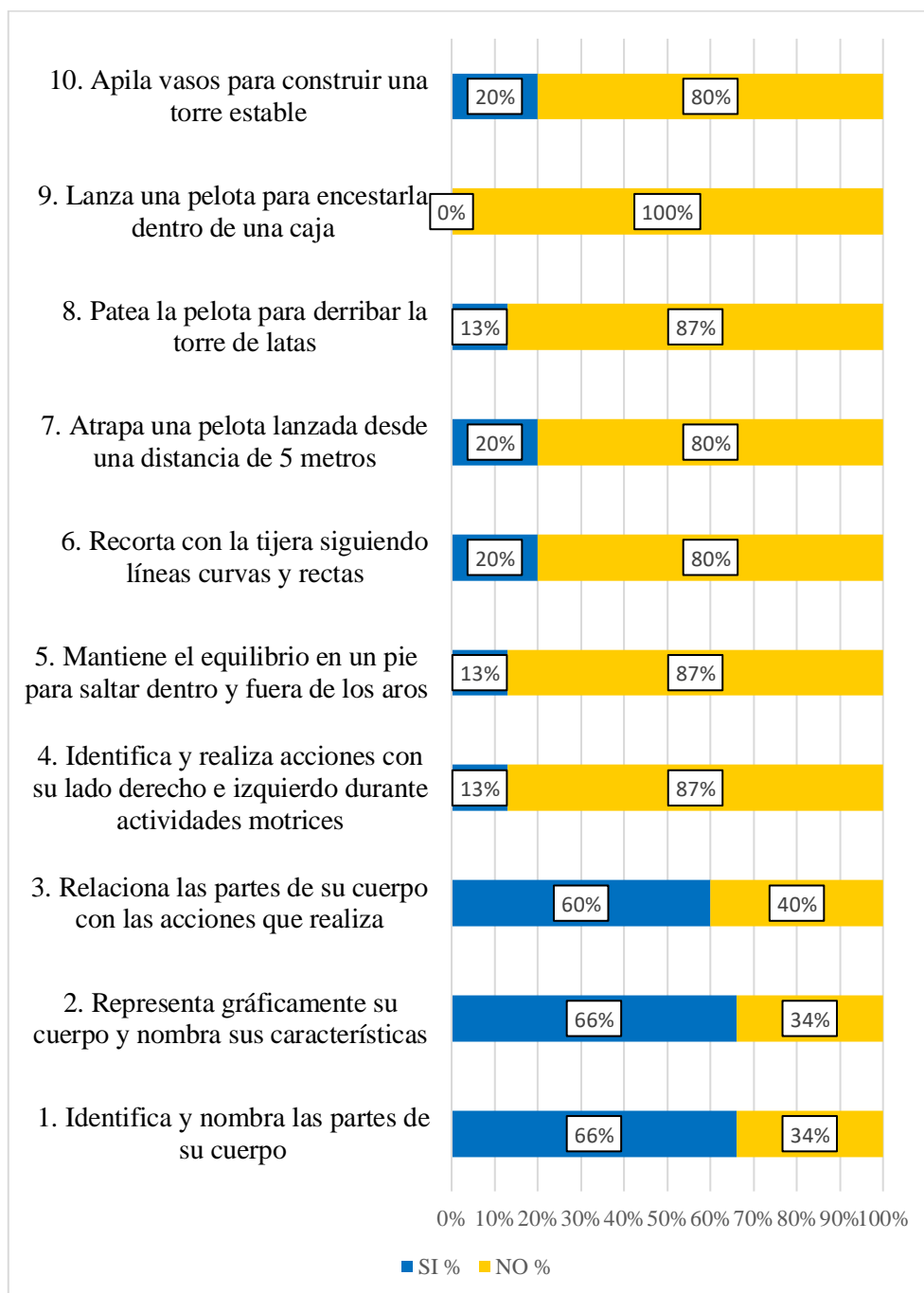
Resultado de la prueba de entrada del grupo experimental por ítems

N°	ITEMS	SI		NO	
		f	%	f	%
Comprende su cuerpo					
1	Identifica y nombra partes de su cuerpo	10	66%	5	34%
2	Representa gráficamente su cuerpo y nombra sus características	10	66%	5	34%
3	Relaciona las partes de su cuerpo con las acciones que realiza	9	60%	6	40%
4	Identifica y realiza acciones con su lado derecho e izquierdo durante actividades motrices	2	13%	13	87%
Se expresa corporalmente					
5	Mantiene el equilibrio en un pie para saltar dentro y fuera de los aros	2	13%	13	87%
6	Recorta con la tijera siguiendo líneas curvas y rectas	0	0%	15	100%
7	Atrapa una pelota lanzada desde una distancia de 5 metros	3	20%	12	80%
8	Patea la pelota para derribar la torre de latas	2	13%	13	87%
9	Lanza una pelota para encestarla dentro de una caja	0	0%	15	100%
10	Apila vasos para construir una torre estable	3	20%	12	80%

Nota: Prueba de entrada del grupo experimental por ítems, frecuencia y porcentaje.

Figura 9

Resultado de la prueba de entrada del experimental por ítems



Nota: Prueba de entrada del grupo experimental por ítems, frecuencia y porcentaje.

Análisis y descripción

En la tabla 10 se presenta los resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por ítems referentes a la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una I.E.I. de la ciudad de Tacna.

Se logra evidenciar que los estudiantes en la dimensión comprende su cuerpo más del 50% pudo ejecutar los ítems planteados en el instrumento, sin embargo en la dimensión se expresa corporalmente los estudiantes tuvieron inconvenientes en ejecutar los ítems planteados en el instrumento.

Se concluye, que los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, se encuentra en un nivel de inicio en la prueba de entrada por ítems.

4.2.3.4 Medidas estadísticas descriptivas – grupo experimental.

Tabla 11

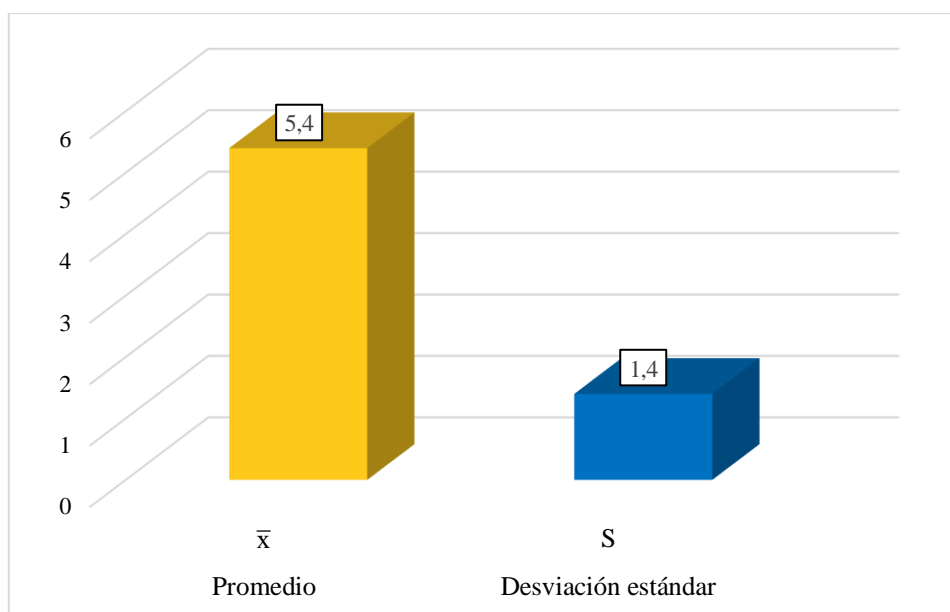
Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo experimental

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{x}	5,4
Desviación estándar	S	1,4
Muestra	N	15

Nota: Resultado de medidas estadísticas del grupo experimental

Figura 10

Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo experimental



Nota: Resultado de medidas estadísticas del grupo experimental

Análisis e interpretación

En la tabla 11 se presentan la medida de centralización media aritmética y de desviación estándar de los resultados de la evaluación inicial respecto a la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una I.E.I. de la ciudad de Tacna.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo, sobre comprender su cuerpo y se expresa corporalmente, fue del 5,4; que corresponde a un nivel de inicio en la escala de logro de aprendizajes, debido a que se evidencia dificultades al cortar con la tijera, rasgar, realizar trazos, así también como saltar en un pie, mantener el equilibrio. La desviación estándar es 1,4 obtenido por los estudiantes, por lo que es heterogéneo y propicio realizar la aplicación de la estrategia del juego, concluyéndose que el desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años se encuentra en un nivel de inicio.

4.2.4 *Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo experimental.*

A. Prueba estadística

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

Ho: La Competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna NO se encuentra en un nivel de inicio en el grupo experimental antes de aplicar la Estrategia del juego.

Hipótesis alterna

Ha: La Competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio en el grupo experimental antes de aplicar la Estrategia del juego.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significancia del 5% alfa $\alpha = 0,05$

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste es a la cola izquierda.

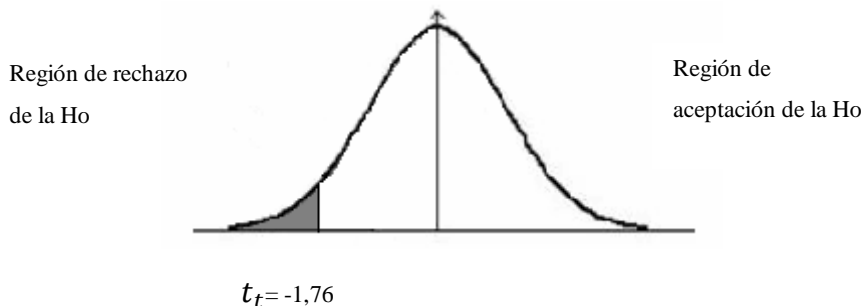
d. Distribución de la prueba

Según el tamaño de la muestra y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para la muestra.

$$t = \frac{(\bar{x} - \mu)}{S} * \sqrt{n}$$

e. Diseño de la prueba

Grados de libertad: $GL = n - 1 = 15 - 1 = 14$



f. Cálculo estadístico de la prueba

$$t_c = \frac{(5.4 - 10)}{1.4} * \sqrt{15}$$

$$t_c = -3.28 * 3.87$$

$$t_c = -12.69$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_t$: Se rechaza la Ho

Si $t_c \geq t_t$: Se acepta la Ho

g. Decisión y conclusión

Como el valor de t_c calculado (-12.69) es menor al valor crítico de t_t (-1,76), se decide rechazar la hipótesis nula (Ho) y, en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna (Ha).

Se concluye con un nivel de confianza del 95%, que el desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio en el grupo experimental antes de aplicar la estrategia del juego.

4.2.5 *Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo control.*

4.2.5.1 Análisis descriptivo por variable (total) – grupo control.

Tabla 12

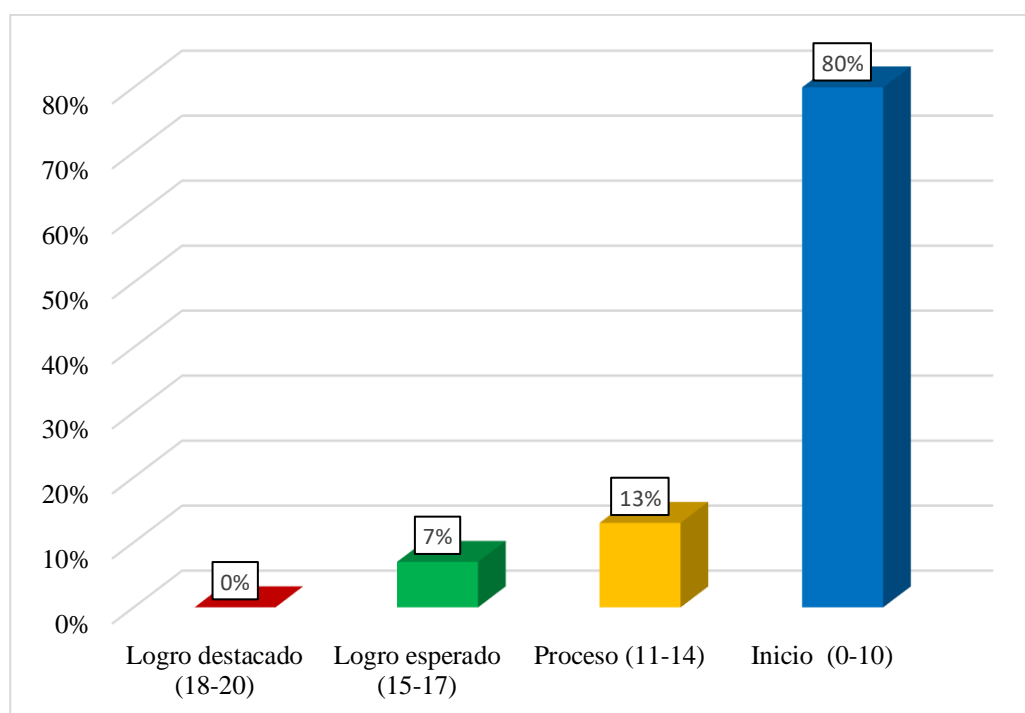
Resultados de la prueba de salida del grupo control por niveles de logro

Niveles	f	%
Logro destacado (18-20)	0	0%
Logro esperado (15-17))	1	7 %
Proceso (11-14)	2	13%
Inicio (0-10)	12	80 %
Total	15	100 %

Nota: Frecuencia y porcentajes por niveles de la prueba de salida del grupo control

Figura 11

Resultados de la prueba de salida del grupo control por niveles de logro



Nota: Frecuencia y porcentajes por niveles de la prueba de salida del grupo control

Análisis e interpretación

En la tabla 12 se muestra los resultados del post test por niveles de logro de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área de psicomotricidad en estudiantes de 5 años que conforman el grupo control en una Institución Educativa Inicial de Tacna.

Se evidencia que del 100% de estudiantes evaluados, el 80% se encuentra en nivel de inicio, con calificaciones menores a 10 puntos, cuyo calificativo se encuentra en un intervalo de 0-10, el 13% se encuentran en el nivel de proceso con calificativos de 11-14, el 7% se ubica en el nivel de logro esperado con calificativos de 15-17 y el 0% en nivel de logro destacado con calificativos entre 18-20.

Se concluye que todos los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna que conforman el grupo control, se encuentran en el nivel de inicio el cual se evidencio en la evaluación final de los estudiantes, lo que permite evidenciar que la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área de Psicomotricidad tiene un desarrollo deficiente.

4.2.5.2 Análisis descriptivo por dimensiones – grupo control.

Tabla 13

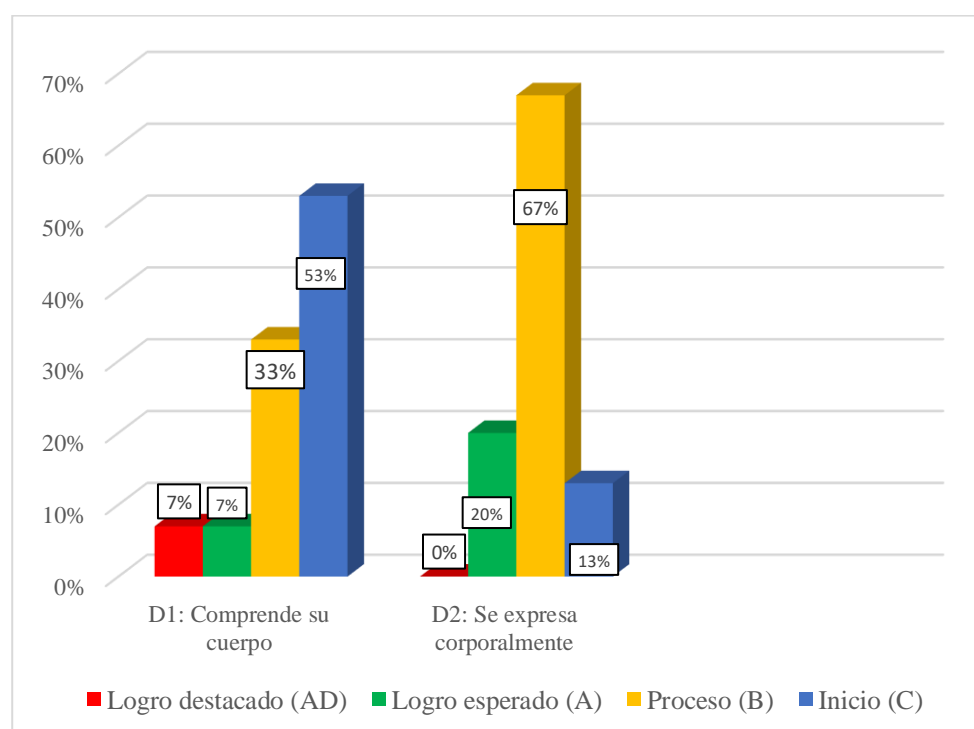
Resultados de la prueba de entrada del grupo control por dimensiones

Niveles	f	D1	f	D2
Logro destacado (AD)	1	7%	0	0%
Logro esperado (A)	1	7%	3	20%
Proceso (B)	5	33%	10	67%
Inicio (C)	8	53%	2	13%
Total	15	100%	15	100%

Nota: Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por dimensiones con frecuencia y porcentaje

Figura 12

Resultados de la prueba de entrada del grupo control por dimensiones



Nota: Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por dimensiones con frecuencia y porcentaje

Análisis e interpretación

En la tabla 13 se presentan los resultados de la evaluación final al grupo control, según cada dimensión en relación a los niveles planteados respecto a la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área de Psicomotricidad en estudiantes de 5 años.

En la primera dimensión, comprende su cuerpo, se obtiene que del 100% de los estudiantes, el 7% se encuentra en un nivel de logro destacado, cuyo calificativo se encuentra en un intervalo de 18-20, el 7% en el nivel de logro esperado con calificativos de 15-17, el 33% se encuentra en un nivel de proceso con calificativos entre 11-14 y el 53% en el nivel de inicio con calificativos de 0-10.

En la segunda dimensión, se expresa corporalmente, se obtiene que del 100% de los estudiantes, el 0% se encuentra en nivel de logro destacado, cuyo calificativo es 18-20, el 20% se ubica en nivel de logro esperado con calificativos de 15-17, un 67% se encuentra en nivel de proceso con calificativos entre 11-14 y un 13% en nivel de inicio con calificativos entre 0-10.

Se concluye que los estudiantes de 5 años del grupo control, se encuentran en el nivel de inicio lo cual evidencia que la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad no se encuentra desarrollada óptimamente.

4.2.5.3 Análisis descriptivo por ítems – grupo control.

Tabla 14

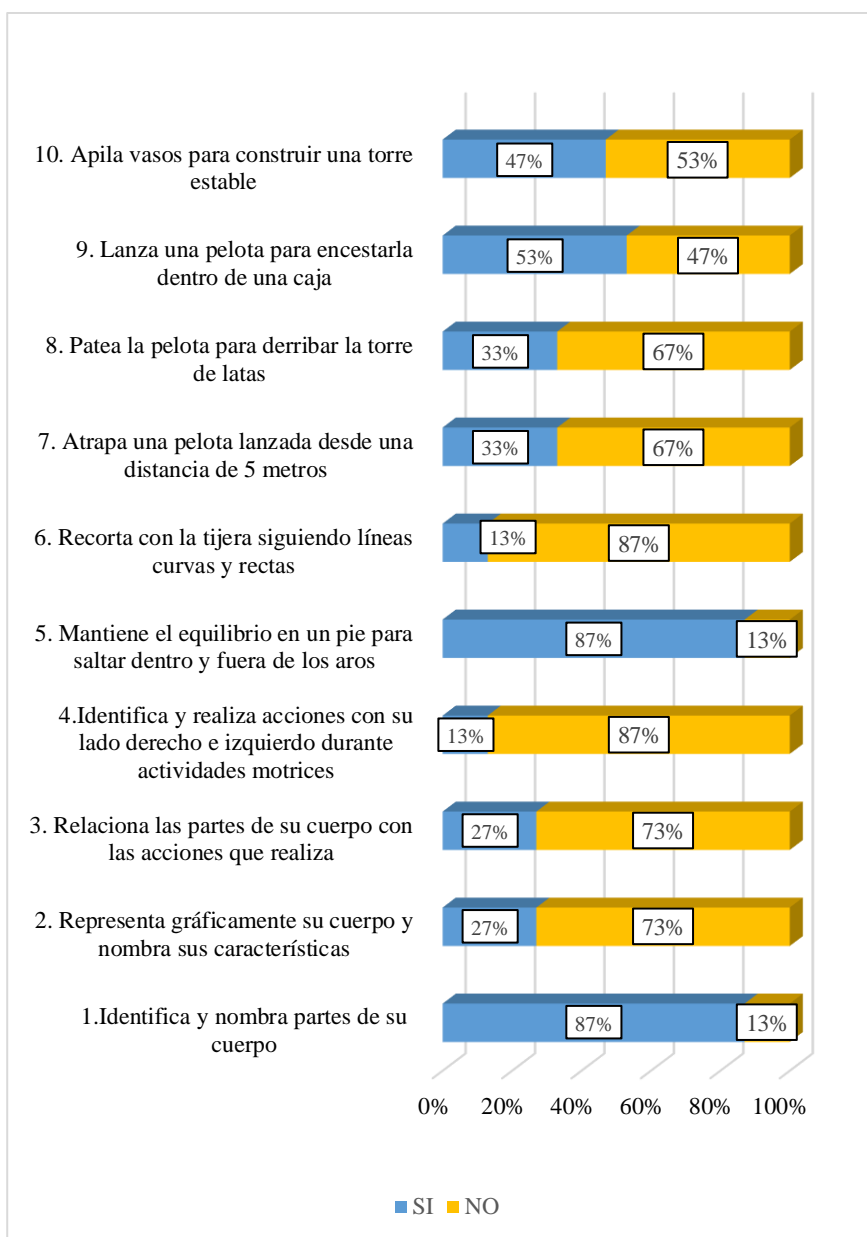
Resultados de la prueba de salida del grupo control por ítems

N°	ITEMS	SI		NO	
		f	%	f	%
Comprende su cuerpo					
1	Identifica y nombra partes de su cuerpo	13	87%	2	13%
2	Representa gráficamente su cuerpo y nombra sus características	4	27%	11	73%
3	Relaciona las partes de su cuerpo con las acciones que realiza	4	27%	11	73%
4	Identifica y realiza acciones con su lado derecho e izquierdo durante actividades motrices	2	13%	13	87%
Se expresa corporalmente					
5	Mantiene el equilibrio en un pie para saltar dentro y fuera de los aros	13	87%	2	13%
6	Recorta con la tijera siguiendo líneas curvas y rectas	2	13%	13	87%
7	Atrapa una pelota lanzada desde una distancia de 5 metros	5	33%	10	67%
8	Patea la pelota para derribar la torre de latas	5	33%	10	67%
9	Lanza una pelota para encestarla dentro de una caja	8	53%	7	47%
10	Apila vasos para construir una torre estable	7	47%	8	53%

Nota: Resultados de la prueba de salida del grupo control por ítems

Figura 13

Resultados de la prueba de salida del grupo control por ítems



Nota: Resultados de la prueba de salida del grupo control por ítems

Análisis e interpretación

En la tabla 14 se presenta los resultados de la prueba de entrada del grupo control por ítems referentes a la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una I.E.I. de la ciudad de Tacna.

Se logra evidenciar que los estudiantes en la dimensión comprende su cuerpo tuvieron inconvenientes para la ejecución de los ítems planteados en el instrumento, dando a conocer que de los 4 ítems presentados en esa dimensión más del 50% no logra comprender su esquema corporal. Así también, en la dimensión se expresa corporalmente, se evidencia del mismo modo, que los estudiantes tuvieron inconvenientes para la ejecución de los ítems planteados en el instrumento.

Se concluye, que los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, se encuentra en un nivel de inicio en la prueba de entrada por ítems.

4.2.5.4 Medidas estadísticas descriptivas – grupo control.

Tabla 15

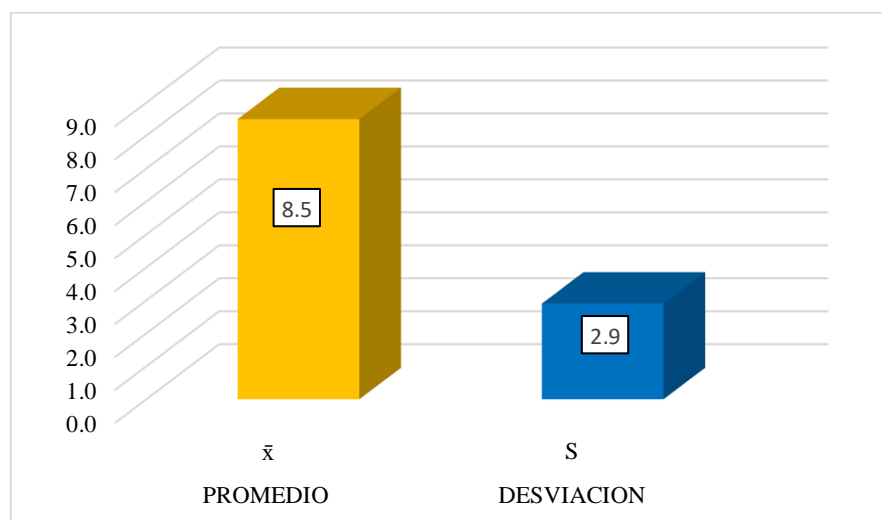
Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo control

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{x}	8.5
Desviación estándar	s	2.9
Muestra	n	15

Nota: Resultados de las medidas estadísticas del grupo control

Figura 14

Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo control



Nota: Resultados de las medidas estadísticas del grupo control

Análisis e información

En la tabla 15 se presenta las medidas estadísticas, el promedio y desviación estándar de los resultados de la evaluación final respecto a la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área de Psicomotricidad aplicado en los estudiantes de 5 años del grupo control.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo, sobre comprender su cuerpo y se expresa corporalmente, fue de 8.5, que corresponde a un nivel de inicio en la escala de logro de aprendizajes, debido a que se evidenció dificultad en mantener el equilibrio, colorear dentro del contorno y recortar con la tijera. La desviación estándar fue de 2.9 obtenido por los estudiantes, por lo que es heterogéneo.

Se concluye que el desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 5 años es deficiente.

4.2.6 *Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo experimental.*

4.2.6.1 **Análisis descriptivo por variable (total) – grupo experimental.**

Tabla 16

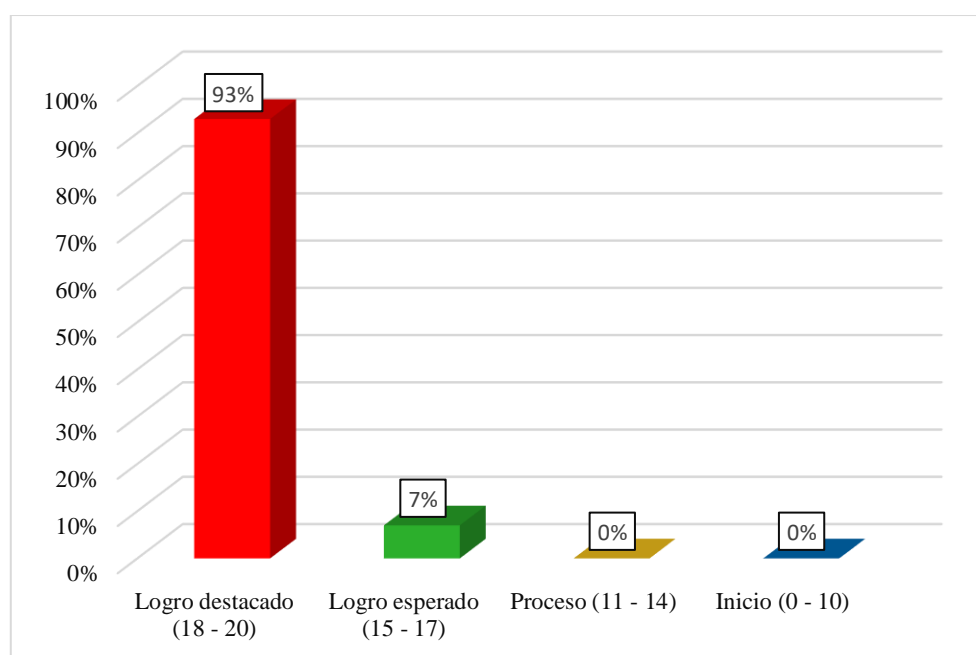
Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por niveles de logro

Niveles	<i>f</i>	%
Logro destacado (18 – 20)	14	93%
Logro esperado (15 - 17)	1	7%
Proceso (11-14)	0	0 %
Inicio (0-10)	0	100 %
Total	15	100 %

Nota: Resultados de la prueba de salida por niveles con frecuencia y porcentaje.

Figura 15

Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por niveles de logro



Nota: Resultados de la prueba de salida por niveles con frecuencia y porcentaje

Análisis e interpretación

En la tabla 4 se muestra los resultados de la prueba de entrada del grupo experimental por niveles de logro de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una I.E.I. de Tacna.

Se evidencia que del 100% de estudiantes evaluados, el 0% se encuentra en nivel de inicio, con calificaciones menores a 10 puntos, cuyo calificativo se encuentra en un intervalo de 0-10, el 0% se encuentran en el nivel de proceso con calificativos de 11-14, el 7% se encuentra en el nivel logro esperado con calificativos entre 15 – 17 y el 93% se ubica en el nivel de logro destacado con calificativos entre 16-20.

Se concluye que la mayoría de estudiantes de 5 años de una I.E.I de Tacna, se encuentran en el nivel de logro destacado con calificaciones mayores a 17 puntos el cual se evidencia en la evaluación final en los estudiantes, lo que permite evidenciar que la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área psicomotriz se encuentra desarrollada.

4.2.6.2 Análisis descriptivo por dimensiones – grupo experimental.

Tabla 17

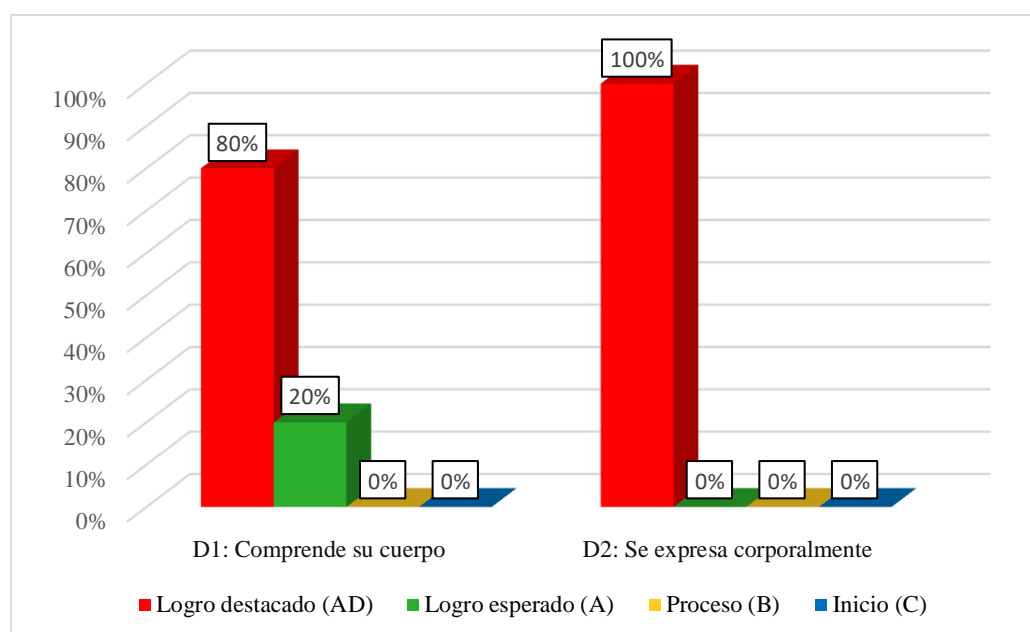
Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por dimensiones

Niveles	f	D1	f	D2
Logro destacado (AD)	12	80%	15	100%
Logro esperado (A)	3	20%	0	0 %
Proceso (B)	0	0%	0	0 %
Inicio (C)	0	100%	0	0%
Total	15	100%	15	100%

Nota: Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por dimensiones, frecuencia y porcentaje.

Figura 16

Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por dimensiones



Nota: Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por dimensiones

Análisis e interpretación

En la tabla 5 se presentan los resultados de la prueba de entrada del grupo experimental, según cada dimensión en relación a los niveles planteados respecto a la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una I.E.I. de la ciudad de Tacna.

En la primera dimensión, comprende su cuerpo, se obtiene que del 100% de los estudiantes, el 80% se encuentra en un nivel de logro destacado, cuyo calificativo se encuentra en un intervalo de 18-20, el 20 % se encuentra en un nivel de logro esperado con calificativos entre 15 – 17, el 0% se ubica en un nivel de proceso con calificativos de 11-14 y el 0% se encuentra en un nivel de inicio con calificativos entre 0-10.

En la segunda dimensión, se expresa corporalmente, se obtiene que del 100% de los estudiantes, el 100% se encuentra en un nivel de logro destacado, cuyo calificativo se encuentra en un intervalo de 18-20, el 0% se encuentra en un nivel de logro esperado con calificativos entre 15 – 17, el 0% se ubica en un nivel de proceso con calificativos de 11-14 y el 0% se encuentra en un nivel de inicio con calificativos entre 0-10.

Se concluye que la mayoría de estudiantes de 5 años de una I.E.I de la ciudad de Tacna, se encuentran en el nivel de logro destacado el cual se evidencia que la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra desarrollada óptimamente.

4.2.6.3 Análisis descriptivo por ítems – grupo experimental.

Tabla 18

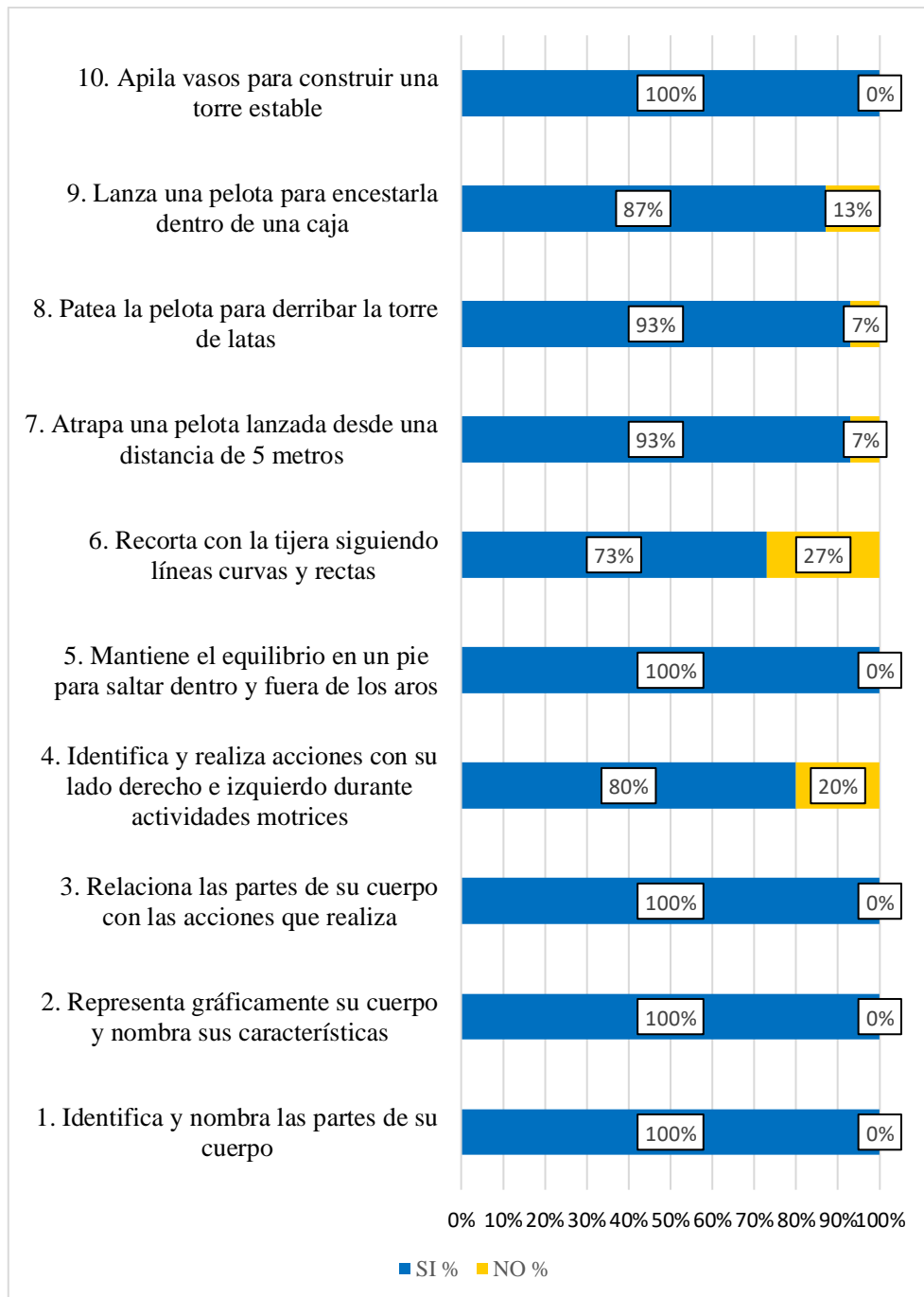
Resultado de la prueba de salida del grupo experimental por ítems

N°	ITEMS	SI		NO	
		f	%	f	%
Comprende su cuerpo					
1	Identifica y nombra partes de su cuerpo	15	100%	0	0%
2	Representa gráficamente su cuerpo y nombra sus características	15	100%	0	0%
3	Relaciona las partes de su cuerpo con las acciones que realiza	15	100%	0	0%
4	Identifica y realiza acciones con su lado derecho e izquierdo durante actividades motrices	12	80%	3	20%
Se expresa corporalmente					
5	Mantiene el equilibrio en un pie para saltar dentro y fuera de los aros	15	100%	0	0%
6	Recorta con la tijera siguiendo líneas curvas y rectas	11	73%	4	27%
7	Atrapa una pelota lanzada desde una distancia de 5 metros	14	93%	1	7%
8	Patea la pelota para derribar la torre de latas	14	93%	1	7%
9	Lanza una pelota para encestarla dentro de una caja	13	87%	2	13%
10	Apila vasos para construir una torre estable	15	100%	0	0%

Nota: Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por ítems, frecuencia y porcentaje.

Figura 17

Resultado de la prueba de salida del grupo experimental por ítems



Nota: Resultados de la prueba de salida del grupo experimental por ítems

Análisis e interpretación

En la tabla 18 se presenta los resultados de la prueba de salida del grupo experimental por ítems referentes a la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una I.E.I. de la ciudad de Tacna.

Se logra evidenciar que los estudiantes no presentan inconvenientes al ejecutar los ítems planteados en el instrumento, por lo cual se demuestra que en ambas dimensiones más del 80% logra comprender su esquema corporal y ha mejorado significativamente sus habilidades motrices.

Se concluye, que los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, se encuentra en un nivel de logro destacado y logro esperado en la prueba de entrada por ítems.

4.2.6.4 Medidas estadísticas descriptivas – grupo experimental.

Tabla 19

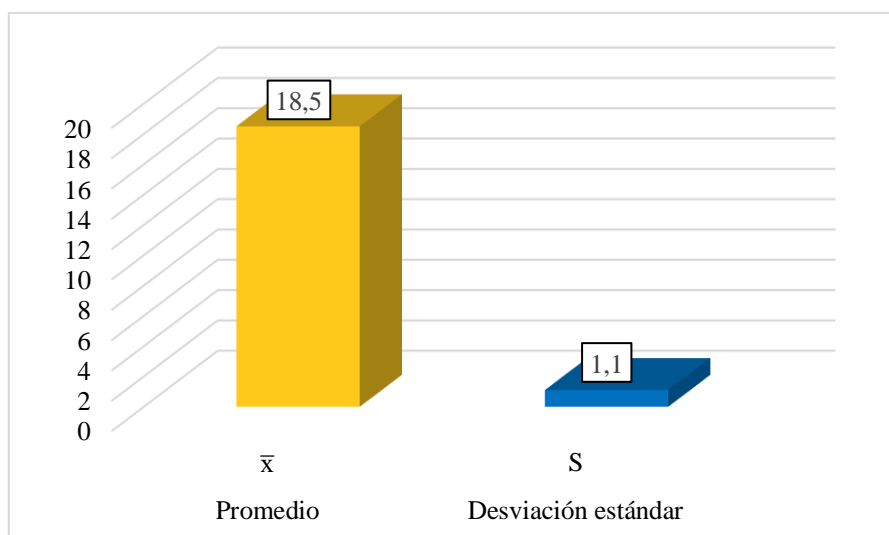
Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo experimental

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{x}	18,5
Desviación estándar	S	1,1
Muestra	N	15

Nota: Resultados de las medidas estadísticas descriptivas por niveles de logro

Figura 18

Resultados de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo experimental



Nota: Resultados de las medidas estadísticas descriptivas por niveles de logro

Análisis e interpretación

En la tabla 6 se presentan la medida de centralización media aritmética y de desviación estándar de los resultados de la evaluación inicial respecto a la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una I.E.I. de la ciudad de Tacna.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo, sobre comprender su cuerpo y se expresa corporalmente, fue del 18,5 que corresponde a un nivel de logro destacado en la escala de logro de aprendizajes, debido a que se evidencia mejor destreza al cortar con la tijera, rasgar, realizar trazos, así también como saltar en un pie, mantener el equilibrio. La desviación estándar es 1,1 obtenido por los estudiantes, por lo que es homogéneo y propicio realizar la aplicación de la estrategia del juego, concluyéndose que el desarrollo de la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años se encuentra en un nivel de logro.

4.2.7 *Análisis inferencial de la evaluación de salida del grupo control y grupo experimental después de la aplicación de la estrategia.*

A. Prueba estadística del grupo control y experimental

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

Ho: La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad no es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control después de aplicar “el juego” como estrategia en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

Hipótesis alterna

Ha: La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control después de aplicar “el juego” como estrategia en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significancia del 5% alfa $\alpha = 0,05$

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste es a la cola derecha.

d. Distribución de la prueba

Según el tamaño de la muestra y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para dos muestras independientes diferentes.

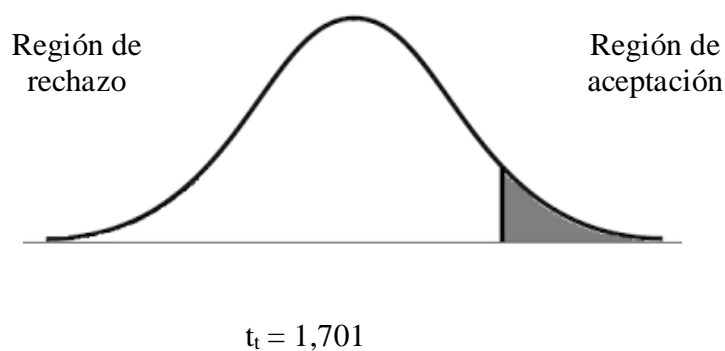
$$tc = \frac{(\bar{x}_{GE} - \bar{x}_{GC})}{\sqrt{\frac{(n-1)S^2 + (m-1)S^2}{n+m-2}} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}$$

e. Diseño de prueba

Grados de libertad: $GL = n+m-2=15+15-2=28$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = 1,701$



f. Cálculo estadístico de la prueba

Medidas estadísticas de la evaluación de salida en el grupo experimental y control

Indicadores	Evaluación de salida	Evaluación de salida
	grupo experimental	grupo control
Promedio (\bar{x})	18,5	8,5
Desviación estándar (S)	1,1	2,9
Muestra (n)	15	15

Nota: Comparación de las medidas estadísticas del grupo experimental y control

$$t_c = \frac{(18.5 - 8.5)}{\sqrt{\frac{(15 - 1)1,1^2 + (15 - 1)2,9^2}{15 + 15 - 2}} \sqrt{\frac{1}{15} + \frac{1}{15}}}$$

$$t_c = \frac{10}{\sqrt{\frac{(14)1,1^2 + (14)2,9^2}{28}} \sqrt{\frac{2}{15}}}$$

$$t_c = 12,98$$

Regla de decisión

Si $t_c \geq t_t$; se rechaza la H_0 .

Si $t_c < t_t$; se acepta la H_0 .

g. Decisión y conclusión

Como el valor de “ t_c ” calculado (12,98) es mayor al valor crítico de “ t_t ” (1,701) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_a).

Se concluye, con un nivel de confianza del 95%, que el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de logro en el grupo experimental y es superior con respecto al grupo control después de aplicar “el juego” como estrategia en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

4.2.8 Prueba estadística de la hipótesis general.

La aplicación del juego como estrategia permite desarrollar el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial del Tacna, 2023.

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

Ho: El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad NO alcanza el nivel de logro con la aplicación de la estrategia del juego, en los estudiantes de 5 años de una institución educativa de Tacna, 2023.

Hipótesis alterna

Ha: El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad alcanza el nivel de logro con la aplicación de la estrategia del juego, en los estudiantes de 5 años de una institución educativa de Tacna, 2023.

b. Nivel de significancia

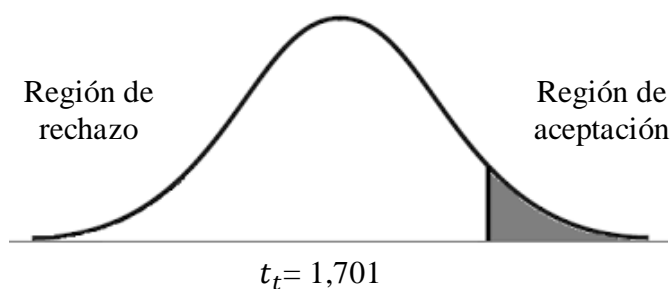
Se asume el nivel de significancia del 5% alfa $\alpha = 0,05$

c. Tipo de prueba

Grados de libertad: $GL = n+m-2=15+15-2=28$

Valor de "t" de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = 1,701$



d. Distribución de la prueba

Según el tamaño de la muestra y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la "t" de Student para dos muestras independientes.

$$t_c = \frac{(\bar{x} \text{ Post test} - \bar{x} \text{ Pre test})}{\sqrt{\frac{S^2 \text{ Post test}}{n} + \frac{S^2 \text{ Pre test}}{n}}}$$

e. Diseño de la prueba

Grados de libertad $n + m - 2 = 15 + 15 - 2 = 28$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = 1,701$

f. Cálculo estadístico de la prueba

Medida estadística de la evaluación de entrada y salida del grupo experimental

Indicadores	Evaluación de entrada grupo experimental	Evaluación de salida grupo experimental
Promedio (\bar{x})	5,4	18,5
Desviación estándar (S)	1,4	1,1
Muestra (n)	15	15

Nota: Comparación de las medidas estadísticas de la evaluación de salida del grupo experimental y control

$$t_c = \frac{(18,5 - 5,4)}{\sqrt{\frac{1,1^2}{15} + \frac{1,4^2}{15}}}$$

$$t_c = \frac{13,1}{0,45} = 29,1$$

Regla de decisión:

Si $t_c \geq t_t$; se rechaza la H_0 .

Si $t_c < t_t$; se acepta la H_0 .

g. Decisión y conclusión

Como el valor de “ t_c ” calculado (29,1) es mayor al valor crítico de “ t_t ” (1,701) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_a).

Se concluye, con un nivel de confianza del 95%, que el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” se encuentra en un nivel de logro esperado y logro destacado en el grupo experimental después de aplicar el juego como estrategia en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

4.3. Verificación de hipótesis

4.3.1 Verificación de hipótesis específicas.

4.3.1.1 Verificación de primera hipótesis específica (a).

La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control y experimental antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

Los resultados de la tabla 4 y 8, muestran que en la evaluación de entrada; el 93% de los estudiantes del grupo control se encuentra en un nivel de inicio y el 7% en el nivel proceso y el 100% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel de inicio. Así mismo, en las tablas 7 y 11 se muestran los promedios obtenidos por cada grupo en la evaluación de entrada. El grupo control alcanzó un promedio de 7 puntos, mientras que el grupo experimental obtuvo 5.4 puntos en la evaluación de entrada, ubicándose en un nivel de inicio.

Los resultados del análisis estadístico descriptivo se demuestran, con mayor significatividad, con la prueba t de Student, en la que se expone que el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, se encuentra en el nivel de inicio con un nivel de confianza del 95%, considerando que los valores calculados de t de Student (-1,76 y -1,76) correspondientes al grupo control y experimental, se ubican fuera de la zona de

aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis de investigación específica (a).

4.3.1.2 Verificación de segunda hipótesis específica (b).

La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control después de aplicar el juego como estrategia didáctica en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

Los resultados de las tablas 12 y 16 muestran que en la evaluación de salida; el 80 % de los estudiantes del grupo control se encuentran en el nivel de inicio, mientras que en el grupo experimental el 93 % se encuentran en el nivel logro destacado. Así mismo, en las tablas 15 y 19 se muestran los promedios obtenidos por cada grupo en la evaluación de entrada. El grupo control alcanzó un promedio de 8.5 puntos, ubicándose en un nivel de inicio; mientras que el grupo experimental obtuvo 18.5 puntos en la evaluación de entrada, ubicándose en un nivel de logro destacado.

Los resultados del análisis estadístico descriptivo se demuestran, con mayor significatividad, con la prueba t de Student, en la que se expone que el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, se encuentra en el nivel de logro destacado en el grupo experimental, respecto al grupo control, con un nivel de confianza del 95%; considerando que los valores calculados de t de Student (1,701) se ubican fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis de investigación específica (b).

4.3.2 Verificación de hipótesis general.

La aplicación del juego como estrategia didáctica permite desarrollar el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

Los resultados de las tablas 8 y 13, muestran que la totalidad de los estudiantes del grupo experimental (100%) se ubican en un nivel de inicio en la evaluación de entrada, por otro lado, en la evaluación de salida se obtuvo un nivel de logro destacado por parte de un 93% de los estudiantes. Así mismo, en las tablas 11 y 19 se evidencia el progreso de los estudiantes del grupo experimental con la aplicación de “el juego” como estrategia de la estrategia al iniciar con un promedio de 5.4 en la evaluación de entrada, frente a un 18,5 en la evaluación de salida.

Considerando los resultados de la desviación estándar de las evaluaciones de entrada y salida (1.4 y 1,1) se observa que la dispersión de los aprendizajes se ha homogenizado, concentrándose alrededor del valor del promedio.

Los resultados del análisis estadístico descriptivo demuestran que los estudiantes del grupo experimental han logrado un nivel de logro destacado en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, con un nivel de confianza del 95%, considerando el valor calculado de la t de Student (1,701) que se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis general.

CONCLUSIONES

Primera

Con un nivel de confianza del 95%, el nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023 antes de aplicar el juego como estrategia, se encuentra en un nivel de inicio, ubicando al grupo control en un (93%), así también el grupo experimental se encuentra en un nivel de inicio con un (100%), por lo tanto, se evidencia que presentan dificultades en el desarrollo de la competencia, como enhebrar cuentas, cortar con la tijera, modelar plastilina, saltar, lanzar y atrapar. Así también dificultad por identificar el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.

Segunda

Con un nivel de confianza del 95%, el nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial es superior en el grupo experimental (93%) con respecto al grupo control que se ubicó en un nivel de proceso. Este avance del grupo experimental es producto de la aplicación del juego como estrategia, lo cual permitió alcanzar el logro de la competencia.

Tercera

La aplicación de la estrategia del juego permitió elevar el nivel del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 5 años una institución educativa inicial de Tacna, esto se evidencia en el grupo experimental el cual se encontraba en un nivel de inicio (100%) antes de la aplicación de la estrategia, lo cual fue superado en la prueba de salida donde alcanzaron el nivel de logro destacado de un (93%).

RECOMENDACIONES

Primera

A las docentes de educación inicial se les recomienda promover experiencias pedagógicas que favorezcan el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, mediante la aplicación de estrategias acordes a los intereses de los estudiantes y al respeto de su naturaleza lúdica, que les permitan desenvolverse motrizmente con mayor autonomía.

Segunda

A la docente del aula de 5 años de educación inicial se le sugiere aplicar de manera sistemática el juego como estrategia didáctica, a fin de fortalecer el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, favoreciendo la participación activa y autónoma de los niños en las actividades motrices.

Tercera

A la docente de aula se le aconseja utilizar la observación pedagógica para identificar las necesidades e intereses de los estudiantes, con el propósito de planificar estrategias pertinentes basadas en el juego, orientadas al fortalecimiento de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

Cuarta

A las docentes de la institución educativa se les recomienda trabajar de manera colaborativa en la planificación, aplicación y evaluación de estrategias lúdicas que contribuyan al desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes del nivel inicial.

REFERENCIAS

- Abad, O. (2024). *El juego lúdico como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la Institución Educativa Inicial n°037 Piura- 2024*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Agudelo, G., Aignerren, M. y Ruiz, J. (2008). *Diseños de investigación experimental y no experimental*. La sociología en sus escenarios, (18).
- Alarcón, V. y Morán, S. (2019). *El papel que desempeña el juego en la maduración del esquema corporal en niños de educación inicial*. Trabajo de titulación de grado. Universidad Estatal de Milagro.
- Alfaro, R. (2016). *El juego infantil: Características fundamentales*. Revista de Educación y Desarrollo.
- Altamirano, J. (2012). *El juego: Aspecto esencial del crecimiento*. Revista Iberoamericana de Educación.
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. [Trabajo fin de grado en educación infantil]. Universidad de Valladolid.
- Arancibia, V., Escares, S., y Sandoval, M. (2014). *Uso de la lista de cotejo como estrategia de evaluación*. Educación y Educadores.
- Arcos, N. (2023). *El juego y el desarrollo psicomotriz en los niños de Inicial II de la Unidad Educativa "Teresa Flor" del cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. [Tesis]. Universidad Técnica de Ambato.
- Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. Revista de Innovación y experiencias educativas.
- Arias – Gómez, J., Villasis, M., Miranda, M. El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México* 63 (2) 201 – 206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Arias, M. (2011). *Importancia del juego en la vida del niño*. Revista de Psicología.
- Arráez, J. (1997). *La recreación: una opción para el desarrollo humano*. Editorial Complutense.

- Arroyo, M. (2025). *El juego como herramienta pedagógica para potenciar la motricidad fina en los estudiantes de grado preescolar de la Institución Educativa La Gaitana, sede La Cruz, municipio de Timaná (Huila), durante el primer semestre de 2025*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.
- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. [Tesis]. Universidad Cesar Vallejo.
- Bardalez, B. (2017). *Expresión corporal y aprendizaje de conceptos básicos en niños de 4 años de la I.E. Semillitas del futuro-Los Olivos*. [Tesis]. Universidad Cesar Vallejo.
- Bono, R. (2012). *Diseños cuasi-experimentales y longitudinales*. Universidad de Barcelona.
- Calizaya, L. y Flores, V. (2022). El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna. [Tesis]. Secretaria general técnica.
- Calmels, J. (2008). *Educación Motriz*. Editorial Labor. España.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Carrillo, R. (2017). *La educación física constructora de autonomía y subjetividad, un camino hacia la autonomía motriz*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Carse, J. P. (1986). *Finite and infinite games: A vision of life as play and possibility*. Ballantine Books.
- Castañeda, T., López, A. y Collazo, V. (2024). Fiabilidad instrumental para medir la aplicación de técnicas estadísticas en cultura física: Alpha de Cronbach. *Transformación* 20 (1) 128 – 144. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552024000100128
- Chamba, J. (2024). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024*. Universidad Nacional de Loja.

- Chambilla, D. y Lupaca, Y. (2022). *Niveles de desarrollo psicomotor post Covid-19 en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Nro. 226 "Rosa Virginia Pelletier" Tacna, 2022. Universidad Nacional de San Agustín.*
- Chipana, I. (2019). *Nivel de psicomotricidad en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 232 Virgen de las Mercedes distrito de Pocollay, provincia y región Tacna. [Tesis]. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.*
- Chiva, O., Gil, J., y Salvador, C. (2015). Actividad física y Síndrome de Down: El juego motriz como recurso metodológico. *Revista Digital de Educación Física*, 6(33), 47-56.
- Choque, N. y Alfonte, D. (2020). *Relación entre nociones espaciales-temporales y el aprendizaje del área psicomotriz en niños de 05 años de la institución educativa inicial Sagrada Familia del distrito de Ciudad Nueva-Tacna. [Tesis]. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.*
- Choquejahuá, I. y Cunurana, N. (2024). *Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la estrategia "Divertigames" en estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023. [Tesis]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Jiménez Borja".*
- Condemarin, M., Gorostegui, M., Chadwick, M. y Milicic, N. (1995) *Madurez escolar. Universidad Católica de Chile.*
- Cuesta, A. (2024). *El Juego en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños y Niñas en Edad Preescolar. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD*
- Duarte, A. (2013). *El juego como medio de conocimiento en la infancia. Revista de Psicología Infantil y Juvenil.*
- Erazo, G. (2020). *Estado del arte: Desarrollo de la psicomotricidad fina para el aprendizaje de la escritura en niños de 3 a 5 años de centros preescolares. [Tesis]. Universidad Peruana Cayetano Heredia.*

- Fuertes, T. (2011). *La observación de las prácticas educativas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado*. *Revista de docencia universitaria*. Vol. 9 (3).
- García, I. (2020). *La utilización de material no estructurado en la educación infantil*. Universidad Zaragoza.
- García, M. y Batista, L. (2018). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y las niñas de la primera infancia*. Universidad de Las Tunas.
- González, A. y González, C. (2010). *Educación Física desde la corporeidad y la motricidad*. Hacia la promoción de la Salud. Vol. 15. N° 2.
- González, C. (2022). *El juego psicomotor como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del nivel preescolar*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.
- Guevara, A. y Gómez, F. (2024). *Desarrollo de la competencia construye su identidad mediante la estrategia “Jugando me conozco y me cuido” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja”
- Hidalgo, D. y Mora, J. (2023). *Una mirada teórica en estrategias para promover la psicomotricidad fina en niños de 3 a 5 años de edad*. *Dominio de las ciencias*, 9(1).
- Huillcas, E. y Zaravia, N. (2024). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Huancavelica*. [Tesis]. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Lipa, M. (2020). *Desarrollo psicomotor de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial los Ángeles del distrito de Ananea, provincia de san Antonio de Putina, región Puno-Perú*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Lalama, A. y Calle, M. (2019). *Psicomotricidad: construyendo aprendizajes a través del movimiento*. Sathiri.14(2).
- Laura, D. (2024). *Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Pública del Cercado de Tacna, 2024*. [Tesis]. Universidad Privada de Tacna.

- Lavado, L. y Lavado, V. (2018). *Desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años*. Universidad Nacional de Huancavelica
- López, P. (2004). Población, muestra y muestreo. *Punto Cero: Revista de investigación científica* 9 (8) 69 – 74.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012
- Manrique, Z., Flores, A., Ecos, A., Aguilar, R., Manrique, R., y Carbajal, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* 5 (4) 4937 – 4950
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/668/889>
- Marín, J. (2021). *Desarrollo de la autonomía a través de la motricidad en los niños*. [Tesis]. Universidad Nacional de Tumbes.
- Martínez, E. (2021). Estrategia lúdica para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa en estudiantes del grado preescolar. [Tesis de especialidad, Fundación Universitaria Los Libertadores]
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/d27e9464-ca6b-4c12-acdc-c9474d69762d/content>
- Medina, T. (2022). *El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, IEP. Argos College, Barranca, Lima 2022*. [Tesis]. Universidad Católica Los Ángeles, Chimbote.
- Mendieta, L., Mendieta, R. Y Vargas, T. (2017). *Psicomotricidad infantil*. Editorial Cide
- Mérida, R., Olivares, M. y Gonzales, M. (2018). Descubrir el mundo con el cuerpo en la infancia. La importancia de los materiales en la psicomotricidad infantil. *Retos* N° 34.
- Merino, D. y Pari, E. (2022). *Desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la aplicación del Modelo Didáctico “Me expreso y comprendo mi cuerpo” en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, en el año 2022*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja”
- Ministerio de Educación (2016). Programa curricular de Educación Inicial.

- Montessori, M. (1917). *The absorbent mind*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Moreno, P. y Chinchilla, J. (2023). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad en niños y niñas de tres a cinco años del hogar Infantil Comunitario Florecitas del Municipio de Convención, Norte de Santander*. [Tesis]. Universidad Técnica de Ambato.
- Moreira, K., Ramón, L., y Vera, L. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Polo del conocimiento: revista científico profesional* 6(8), 135-153.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8042602>
- Moreno, I. y López, Y. (2018). El tratamiento a la motricidad fina en la educación preescolar. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/09/motricidad-fina-preescolar.html>
- Motta, I. y Risueño, A. (2007). *El juego en el aprendizaje de la escritura: Fundamentación de las estrategias lúdicas*. Editorial Bonum.
- Ortega, L. (2019). *El juego y el aprendizaje espontaneo en EVA*. Unidad de tecnología educativa. Ecuador.
- Ortega, P. (2010). *La expresión corporal en educación infantil*. Innovación y experiencias educativas. N° 35.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial: Algunas consideraciones conceptuales*. Quito. Ecuador.
- Padilla, A. (2011). Psicomotricidad en la infancia. Innovación y experiencias educativas N°39.
- Pérez, R. (2005). *Psicomotricidad. Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia (1 ed.)*. Ideas propias Editorial.
- Pullotasig, J., Tutin, T. y Sigcha, E. (2025) Técnicas de animación infantil en el proyecto posada de juguetes de la carrera de educación inicial. *Revista de Educación y Psicología*, 5,(9).
<https://revistasimbiosis.org/index.php/simbiosis/article/view/178/276>

- Quisocala, M. (2024). *Los juegos tradicionales como alternativa para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la institución educativa inicial n°251 del distrito de Lampa*. [Tesis]. Universidad Nacional del Altiplano.
- Rosas, J. y Avendaño, M. (2024). *Del cuerpo a la corporeidad: vivencias musicales colombianas para el desarrollo psicomotriz infantil*. *Eco Matemático*, 15(1), 93-112. <https://doi.org/10.22463/17948231.5017>
- Sánchez, R. y Torres, F. (2025). *Taller de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Indoamericana”.
- Serrano, P. y Luque, C. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación*. Narcea.
- Sotelo, S. (2021). *La aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” para el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017*. [Tesis]. Universidad Privada de Tacna.
- Tamayo, M. (1977). *El proceso de la investigación científica*. México: Editorial Limusa S.A.
- Travezaño, T. (2023). *El juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños del nivel inicial*. Universidad Alas Peruanas.
- Vega, J. (2022). *Psicomotricidad gruesa en los infantes de 5 años en una institución educativa del distrito de San Marcos, Provincia de Huari-Ancash*. Universidad Católica Sedes Sapientiae.
- Velastegui, E., Obando, N., Guevara, C. y Parreño, J. (2022). *Motricidad fina y su contribución en el desarrollo académico de los niños y niñas de educación*. Universidad técnica de Babahoyo.
- Zamora, O. (2016). *Influencia de La psicomotricidad sobre la motricidad fina en la IEP “Josefina Roca” del Municipio de Aguascalientes, México*. Aguascalientes: Trabajo de investigación presentado a la Universidad de Puebla para obtener Título de Licenciada en Educación Inicial.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

El juego como estrategia para el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Principal ¿Qué nivel de desarrollo alcanzó la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023?</p> <p>Secundarios a) ¿Cuál es el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de aplicar la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años, del grupo control y experimental, de una institución educativa inicial de Tacna, 2023? b) ¿Cuál es el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de aplicar la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años, del grupo control y experimental, de una institución educativa inicial de Tacna, 2023?</p>	<p>General Determinar el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mediante la estrategia del juego en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.</p> <p>Específicos a) Identificar el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la aplicación de la estrategia del juego en estudiantes de 5 años, del grupo control y experimental de una institución educativa inicial de Tacna, 2023. b) Identificar el nivel de desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación de la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años, del grupo control y experimental de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.</p>	<p>General El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad alcanza el nivel de logro con la aplicación de la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.</p> <p>Específicas a) El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de inicio, en el grupo control y experimental antes de aplicar la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023. b) El desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se encuentra en un nivel de logro, siendo mayor en el grupo experimental con respecto al grupo control después de aplicar la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE Competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” Dimensiones: • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente</p> <p>VARIABLE INDEPENDIENTE El juego como estrategia Dimensiones: • Juego motor • Juego simbólico • Juego de construcción</p>	<p>Enfoque</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuantitativo • Tipo • Experimental • Diseño • Cuasi experimental <p>Población</p> <ul style="list-style-type: none"> • 30 niños y niñas de una I.E.I. de Tacna, 2023. <p>Muestra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 30 niños y niñas de 5 años de una I.E.I. de Tacna, 2023. <p>Técnica de recolección de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación <p>Instrumento de recolección de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

ANEXO 2

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE
MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD

Sección:.....Fecha:.....

Nombre del estudiante:

N°	INDICADORES	VALORACIÓN	
		SI	NO
	Comprende su cuerpo		
1	Identifica y nombra partes de su cuerpo		
2	Representa gráficamente su cuerpo y nombra sus características		
3	Relaciona las partes de su cuerpo con las acciones que realiza		
4	Identifica y realiza acciones con su lado derecho e izquierdo durante actividades motrices		
	Se expresa corporalmente		
5	Mantiene el equilibrio en un pie para saltar dentro y fuera de los aros		
6	Recorta con la tijera siguiendo líneas curvas y rectas		
7	Atrapa una pelota lanzada desde una distancia de 5 metros		
8	Patea la pelota para derribar la torre de latas		
9	Lanza una pelota para encestarla dentro de una caja		
10	Apila vasos para construir una torre estable		

Puntaje	Niveles	Interpretación
(18-20)	Logro destacado (AD)	Cuando el estudiante evidencia un nivel alto y el logro del desarrollo de la competencia.
(15-17)	Logro esperado (A)	Cuando el estudiante evidencia un nivel esperado o medio a lograr un nivel alto en el desarrollo de la competencia
(11-14)	Proceso (B)	Cuando el estudiante evidencia un nivel medio para el desarrollo de la competencia.
(0-10)	Inicio (C)	Cuando el estudiante evidencia un nivel bajo en el desarrollo de la competencia.

ANEXO 3:
FICHAS DE APLICACIÓN

FICHA DE APLICACIÓN N°1

NOMBRE:

DIMENSION 1: Comprende su cuerpo

ITEM 1: Identifica y nombra partes de su cuerpo

INDICADOR: Señala y nombra las partes de su cuerpo



α



α

SI (2)	NO (0)
Identifica y nombra más de 5 partes de su cuerpo.	Identifica y nombra menos de 5 partes de su cuerpo.

FICHA DE APLICACIÓN N°2

NOMBRE:

DIMENSION 1: Comprende su cuerpo

ITEM 2: Representa gráficamente su cuerpo y nombra sus características

INDICADOR: Dibújate a ti mismo.



SI (2)	NO (0)
Nombra 5 características propias de su cuerpo	Nombra menos de 5 características de su cuerpo

FICHA DE APLICACIÓN N°3

NOMBRE:

DIMENSION 1: Comprende su cuerpo

ITEM 3: Relaciona las partes de su cuerpo con las acciones que realiza.

INDICADOR: Bailemos al ritmo de la música.



SI (2)	NO (0)
Nombra 5 partes de su cuerpo relacionándolas con la acción que realiza.	Nombra menos de 5 partes de su cuerpo relacionándolas con la acción que realiza.

FICHA DE APLICACIÓN N°4

NOMBRE:

DIMENSION 1: Comprende su cuerpo

ITEM 4: Identifica y realiza acciones con su lado derecho e izquierdo durante actividades motrices

INDICADOR: Realiza las acciones según las consignas.



SI (2)	NO (0)
Identifica y realiza correctamente las 5 consignas de lateralidad.	Identifica y realiza menos de 5 consignas de lateralidad.

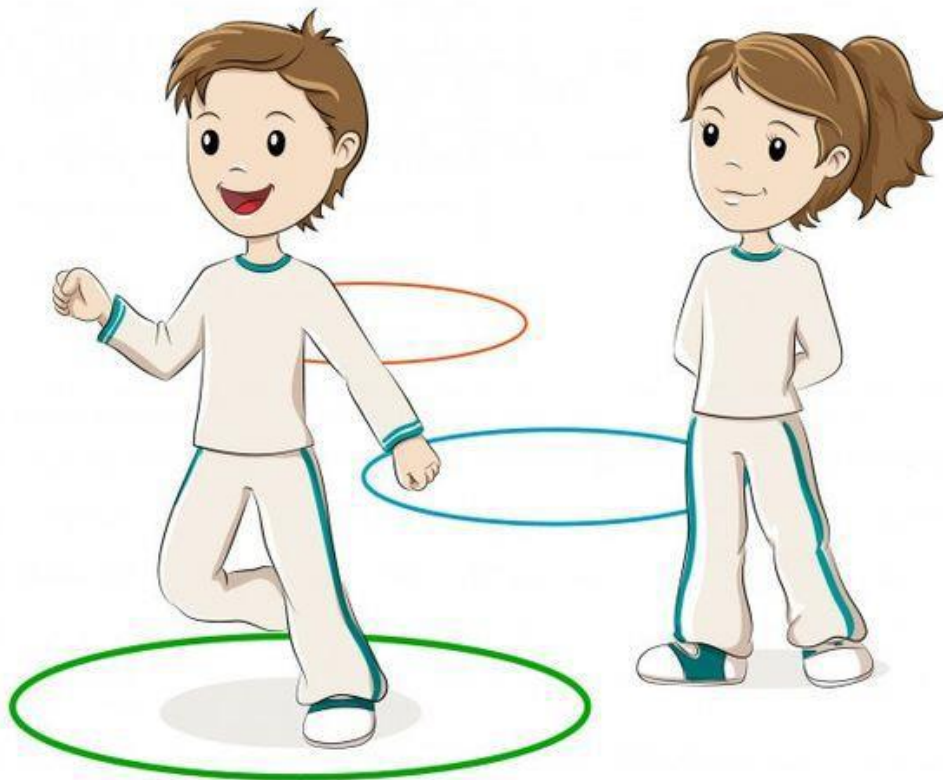
FICHA DE APLICACIÓN N°5

NOMBRE:

DIMENSION 2: Se expresa corporalmente

ITEM 5: Mantiene el equilibrio en un pie para saltar dentro y fuera de los aros

INDICADOR: Atraviesa el circuito pasando los aros saltando en un pie.



SI (2)	NO (0)
Salta en un pie dentro y fuera de los 3 aros.	Solo salta en un pie dentro y fuera de 2 aros.

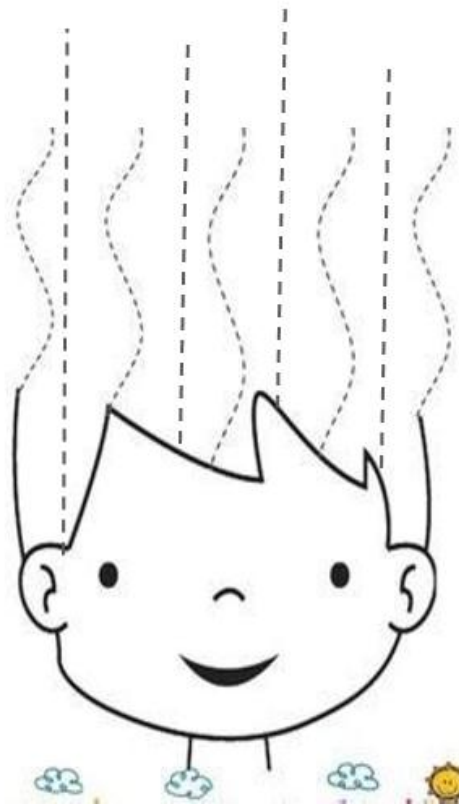
FICHA DE APLICACIÓN N°6

NOMBRE:

DIMENSION 2: Se expresa corporalmente

ITEM 6: Recorta con la tijera siguiendo líneas curvas y rectas.

INDICADOR:



SI (2)	NO (0)
Recorta más de 3 líneas punteadas sin salirse de la línea punteada.	Solo recorta hasta 3 líneas punteadas sin salirse de la línea punteada.

FICHA DE APLICACIÓN N°7

NOMBRE:

DIMENSION 2: Se expresa corporalmente

ITEM 7: Atrapa una pelota lanzada desde una distancia de 5 metros

INDICADOR: Ubícate en el cono e intenta atrapar la pelota de trapo



SI (2)	NO (0)
Atrapa la pelota lanzada desde una distancia de 5 metros.	No atrapa la pelota lanzada desde una distancia de 5 metros.

FICHA DE APLICACIÓN N°8

NOMBRE:

DIMENSION 2: Se expresa corporalmente

ITEM 8: Patea la pelota para derribar la torre de latas

INDICADOR: Patea la pelota y derriba la torre de latas



SI (2)	NO (0)
Derriba más de 3 latas de la torre al patear la pelota.	Derriba menos de 3 latas de la torre al patear la pelota.

FICHA DE APLICACIÓN N°9

NOMBRE:

DIMENSION 2: Se expresa corporalmente

ITEM 9: Lanza una pelota para encestarla dentro de una caja

INDICADOR: Lanza la pelota de trapo hacia la caja.



SI (2)	NO (0)
Logra encestar la pelota dentro de la caja.	No logra encestar la pelota dentro de la caja.

FICHA DE APLICACIÓN N°10

NOMBRE:

DIMENSION 2: Se expresa corporalmente

ITEM 10: Apila vasos para construir una torre estable

INDICADOR: Construye una torre con los vasos.



I

SI (2)	NO (0)
Construye una torre estable con los 10 vasos.	No construye una torre estable con los 10 vasos.

ANEXO 4: BASE DE DATOS PRE TEST- GRUPO CONTROL

N°	D1 : Comprende su cuerpo				SUMATORIA	D 2 : Se expresa corporalmente						SUMATORIA	SUMATORIA TOTAL
	P 1	P2	P3	P4		P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	2	0	0	0	2	2	0	0	0	0	2	4	6
2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2	6	6
3	2	0	2	2	6	2	0	0	0	2	0	4	10
4	2	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	2	4
5	2	0	0	0	2	0	0	0	2	2	0	4	6
6	2	0	0	0	2	2	0	2	0	0	2	6	8
7	2	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	4	6
8	2	0	0	2	4	0	0	0	0	2	0	2	6
9	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2	6	6
10	2	2	0	0	4	2	2	2	0	0	2	8	12
11	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	4	4
12	2	0	0	0	2	2	0	0	0	2	2	6	8
13	2	2	2	0	6	2	0	0	2	0	0	4	10
14	2	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	2	4
15	2	0	2	0	4	2	2	2	0	0	0	6	10

BASE DE DATOS POST TEST-GRUPO CONTROL

N°	D 1 : Comprende su cuerpo				TOTAL	D 2 : Se expresa corporalmente						TOTAL	SUMATORIA TOTAL
	P 1	P2	P3	P4		P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	2	0	0	0	2	2	0	2	0	0	2	6	8
2	2	0	0	0	2	2	0	0	0	2	2	6	8
3	2	2	2	2	8	2	0	2	0	2	2	8	16
4	2	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	2	4
5	2	2	0	0	4	2	0	0	2	2	0	6	10
6	2	0	0	0	2	2	0	2	0	0	2	6	8
7	2	0	0	0	2	0	0	0	2	2	2	6	8
8	2	0	0	2	4	0	0	0	0	2	0	2	6
9	0	0	0	0	0	2	0	0	2	2	2	8	8
10	2	2	0	0	4	2	2	2	0	0	2	8	12
11	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	4	4
12	2	0	0	0	2	2	0	0	0	2	2	6	8
13	2	2	2	0	6	2	0	0	2	0	0	4	10
14	2	0	2	0	4	2	0	0	2	0	0	4	8
15	2	0	2	0	4	2	2	2	0	0	0	6	10

ANEXO 5: FICHAS DE VALIDACION

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"
"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombre del experto: Elsa Lago Arco

1.2. Cargo e institución donde labora: docente

1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de coteo

1.4. Autor (es) del instrumento: Yarelli Arco Ylchogua - Rocío Colomilla Miranda

1.5. Estudiante(s) investigador (es): Yarelli Arco Ylchogua - Rocío Colomilla Miranda

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					✓
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					✓
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					✓
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					✓
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					✓
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					✓
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					✓
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					✓
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					✓
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					✓
Sub total						50
TOTAL						50

Coefficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Si el puntaje total es 39: $39 \times 100 / 50 = 78\%$

100

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	

Opinión de aplicabilidad: Si () No ()
Fecha: / /

Firma del Experto
 Centro de Trabajo: IEE 482
 Celular: 952289711
 Correo electrónico: norma.2303@hotmail.com

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Quispe Jiménez, Ghina Carolina
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Jefe de Unidad de Investigación y Empleabilidad
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de colegas
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Yaneth Acosta Machado - Raquel Colomallo Miranda
- 1.5. Estudiante(s) Investigador (es): Yaneth Mary Acosta Machado - Raquel Colomallo Miranda



II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					✓
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					✓
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					✓
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					✓
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					✓
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					✓
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					✓
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					✓
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					✓
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					✓
Sub total						
TOTAL						50

Coefficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Si el puntaje total es 39: $39 \times 100 / 50 = 78\%$

100

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	✓

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()

Fecha: / /

Firma del Experto:

Centro de Trabajo: EESPP UB

Celular: 982-643786

Correo electrónico: locimarcgh@gmail.com

ANEXO 5: GUIA PARA DOCENTES

GUÍA PARA DOCENTES

Estrategia

El Juego

Autoras:
Yaneth Acero Ylachoque
Rocio Calamullo Miranda



INTRODUCCIÓN

El juego forma parte fundamental en el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas esenciales en los niños. Como indican Anderson y Bailey (2017) el juego es la manera natural de estimular el desarrollo cognitivo, adquirir destrezas sociales y motoras. Una de las dimensiones que se logra desarrollar mediante el juego es la psicomotricidad que viene siendo la relación entre la habilidad cognitiva y motora.

Por tal motivo se elaboró la presente guía para docentes de educación inicial, en la cual se presentan diversas estrategias de juego para beneficiar el desarrollo de la competencia. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área de Psicomotricidad en estudiantes de educación inicial. A lo largo de la guía se proporciona una breve parte teórica sobre la psicomotricidad y el juego, seguido de las orientaciones para el uso de la guía, así mismo las estrategias de juego con su respectivo procedimiento. Finalmente se presentan las orientaciones para la evaluación de la competencia, los anexos y referencias bibliográficas.

ÍNDICE

01

Introducción 2

02

Bases Teóricas 4

03

Orientaciones Metodológicas para el uso de la guía 8

04

Estrategias

05

Orientaciones para la evaluación de la competencia

06

Anexos

06

Referencias Bibliográficas



BASES TEÓRICAS

¿QUÉ ES PSICOMOTRICIDAD?

La psicomotricidad es una disciplina que explica que la persona es una unidad entre sus aspectos corporales (motrices), emocionales y cognitivos, ya que los mismos se encuentran interconectados y no se pueden separar. Es decir, cada vez que nos relacionamos con nuestro entorno siempre pensamos, sentimos y actuamos en forma integrada y lo vivimos y expresamos todo el tiempo a través de nuestro cuerpo, de nuestras conductas.



EL ÁREA PSICOMOTRIZ EN EL NIVEL INICIAL

En el programa curricular de Educación inicial, el Minedu (2016) señala que, en el nivel inicial, el área de Psicomotricidad promueve y facilita que las niñas y niños desarrollen la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad



Desarrollar esta área en los CEBE es de vital importancia, ya que las niñas y los niños, tengan o no una condición de discapacidad, desde que nacen actúan y se relacionan con el entorno a través del cuerpo. Con el cuerpo se mueven, experimentan, se comunican y aprenden de una manera única, todo ello a partir de sus características, deseos, afectos, necesidades, estados de ánimo, etc. Esto prueba la dimensión psicomotriz de la vida de la niña o el niño, es decir, su permanente relación entre el cuerpo, sus emociones y sus pensamientos al actuar

COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

Cuando el niño muestra que es consciente de su cuerpo y de las acciones que puede realizar mediante la libre exploración y experimentación se puede evidenciar el desarrollo de la competencia del área psicomotriz (MINEDU, 2016). Para el desarrollo de la psicomotricidad es fundamental que los estudiantes de inicial exploren libremente, haciendo uso de su cuerpo para ser conscientes de los movimientos y acciones que puede realizar, así mismo para descubrir las habilidades y destrezas que tiene y las que falta desarrollar





IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR

El juego es una actividad innata de toda persona. Se juega desde la primera infancia y se disfruta al practicarlo mediante la imitación, la representación y la simbolización de todo aquello que nos rodea; en el juego se crean y viven diferentes historias. Es importante resaltar que el juego es parte de la vida de todo ser humano y que es vital para la vida, similar a la necesidad de comer, de vestirnos, de reír y, por qué no, de llorar; es decir, el juego forma parte de una/o misma/o y sin él no somos seres humanos completos.

Para que el juego se encuentre presente no se necesitan juguetes u objetos, debido a que el principal recurso para jugar es el propio cuerpo; a través de este recurso natural, la niña o el niño pueden crear, imaginar, expresar, sentir, etcétera.



ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

para el uso de la guía

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS



1

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

Identificar previamente las necesidades e intereses de los estudiantes mediante técnicas como la observación, con el fin de seleccionar estrategias pertinentes y significativas para su aprendizaje.

2

SELECCIÓN DE MATERIALES

Preparar los materiales adecuados y pertinentes en relación con el tipo de juego a desarrollar, asegurando que sean seguros, accesibles y atractivos para los niños.



3

PROPÓSITO PEDAGÓGICO

Definir el propósito pedagógico de cada estrategia, de manera que se precise con claridad qué capacidad, habilidad o aprendizaje se busca promover en los estudiantes.

4

ADECUACIÓN DEL ESPACIO

Disponer de un espacio físico adecuado para la ejecución de los juegos, garantizando que los niños puedan desplazarse con libertad, seguridad y comodidad durante la actividad.





ESTRATEGIAS

“El juego es la más alta expresión de desarrollo en la infancia, donde la fantasía se entrelaza con el aprendizaje, y cada risa es un paso hacia la plenitud”

Jean Piaget

CARRERA

del

CUERPO

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales

★ Rompecabezas del cuerpo humano

★ Conos

★ Barras

★ Cintas de colores

Objetivo

Favorecer la comprensión y reconocimiento del propio cuerpo mediante desplazamientos, trasladando piezas del cuerpo humano para armar un rompecabezas, fortaleciendo así el esquema corporal, y la coordinación motriz gruesa.

Procedimiento

• Cantando la canción "Soy una serpiente" los niños se dirigen al patio en donde observan pelotas pequeñas de diferentes colores, conos, aros, huellas en el piso y cajas.

ü ¿Qué podemos hacer con los materiales?

ü ¿Qué podemos hacer con el rompecabezas

ü ¿Qué podemos hacer con los conos y las barras?

• Antes de iniciar con el juego los niños proponen movimientos para calentar su cuerpo y las van realizando.

• Los niños exploran los materiales y se organizan en equipo para comenzar a jugar.

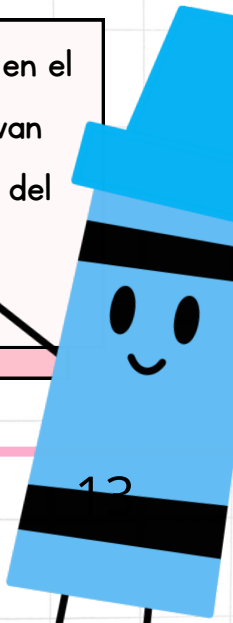
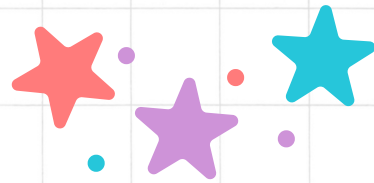
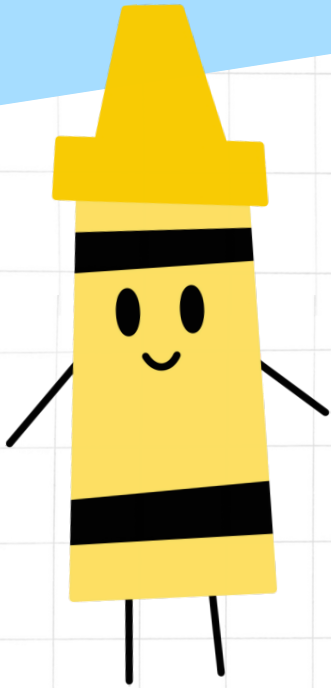
CARRERA del CUERPO

Procedimiento

• Los niños por equipo se forman en columna detrás del cono y empiezan a realizar el circuito. Primero agarran una pieza del rompecabezas y pasan por encima de las barras, luego saltan por los aros y caminan en zigzag por las cintas.

Luego colocan la pieza del rompecabezas en el piso y regresan para que salga el próximo niño de su equipo.

Los niños regresan al salón, entonando la canción "trecito de madera", en el salón los niños imaginan que son un globo y que mediante su respiración van inflándose haciéndose grandes o pequeños, a modo de relajación después del juego.



PASEANDO

mi

PELOTA

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales



Pelotas



Aro



2 cestos



Huellas de colores



Conos (en aula)

Objetivo

La estrategia tiene como objetivo beneficiar la habilidad de equilibrio, coordinación y habilidades motoras en los niños de 5 años

Procedimiento

• Cantando la canción "Marcha soldado" los niños se dirigen al patio en donde observan pelotas pequeñas de diferentes colores, conos, aros, huellas en el piso y cajas.

Propuesta de juegos y actividades

- ¿Qué podemos hacer con los materiales?
- ¿Qué podemos hacer con las pelotas y aros?
- ¿Cómo podemos trasladar las pelotas?

• Antes de iniciar con el taller, los niños entonan la canción "El calentamiento" a modo de preparar su cuerpo para la actividad física.

• Los niños exploran los diferentes materiales y van creando y organizándose para realizar el juego que les gustaría jugar.

PASEANDO

mi

PELOTA

Procedimiento

- Los niños comienzan saltando por las huellas en el piso, llegan hasta un cesto de pelotas pequeñas.
- Colocan la pelota pequeña dentro del aro, para luego jalar el aro con la pelota agarrando la tira de lana, con cuidado de no hacer salir la pelota del aro.
- Los niños pasean su pelota hasta dar la vuelta al cono y dejarlo en el lugar inicial.
- Los niños regresan a la fila para dar pase al siguiente niño.

- Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción "A guardar". "A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...".
- Los niños regresan al salón, entonando la canción "trecito de madera", en el salón los niños imaginan que son un globo y que mediante su respiración van inflándose haciéndose grandes o pequeños.

SOMOS

PASTELEROS

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales

★	Dos tortas de cartón
★	Pintura
★	• Hojas de colores
★	Papeles de colores
★	Tijeras
★	Pinceles

Objetivo

La estrategia tiene como objetivo para fortalecer la motricidad fina, utilizando diversas técnicas grafoplástica, que favorezcan el control de la pinza digital, la precisión en los movimientos y la expresión creativa.

Procedimiento

- Los niños entonan la canción "Vamos a ver" para descubrir que será o que se esconde bajo una gran tela.
 - Los niños observaran las dos toras hechas a base de cartón.
 - ¿Qué observamos?
 - ¿Quiénes preparar las tortas?
 - ¿Cómo son las tortas?
 - ¿Qué les faltara a estas tortas?
 - ¿Qué podemos hacer?
- ¿Qué podemos usar para decorar nuestras toras?

- Los niños escuchan decir a la docente que dentro de la caja mágica a traído nuevos materiales que pueden usar el día de hoy, para ello los niños dicen las palabras mágicas para descubrir lo que hay dentro de la caja.

Los niños observan de la caja los distintos materiales.

SOMOS PASTELEROS

Procedimiento

- Antes de iniciar con el taller, los niños cantan y realizan movimientos entonando la canción de la familia dedo.
- Se pregunta ¿Cómo podemos organizarnos para comenzar el juego?
- Los niños forman dos grupos a los cuales se les entregara una torta.
- Cada grupo recibirá los materiales que pueden usar para decorar las tortas, y cada niño escogerá los materiales que usará libremente para decorar su torta. Cuando cada grupo termine de decorar se realizará la presentación de su torta.

Cada grupo recibirá los materiales que pueden usar para decorar las tortas, y cada niño escogerá los materiales que usará libremente para decorar su torta.

Cuando cada grupo termine de decorar se realizará la presentación de su torta.

TRASLADO

los GLOBOS

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales

- ★ Globos de diferentes colores
- ★ Telas
- ★ Cestos
- ★ cajas
- ★ conos

Objetivo

Desarrollar la coordinación motriz gruesa, el equilibrio y el control corporal mediante el traslado de globos en pareja utilizando diferentes partes del cuerpo.

Procedimiento

Cantando la canción "Ratón ton ton" los niños se dirigen al patio en donde observan cajas con telas, globos de diferentes colores, cestos y conos planos. Propuesta de juegos y actividades

- ¿Qué podemos hacer con los materiales?
- ¿Qué podemos hacer con los globos?
- ¿De qué manera podemos jugar usando los materiales?

Los niños se ubican cada uno en una x marcada en el suelo del patio para comenzar con el calentamiento, proponiendo diferentes movimientos.

• Los niños exploran los materiales y proponen los juegos que pueden realizar con los globos, cajas, telas y conos.

¿Qué creen que se puede hacer con los globos? ¿Cómo podrían trasladarlos?

TRASLADO

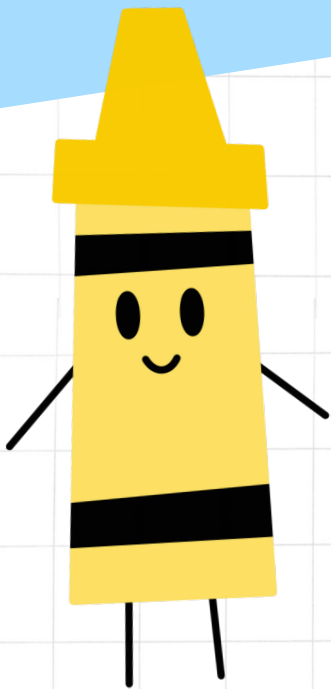
los

GLOBOS



Procedimiento

- Los niños se forman en parejas detrás del cono.
 - Los niños en parejas trasladan los globos usando las diferentes partes de su cuerpo, sin hacer caer los globos al piso.
- Orden material usado
- Luego de realizar su juego, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción "A guardar". "A guardar, a guardar cada cosa en su lugar..."



Los niños se vuelven a ubicar en las x marcadas en el patio e imaginan que tienen un globo en la mano del color de su preferencia, el cual van soplando hasta hacerlo grande, de esa manera regulan su respiración.

EQUILIBRI

DIVIERTO

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales



Cestos



Pelotas de colores



platos



cinta de color



barras de plástico



vasos

Objetivo

La estrategia se realiza para desarrollar el equilibrio, la coordinación motriz y el control postural, en los niños de 5 años.

Procedimiento

Cantando la canción "El trencito de madera" los niños se dirigen al patio en donde observan pelotas pequeñas de diferentes colores, conos e papel y un camino de cinta en el suelo.

Propuesta de juegos y actividades

ü ¿Qué podemos hacer con los materiales?

ü ¿Qué podemos hacer con las pelotas?

ü ¿Cómo podemos trasladar las pelotas? ¿Por dónde podría caminar?

Los niños se ubican en la x del patio y realizan diferentes movimientos antes de empezar a jugar con la canción "El calentamiento".

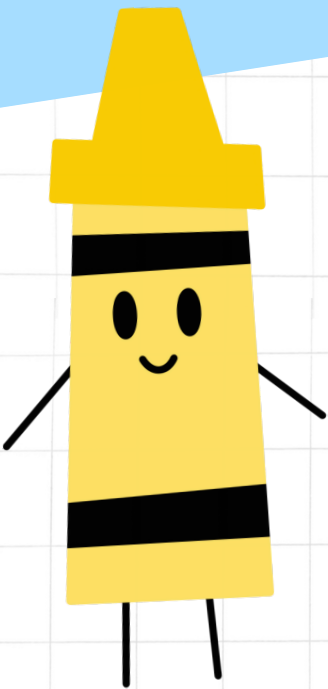
• Los niños exploran los materiales y proponen los juegos que pueden realizar con los materiales. ¿Qué creen que se puede hacer con los palos y platos? ¿Qué puedo colocar sobre los platos?

EQUILIBRI DIVIERTO



Procedimiento

- Los niños siguen el camino trazado en el piso mientras llevan una pelota en cada uno de los platos que están en los extremos del palo o tubo.
- Los niños pasan el camino sin hacer caer las pelotas hasta llegar a un cesto en donde dejaran sus pelotas.
- Luego de guardar las pelotas en sus cestos, los niños arman una torre con vasos, luego regresan a la fila para dar paso al siguiente niño.



Los niños regresan al salón, entonando la canción “trecito de madera”, en el salón los niños imaginan que son un globo y que mediante su respiración van inflándose haciéndose grandes o pequeños.

CARRERA de PELOTAS

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales



o Pañuelos



o Pelotas pequeñas



o Conos planos



o 2 Cajas



o 2 cestos

Objetivo

La estrategia tiene como objetivo desarrollar la coordinación óculo manual y óculo podal, el equilibrio y habilidades motrices básicas en los niños de 5 años

Procedimiento

Cantando la canción "El trencito de madera" los niños se dirigen al patio en donde observan pelotas pequeñas de diferentes colores, telas, 2 cajas, 2 cestos y conos planos.

- ü ¿Qué podemos hacer con los materiales?
- ü ¿Qué podemos hacer con las pelotas?
- ü ¿Cómo podemos trasladar las pelotas?
- ü ¿Cómo podríamos colocar los conos?

Los niños se ubican en la x del patio, como calentamiento, bailan y entonan la canción "Ven que te voy a enseñar" sobre lateralidad.

CARRERA de PELOTAS

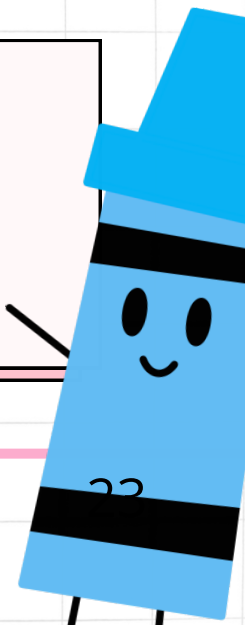
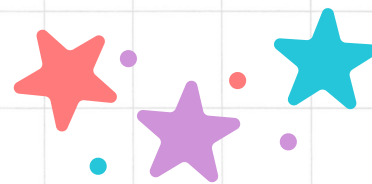
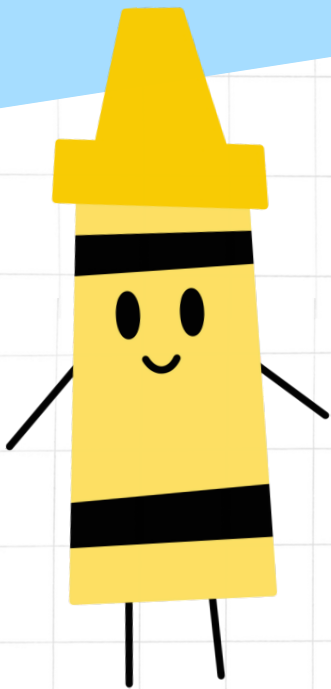
Procedimiento

- Los niños exploran los materiales y proponen los juegos que pueden realizar con los conos planos, cestos, cajas, las pelotas y las telas de diferentes colores.
- Los niños por equipos trasladaran las pelotas haciendo uso de las telas siguiendo

• Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción "A guardar". "A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...".

Relajación

Los niños forman una ronda y escuchando la canción de la nube van realizando los movimientos de la canción.



RITA

la

PAYASITA

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales



Rita la payasita



Conos



Pulseras de color rojo y azul



Pañuelos

Objetivo

Desarrollar la lateralidad y el conocimiento de las partes del cuerpo mediante la ejecución e imitación de movimientos corporales propuestos por "Rita la payasita", fortaleciendo la coordinación motriz, la conciencia corporal y el control postural.

Procedimiento

- Los niños escuchan a la docente atentamente: "El día de hoy tenemos la visita de una amiga" "¿Quieren conocerla?"
- Los niños llaman a la Payasita Rita, quién se presenta y les dice que les ha traído una sorpresa.
- Los niños observan una bolsa mágica y ayudan a la payasita Rita a descubrir lo que hay en la bolsa mágica y observan los diferentes materiales (2 manos grandes, pulseras, pañuelos)
- Los niños forman una fila y se dirigen al parque entonando "El cocodrilo dante".

• Los niños escuchan decir a la docente que la bols mágico a traído nuevas cosas para el taller de hoy.

• Los niños recuerdan los acuerdos de convivencia
ü ¿Qué puedo hacer con estos materiales?

• Los niños observan los distintos materiales presentados de la bolsa mágica y seleccionan los que utilizaran y mediante una lluvia de ideas mencionan otras maneras de cómo utilizar los materiales.

• Los niños responden las siguientes interrogantes: ¿Qué materiales había dentro de la bolsa mágica?¿De qué colores son las manos?

RITA la PAYASITA

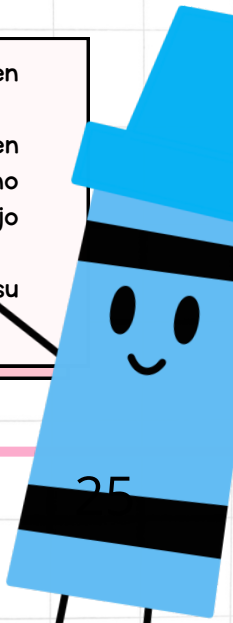
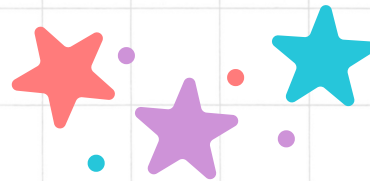
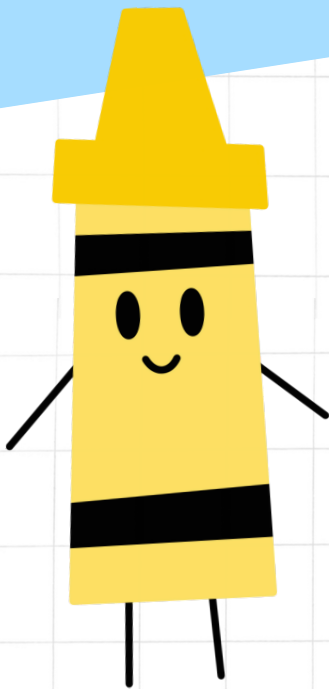
Procedimiento

- Los niños observan los distintos materiales presentados de la bolsa mágica y seleccionan los que utilizarán y mediante una lluvia de ideas mencionan otras maneras de cómo utilizar los materiales.
- Los niños responden las siguientes interrogantes:
 - ¿Qué materiales había dentro de la bolsa mágica?
 - ¿De qué colores son las manos?
 - ¿Cuál será la mano derecha e izquierda?
 - ¿Qué podemos hacer con estos materiales?
 - ¿A qué lado corresponde cada color?

Los niños observan algunos conos y proponen delimitar el espacio mediante las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con los conos? ¿Qué pasa si nos salimos del espacio de juego?

- Los niños observan a la payasita Rita con dos manos grandes de color rojo y azul y responden las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿De qué color son las manos? ¿Cuál será la mano derecha?

- Los niños observan diferentes pulseras de dos colores (rojo y azul) y proponen colocarse en sus respectivas manos las pulseras según el color que corresponda.
- Los niños escuchan que el día de hoy jugarán "Rita la payasita dice" que consiste en realizar una serie de acciones que les indica como: Traer una pelota con su mano izquierda, saltar con el pie derecho, coger un color con la mano derecha, tocarse el ojo y el oído derecho e izquierdo.
- En seguida, los niños cogen pañuelos de color rojo con su mano izquierda y azul con su mano derecha para bailar al ritmo de la canción "Lateralidad: derecha-izquierda"



SOMOS

PELUQUEROS

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales

★ Caritas con lana

★ Peines

★ Tijeras

★ Ligas

★ Moños de cabello

Objetivo

Desarrollar la coordinación óculo manual y la motricidad fina mediante actividades de corte, peinado y manipulación de cabellos de lana, fortaleciendo la pinza digital, el control del movimiento y la precisión manual en acciones cotidianas.

Procedimiento

- Los niños escuchan a la docente atentamente: “El día de hoy les traje una sorpresa, quieren descubrir de que trata”
- Los niños observan la caja misteriosa y descubren lo que hay dentro.
- Los niños responden las siguientes interrogantes:
 - ü ¿Qué observamos?
 - ü ¿Para que utilizamos las ligas y moños?
 - ü ¿Qué podemos hacer con estos materiales?
 - ü ¿Cómo podemos utilizarlos?

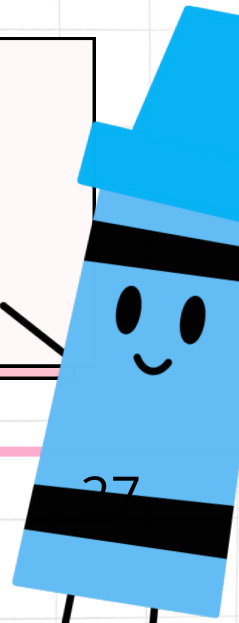
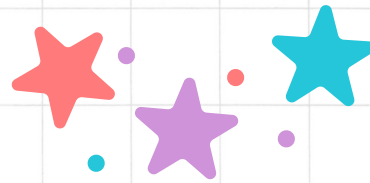
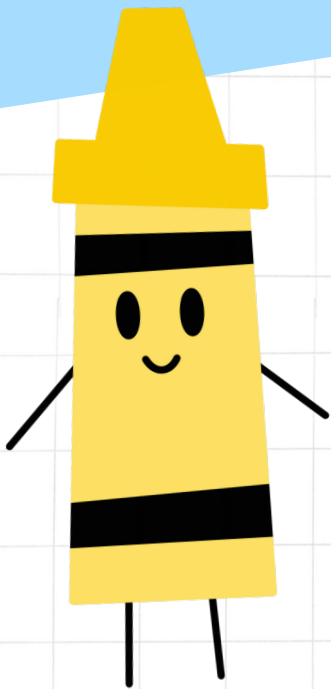
Los niños observan los distintos materiales presentados, seleccionan los que utilizaran y mediante una lluvia de ideas mencionan otras maneras de cómo utilizar los materiales.

SOMOS PELUQUEROS

Procedimiento

- Los niños entonan la canción "Mis manitos"
"Saco una manito, la hago bailar, la cierro, la abro y la vuelvo a guardar, la saco las manitos las hago bailar, la cierro la abro y las vuelvo a guardar"
- Cada niño recibe una carita con lana, al cual realizaran diferentes peinados según su creatividad y lo decoran libremente con el material de su preferencia.

Al escuchar la indicación de que termino el tiempo del taller, los niños guardan los materiales con la canción "A guardar".



EL

AVIONCITO

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales

★ Juego el avioncito

★ Tapitas de botella

★ Escalera de sogá

★ Conos

Objetivo

La estrategia tiene como objetivo favorecer el desarrollo de la coordinación motriz gruesa, el equilibrio y el control corporal mediante saltos y desplazamientos, fortaleciendo la lateralidad y el dominio del cuerpo en movimiento.

Procedimiento

- Los niños forman dos filas y se dirigen al patio cantando la canción *Marcha soldado*.
- En el patio los niños observan el juego del avioncito, sogas, vasos, pelotas pequeñas y tapitas de botella.

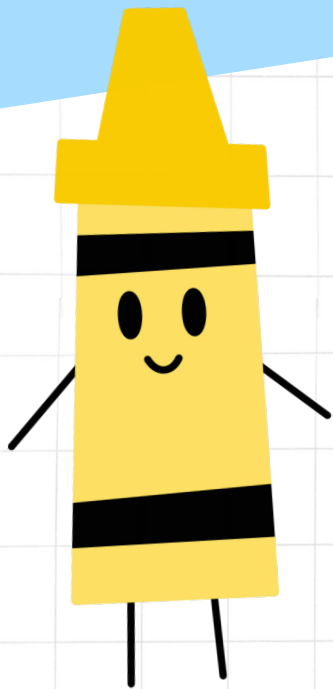
- ü ¿Qué podemos hacer con estos materiales?
- ü ¿A que podríamos jugar?
- ü ¿Para qué se utilizarán las tapitas de botella?
- ü ¿Cómo puedo formar equipos?

• Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. Los niños se ubican en el patio y como calentamiento bailan y entonan la canción de "las direcciones". En la cual moverán su cuerpo al ritmo de la canción.

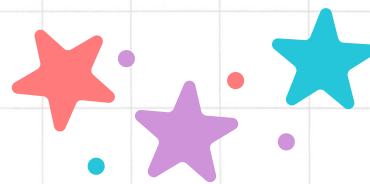
EL AVIONCITO

Procedimiento

- Los niños proponen los juegos que pueden realizar con el material y proponen como podrían agruparse y moverse por el espacio delimitado.
- Los niños comienzan saltando sobre la escalera de sogas.
 - Los niños llegan hasta una caja con tapitas, lanzan la tapita hasta uno de los cuadros del avioncito.
- Los niños saltan sobre el avioncito y recogen su tapita, luego regresan a formarse a la fila.



- Los niños forman una ronda y escuchan el audio de sonidos de bosque mientras regulan su respiración.
Expresión Gráfico plástico
Los niños regresan al aula y realizan un dibujo donde plasmen lo que hicieron en el patio.



JOYEROS

CREATIVOS

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales

★	Lana
★	Fideo canuto
★	pinceles
★	Flores de colores
★	Sorbetes
★	Témpera

Objetivo

Desarrollar la motricidad fina y la coordinación óculo manual mediante actividades de pintura, enhebrado y ensartado para la elaboración de pulseras y collares, fortaleciendo la pinza digital, la precisión del movimiento.

Procedimiento

- Los niños se reúnen en asamblea y observan a la docente con una caja sorpresa.
- Los niños descubren lo que hay dentro de la caja sorpresa (Lana, fideo canuto, fideo corbata, flores de colores, sorbetes, temperas, pinceles)
- ü ¿Qué podemos hacer con los materiales?
- ü ¿Qué podemos hacer con la lana y los fideos?
- ü ¿Qué podemos hacer con las flores y los sorbetes?

- Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller.

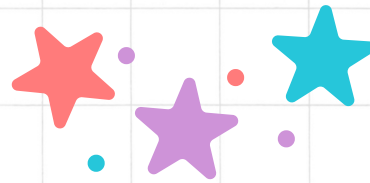
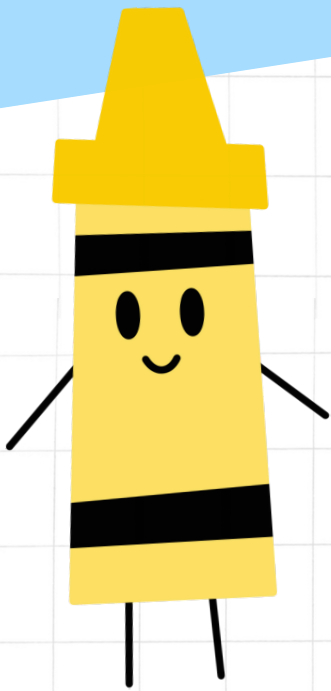
Los niños exploran los diferentes materiales que se encuentran en sus mesas y van organizándose para elegir los que utilizarán para realizar el accesorio o joya de su preferencia.

JOYEROS CREATIVOS



Procedimiento

- Antes de iniciar con el taller, los niños entonan la canción "Saco una manito".
- Los niños realizan la joya de su preferencia usando los diferentes materiales libremente.
- Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción "A guardar". "A guardar, a guardar cada cosa en su lugar..."



- Los niños se ponen de pie para entonar y moverse con la canción "Sube la espumita" para relajarse y concentrarse. Los niños participan en orden enseñando el collar o joya que realizaron y comentan que material utilizaron.

TWISTEROS

DIVERTIDOS

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales



Twister o plancha con círculos



Ruleta con partes de cuerpo y colores



Caja sorteadora

Objetivo

Desarrollar la lateralidad, coordinación motriz y conocimiento del cuerpo mediante la ejecución de movimientos corporales, favoreciendo el equilibrio y la conciencia corporal.

Procedimiento

Entonando la canción rítmica "Ratón ton" los niños se dirigen al patio en donde observan en el suelo dos twister o plancha con círculos de colores.

- ü ¿Qué observamos en el suelo?
 - ü ¿Qué colores hay?
 - ü ¿Cómo podríamos jugar?
- Los niños observan la ruleta de twister y la caja sorteadora.
- ü ¿Qué imágenes aparecen en la ruleta?
 - ü ¿Qué podríamos hacer con la caja sorteadora?

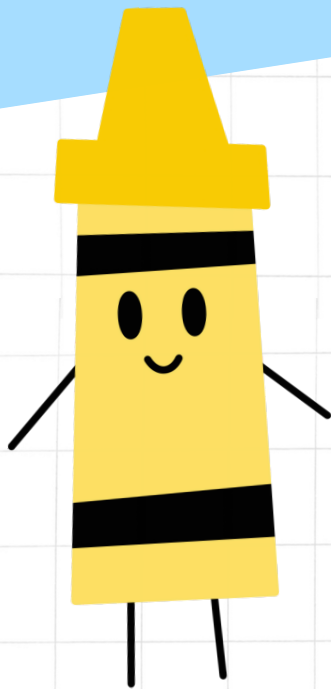
- Antes de iniciar con el taller, los niños a modo de calentamiento entonan y bailan al ritmo de la canción "Ven que te voy a enseñar haciendo uso de sus pulseras roja y azul.
- Los niños proponen los juegos y se organizan para jugar con la ruleta de partes del cuerpo y la plancha de twister con círculos de colores.

TWISTEROS DIVERTIDOS

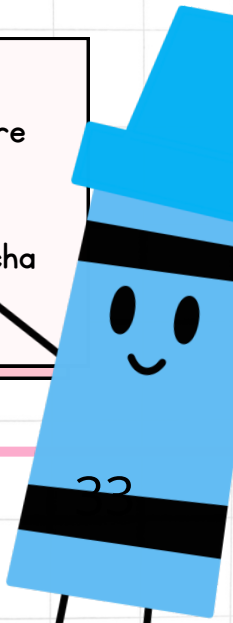


Procedimiento

- Los niños forman tres equipos, haciendo uso de la caja sorteadora, para dar inicio al juego.
- Un niño de cada equipo se coloca sobre la plancha de twister.
- Se gira la ruleta de partes del cuerpo, para saber que parte de su cuerpo va en el círculo de color correspondiente.



- Los niños identifican la parte del cuerpo y sin caerse colocaran esta sobre el círculo.
- Los niños deben mantener la parte del cuerpo indicada según la ruleta sobre el círculo sin caerse sobre la plancha, el niño que caiga sobre la plancha será el que pierda.



SOMOS

PIZZEROS

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales

★ Pedazos de pizza (cartón)

★ Imágenes de ingredientes de pizza para recortar

★ tijeras

★ Goma

★ Parlante (en aula)

Objetivo

Desarrollar la motricidad fina y la coordinación óculo manual mediante el recorte, fortaleciendo la pinza digital, el control del movimiento y la precisión manual en actividades gráficas.

Procedimiento

• Los niños escuchan la canción "Fiesta de la pizza" ¿Qué creen que haremos el día de hoy? ¿En quienes nos convertiremos?, la docente les dice que les tiene una sorpresa para ello los niños cierran los ojos mientras cantan "Vamos a ver", cuando abren los ojos observan en sus mesas las pizzas, tijeras, goma y hojas impresas con ingredientes para recortar.

Qué podemos hacer con los materiales?
¿En quienes nos convertiremos el día de hoy?
¿Qué le falta a la pizza? ¿Qué podemos utilizar?

Acuerdos o normas

Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del juego

SOMOS PIZZEROS



Procedimiento

Antes de iniciar con el taller, los niños entonan la canción "Saco una manito la hago bailar, la cierro, la abro y la vuelvo a guardar...".

- Los niños exploran los diferentes materiales de sus mesas, eligen que ingredientes recortaran para colocar en su pedazo de pizza y los van pegando según su preferencia.

• Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción "A guardar". "A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...".

- Los niños entonan la canción "Sube la espumita", mientras van realizando diferentes movimientos y tonos de voz.

APUNTA

ENCESTA

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales

★ Pelotas pequeñas

★ vasos

★ conos planos

★ pelotas y barra de plástico

★ conos o botellas

★ rana

Objetivo

Desarrollar la coordinación óculo podal, óculo manual, el equilibrio y el control corporal mediante desplazamientos en los niños de 5 años

Procedimiento

- Los niños forman dos filas y se dirigen al patio entonando la canción "Ratón ton-ton". En el patio observan pelotas pequeñas y de trapo, conos, barras de plástico, vasos y una rana con la boca grande.
- Propuesta de juegos y actividades
 - ü ¿Qué podemos hacer con los materiales?
 - ü ¿Qué juegos podríamos realizar?
 - ü ¿Cómo podemos usar las pelotas y los vasos?
 - ü ¿Cómo podemos usar la barra?

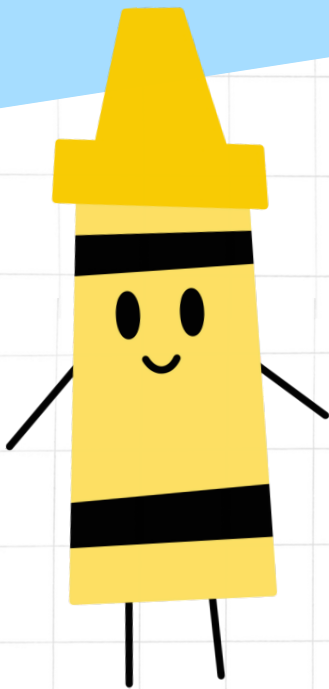
- Antes de iniciar con el taller, los niños a modo de calentamiento entonan y bailan al ritmo de la canción "Ven que te voy a enseñar haciendo uso de sus pulseras roja y azul.
- Los niños exploran los diferentes materiales, van creando y organizándose por turnos para realizar el juego de su preferencia de manera libre. Responden a las preguntas:

APUNTA ENCESTA



Procedimiento

- Se observa y escucha las propuestas brindadas por los niños
- Los niños comienzan colocando la barra de plástico dentro del cono plano, el cual deberá llevar en zigzag hasta llegar a un cesto con pelotas.
- Los niños tomaran pelotas del cesto los cuales deben colocar en los vasos que se encuentran en fila, sin hacer que las pelotas se caigan del vaso.
- Los niños llegan a un cesto con pelotas de trapo, agarran una pelota de trapo el cual lanzaran hasta encestar en la boca de la rana.



- Los niños se dispersan en el patio e imaginan que tienen un globo en la mano ¿De qué color será mi globo? Los niños soplan para inflar su globo y hacerlo de diferentes tamaños, de esa manera los niños van regulando su respiración y relajándose.

ATRAPAME

SI PUEDES

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales

- ★ Conos para delimitar el espacio
- ★ Dado con imágenes de animales
- ★ Collarines con imagen de león
- ★ Pañuelos de colores



Objetivo

Desarrollar la coordinación motriz gruesa, el equilibrio y el control corporal mediante la imitación de movimientos de animales y desplazamientos libres durante el juego.

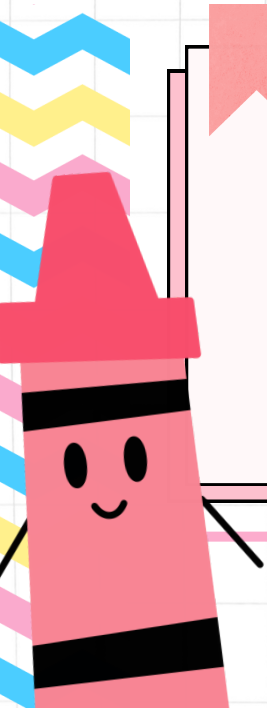
Procedimiento

Cantando la canción "Soy una serpiente" los niños se dirigen al patio en donde observan el dado con imágenes de animales

- ¿Cómo podemos usar el dado?
- ¿Cómo se mueven los animales del dado?
- ¿Cómo podemos usar los collarines?



• Antes de iniciar con el taller, los niños a modo de calentamiento entonan y bailan al ritmo de la canción "Ven que te voy a enseñar haciendo uso de sus pulseras roja y azul."



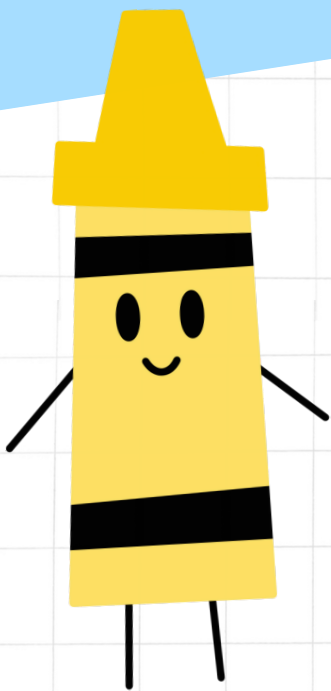
ATRAPAME SI PUEDES



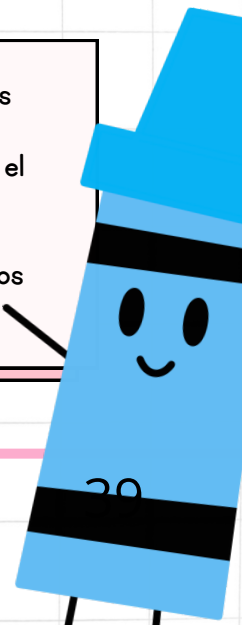
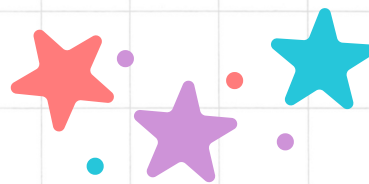
Procedimiento

Los niños exploran los materiales y se pregunta ¿Cómo podemos organizarnos para comenzar el juego?

- Los niños se colocan en forma de ronda, un niño lanza el dado al centro y se observa el animal que imitarán.
- Se elige a los niños que usarán los collarines de león y quienes deberán perseguir a sus compañeros.
- Antes de comenzar la cacería los niños entonan lo siguiente dependiendo del animal que salga al lanzar el dado:



- “Un monito se perdió, pero sin miedo el siguió, pero alguien lo persigue tiene garras grandes, unos dientes grandes, una melena grande ¿Quién será? Es el rey león”
- Los niños corren por el espacio delimitado imitando al animal del dado evitando que el león los atrape y les quite el pañuelo.
 - El niño que es atrapado por el león regresa a sentarse en el círculo.
- El dado se vuelve a lanzar para empezar una nueva ronda del juego y se elige a otros cazadores.



LAVANDERIA

DIVERTIDA

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales

- ★ Ropa pequeña
- ★ Lavadoras recicladas
- ★ Ganchos de diferentes colores
- ★ Tendedero
- ★ Conos

Objetivo

Desarrollar la motricidad fina y la coordinación óculo manual, mediante la actividad, fortaleciendo la pinza digital y el control del movimiento, en los niños de 5 años.

Procedimiento

Cantando la canción "oso perezoso" los niños se dirigen al patio en donde observaran ganchos esparcidos en un círculo del patio, dos lavadoras con prendas de ropa, conos planos, sogas.

Qué materiales observas?

¿Qué podemos realizar con estos materiales?

¿Qué otros materiales observas? ¿Qué habrá dentro de las lavadoras?

¿Cómo podemos jugar con los ganchos y los otros materiales?

- Antes de iniciar con el taller, los niños a modo de calentamiento entonan y bailan al ritmo de la canción "Ven que te voy a enseñar haciendo uso de sus pulseras roja y azul.

LAVANDERIA DIVERTIDA



Procedimiento

- Los niños se desplazan en zigzag hasta llegar al cesto con ganchos, escogen los ganchos y lo colocan en su ropa.
- Los niños saltan sobre las vallas pequeñas, luego llegan a la lavadora, sacan una prenda y tienden en el tendedero.
- Se continua con el juego hasta que se cuelgue la última prenda de ropa de cada lavadora, el grupo que termine de colgar todas sus prendas será el ganador.

- Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción "A guardar". "A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...".

LAS FRUTAS

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales



Imagen de rostro



Imágenes de diferentes
frutas



Tijeras



Goma

Objetivo

Favorecer la comprensión de su cuerpo mediante la identificación y ubicación de las partes del rostro, desarrollando al mismo tiempo la motricidad fina y la coordinación óculo manual al recortar por las líneas punteadas.

Procedimiento

Los niños escuchan la canción "Frutas divertidas" ¿Qué creen que haremos el día de hoy?, la docente les dice que les tiene una sorpresa para ello los niños cierran los ojos mientras cantan "Vamos a ver", cuando abren los ojos observan un sobre mágico en donde están las imágenes de diferentes frutas y la imagen de un rostro.

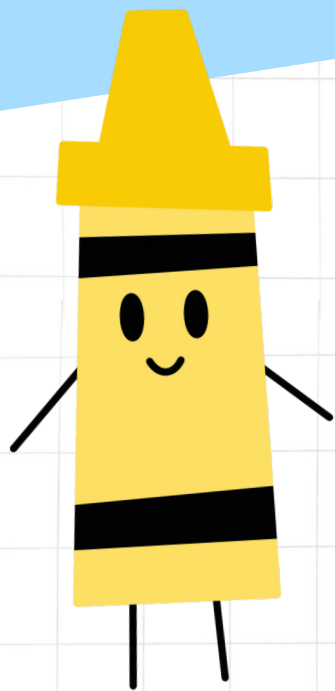
Propuesta de juegos y actividades
¿Qué podemos hacer con las frutas?
¿Qué le falta al rostro?
¿Cuáles son las partes de nuestro cuerpo?

• Antes de iniciar con el taller, los niños entonan la canción "Saco una manito la hago bailar, la cierro, la abro y la vuelvo a guardar...".

LAS FRUTAS

Procedimiento

- Los niños observan las diferentes frutas de sus hojas, las cuales recortaran con la tijera.
 - Los niños eligen que frutas recortaran para colocar en la imagen del rostro para formar su cara.
- Orden material usado
- Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción "A guardar". "A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...".



Los niños entonan la canción "Mi carita", mientras van realizando diferentes movimientos señalando las partes de su cara. Se invita a los niños a mostrar como recortaron las frutas y como las pegaron en la imagen del rostro.

JUGUEMOS

CON EL DADO

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales



Pulseras



Dado de lateralidad



Búfer

Objetivo

La estrategia tiene como objetivo beneficiar la habilidad óculo manual que requiere mayor precisión en situaciones de representación gráfico plástico en los niños de 5 años.

Procedimiento

Cantando la canción "Soy una serpiente" los niños se dirigen al patio en donde observan el dado con imágenes de manos y pies.

¿Qué imágenes hay en el dado?

¿Cómo podemos utilizar el dado?

¿Cómo podemos organizarnos?

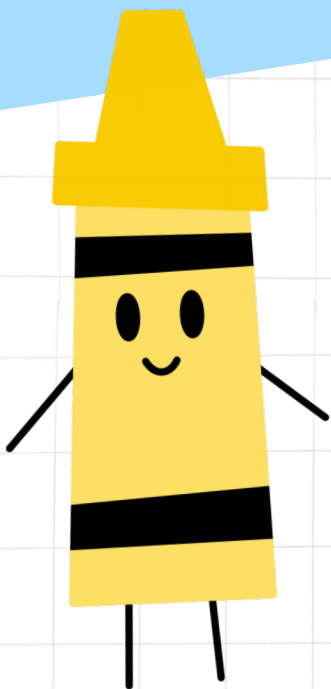
- Antes de iniciar con el taller, los niños proponen movimientos para el calentamiento y las van realizando.
- Los niños se colocan las pulseras de lateralidad, roja y azul.
- Para animarse con la actividad, los niños entonan y bailan al ritmo de la canción de "A la derecha, a la izquierda".

JUGUEMOS CON EL DADO



Procedimiento

- Los niños forman dos filas mirándose frente a frente
- Con ayuda de la caja sorteadora saldrá un niño a lanzar el dado.
- Los niños observan la imagen que salió en el dado de lateralidad.
- Los niños realizan la acción que se indica en el dado de lateralidad, manteniendo el equilibrio.
- Seguidamente saldrá otro niño a lanzar el dado, para descubrir que otra acción se realizara.



- Los niños regresan al salón y se sientan en forma de media luna.
- Los niños imaginan que son tortugas que duermen dentro de su caparazón y que al despertar salen de su caparazón levantando los brazos y estirando sus piernas.

1,2 Y 3

VAMOS AL CIRCO

★ Tiempo: 40 minutos



Materiales

- ★ Latas de colores
- Aros pequeños
- ★ Pelota
- Botellas
- Cuerda
- ★ Peces de esponja
- Cañas de pescar
- ★ Piscina pequeña
- Pistola de agua
- Conos de papel
- ★ Pelotas de colores

Objetivo

Desarrollar la coordinación motora gruesa y fina, el equilibrio y el control corporal mediante la participación en diversos juegos de feria como lanzar aros o pescar objetos, favoreciendo la precisión del movimiento y la coordinación óculo manual.

Procedimiento

- Los niños escuchan la canción "Afro Circus" y bailan al ritmo de la canción, luego se pregunta: ¿A dónde creen que iremos el día de hoy? ¿Qué haremos? ¿A qué jugaremos?
- Los niños forman dos filas y se dirigen al patio entonando la canción "Afro circus" en el patio observan los materiales.

- Antes de iniciar con el taller, los niños proponen movimientos para calentar su cuerpo y las van realizando.

Los niños exploran los diferentes materiales, van creando y organizándose por turnos para realizar el juego de su preferencia de manera libre.

1, 2 Y 3

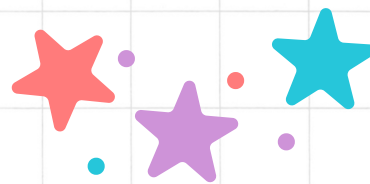
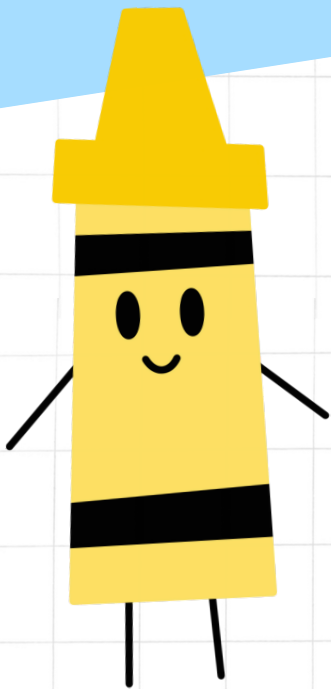
VAMOS AL CIRCO



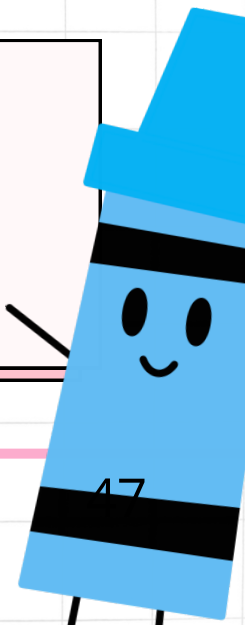
Procedimiento

Se observa y escucha las propuestas brindadas por los niños. Los niños comienzan a realizar los juegos de su preferencia, recordando que se les avisara 5 minutos antes para dar por terminado los juegos.

- Orden material usado
- Luego de dar por concluido los juegos, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción "A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...".



- Los niños forman una ronda en el patio y mientras escuchan la canción "La nube" van realizando movimientos según el ritmo de la canción, así mismo regulan su respiración.
- Los niños regresan al aula formando una fila y entonando la canción "El trencito de madera".



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 01

I. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “Carrera del cuerpo”
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas
- Justificación: El taller se realiza para favorecer y comprender la concepción del propio cuerpo y desarrollar sus habilidades motrices básicas.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas</p>	<p>Realiza acciones combinando o sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza acciones demostrando su habilidad de coordinación y equilibrio.

		espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	--	--	--

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de las condiciones:

- Rompecabeza del cuerpo humano
- Conos
- Barras
- Cintas de colores

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantando la canción “Soy una serpiente” los niños se dirigen al patio en donde observan pelotas pequeñas de diferentes colores, conos, aros, huellas en el piso y cajas. <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué podemos hacer con los materiales? ✓ ¿Qué podemos hacer con el rompecabezas ✓ ¿Qué podemos hacer con los conos y las barras? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	<p>Pelotas</p> <p>Aros</p> <p>Vasos de colores</p> <p>Conos</p> <p>Pelotas</p> <p>Arco de fulbito</p>
Desarrollo	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar con el taller, los niños proponen movimientos para calentar su cuerpo y las van realizando. <p>Juego libre con el material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños exploran los materiales y se organizan en equipo para 	<p>Pelotas de fulbito</p>

	<p>comenzar a jugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños por equipo se forman en columnas detrás del cono y empiezan a realizar el circuito. Primero agarran una pieza del rompecabezas y pasan por encima de las barras, luego saltan por los aros y caminan en zigzag por las cintas. Luego colocan la pieza del rompecabezas en el piso y regresan para que salga el próximo niño de su equipo. <p>Orden material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños regresan al salón, entonando la canción “trecito de madera”, en el salón los niños imaginan que son un globo y que mediante su respiración van inflándose haciéndose grandes o pequeños. <p>Expresión Gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños reciben una hoja en donde se representarán mediante un dibujo las acciones que realizaron y los materiales que usaron. 	<p>Cinta</p> <p>Pañuelos</p> <p>Hojas</p>
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué acciones realizaste? ✓ ¿Qué material utilizaron? ✓ ¿Cómo lo utilizaron? ✓ ¿Qué partes de tu cuerpo moviste? ✓ ¿Qué otro juego te hubiera gustado realizar? 	<p>Micrófono preguntón</p>

V. EVALUACIÓN:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones combinando sus habilidades motrices. • Se representa a si mismo mediante un dibujo. |
|---|

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 02

I. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “Paseando mi pelota”
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas
- Justificación: El taller se realiza para beneficiar la habilidad de equilibrio, coordinación y habilidades motoras en los niños de 5 años.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con</p>	<p>Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza acciones demostrando su habilidad de coordinación y equilibrio.

		<p>sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias</p>		
--	--	---	--	--

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de las condiciones:

- Pelotas
- Aro
- 2 cestos
- Huellas de colores
- Conos (en aula)

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantando la canción “Marcha soldado” los niños se dirigen al patio en donde observan pelotas pequeñas de diferentes colores, conos, aros, huellas en el piso y cajas. <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué podemos hacer con los materiales? ✓ ¿Qué podemos hacer con las pelotas y aros? ✓ ¿Cómo podemos trasladar las pelotas? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	<p>Pelotas</p> <p>Aros</p> <p>Lana</p> <p>2 Cajas</p> <p>Huellas de colores</p> <p>Conos (en aula)</p>
Desarrollo	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar con el taller, los niños entonan la canción “El calentamiento” a modo de preparar su cuerpo para la actividad física. <p>Juego libre con el material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños exploran los diferentes materiales y van creando y 	<p>pulseras</p> <p>Parlante (en aula)</p>

	<p>organizándose para realizar el juego que les gustaría jugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños comienzan saltando por las huellas en el piso. • Los niños llegan hasta un cesto de pelotas pequeñas. • Colocan la pelota pequeña dentro del aro, para luego jalar el aro con la pelota agarrando la tira de lana, con cuidado de no hacer salir la pelota del aro. • Los niños pasean su pelota hasta dar la vuelta al cono y dejarlo en el lugar inicial. • Los niños regresan a la fila para dar pase al siguiente niño. <p>Orden material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños regresan al salón, entonando la canción “trecito de madera”, en el salón los niños imaginan que son un globo y que mediante su respiración van inflándose haciéndose grandes o pequeños. <p>Expresión Gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños reciben una hoja en donde se representarán mediante un dibujo las acciones que realizaron y los materiales que usaron. 	<p>Pañuelos</p> <p>Hojas</p>
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué acciones realizaste? ✓ ¿Qué material utilizaron? ✓ ¿Cómo lo utilizaron? ✓ ¿Qué partes de tu cuerpo moviste? ✓ ¿Qué otro juego te hubiera gustado realizar? 	<p>Micrófono preguntón</p>

V. EVALUACIÓN:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones combinando sus habilidades motrices. • Se representa a si mismo mediante un dibujo. |
|---|

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER GRAFICO PLASTICO

VII. DATOS GENERALES:

Nombre del taller: "Somos pasteleros"

Fecha: 19/10/2023

Metas cuantitativas: 16 niños y niñas

Justificación: El taller se realiza para beneficiar la coordinación óculo manual en los niños de 5 años, así como su creatividad y trabajo en equipo.

VIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas</p>	<p>Realiza acciones combinando o sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza acciones demostrando su habilidad de coordinación óculo manual y concentración

		espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	--	--	--

IX. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de las condiciones:

- Dos tortas de cartón
- Pintura
- Pegamento
- Hojas de colores
- Masita
- Tubos de cartón
- Tijeras
- Pinceles
- Tapas de botellas
- Retazos de tela

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Dialogo de la actividad a realizar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños entonan la canción “Vamos a ver” para descubrir que será o que se esconde bajo una gran tela. • Los niños observaran las dos toras hechas a base de cartón. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué observamos? ✓ ¿Quiénes preparar las tortas? ✓ ¿Cómo son las tortas? ✓ ¿Qué les faltara a estas tortas? ¿Qué podemos hacer? ✓ ¿Qué podemos usar para decorar nuestras toras? <p>Acuerdos del uso de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños escuchan decir a la docente que dentro de la caja mágica a traído nuevos materiales que pueden usar el día de hoy, para ello los niños dicen las palabras mágicas para descubrir lo que hay dentro de la caja. 	<p>Dos tortas de cartón</p> <p>Caja mágica</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños observan de la caja los distintos materiales (pegamento, hojas de colores, masita, tubos de cartón, tijeras, pinceles, pintura y tapitas) • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? <p>Exploración libre del material</p> <p>Los niños observan los distintos materiales presentados y mediante una lluvia de ideas mencionan otras maneras de cómo utilizar los materiales para decorar las tortas.</p>	
Desarrollo	<p>Desarrollo de la actividad (Aplicación de la estrategia)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar con el taller, los niños cantan y realizan movimientos entonando la canción de la familia dedo. • Se pregunta ¿Cómo podemos organizarnos para comenzar el juego? • Los niños forman dos grupos a los cuales se les entregara una torta. • Cada grupo recibirá los materiales que pueden usar para decorar las tortas, y cada niño escogerá los materiales que usará libremente para decorar su torta. • Cuando cada grupo termine de decorar se realizará la presentación de su torta. 	<p>Dos tortas de cartón</p> <p>Pintura</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Masita</p> <p>Tubos de cartón</p> <p>Tijeras</p> <p>Pinceles</p> <p>Tapas de botellas</p> <p>Retazos de tela</p>
Cierre	<p>Verbalización de lo realizado</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué acciones realizaste? ✓ ¿Qué material utilizaron para la torta? ✓ ¿Cómo lo utilizaron? ✓ ¿Qué parte de tu cuerpo usaste para decorar la torta? ✓ ¿Qué otro juego te hubiera gustado realizar? 	<p>Micrófono preguntón</p>

X. EVALUACIÓN:

- Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.
- Se representa a si mismo mediante un dibujo.

XI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

V°B° Docente de

Docente de Aula

Practicante

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 04

I. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “Traslado los globos”
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas
- Justificación: El taller se realiza para beneficiar el desarrollo de sus habilidades motrices básicas, reconocer partes del cuerpo y favorecer el trabajo en equipo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.</p> <p>Reconoce las partes de su</p>	<p>Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza acciones demostrando su habilidad de coordinación y equilibrio.

		cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	--	--	--

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de los materiales a utilizar:

- globos de diferentes colores
- telas
- Cestos
- cajas
- conos

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <p>Cantando la canción “Ratón ton ton” los niños se dirigen al patio en donde observan cajas con telas, globos de diferentes colores, cestos y conos planos.</p> <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué podemos hacer con los materiales? ✓ ¿Qué podemos hacer con los globos? ✓ ¿De qué manera podemos jugar usando los materiales? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	<p>Globos</p> <p>Telas</p> <p>Cestos</p> <p>Cajas</p> <p>Conos</p>
	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <p>Los niños se ubican cada uno en una x marcada en el suelo del patio para comenzar con el calentamiento, proponiendo diferentes movimientos.</p>	

Desarrollo	<p>Juego libre con el material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños exploran los materiales y proponen los juegos que pueden realizar con los globos, cajas, telas y conos. <p>¿Qué creen que se puede hacer con los globos? ¿Cómo podrían trasladarlos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se forman en parejas detrás del cono. • Los niños en parejas trasladan los globos usando las diferentes partes de su cuerpo, sin hacer caer los globos al piso. <p>Orden material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de realizar su juego, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <p>Los niños se vuelven a ubicar en las x marcadas en el patio e imaginan que tienen un globo en la mano del color de su preferencia, el cual van soplando hasta hacerlo grande, de esa manera regulan su respiración.</p> <p>Expresión Gráfico plástico</p> <p>Los niños regresan al aula y realizan un dibujo donde plasmen lo que hicieron en el patio.</p>	
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué movimientos realizaste? ✓ ¿Qué juego crearon usando los pañuelos? ✓ ¿Cómo trasladaron el globo? ✓ ¿De qué otra forma podrías haber trasladado el globo? ✓ ¿Cómo se realizaba el juego? ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto del taller? ¿Por qué? 	Micrófono preguntón

IV. EVALUACIÓN:

- Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.
- Se representa a si mismo mediante un dibujo.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 05

VI. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “Me equilibrdivierto”
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas
- Justificación: El taller se realiza para beneficiar el desarrollo de equilibrio, la coordinación motriz y control postural.

VII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra dominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas</p>	<p>Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza acciones demostrando su habilidad de coordinación y equilibrio.

		espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	--	--	--

VIII. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de los materiales a utilizar:

- Cestos
- Pelotas de colores
- platos
- cinta de color
- barras de plástico
- vasos

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <p>Cantando la canción “El trencito de madera” los niños se dirigen al patio en donde observan pelotas pequeñas de diferentes colores, conos e papel y un camino de cinta en el suelo.</p> <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué podemos hacer con los materiales? ✓ ¿Qué podemos hacer con las pelotas? ✓ ¿Cómo podemos trasladar las pelotas? ¿Por dónde podría caminar? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	<p>Pelotas</p> <p>Cinta</p> <p>vasos</p>
	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <p>Los niños se ubican en la x del patio y realizan diferentes movimientos antes de empezar a jugar con la canción “El calentamiento”.</p>	

Desarrollo	<p>Juego libre con el material (Aplicación de estrategia)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños exploran los materiales y proponen los juegos que pueden realizar con los materiales. ¿Qué creen que se puede hacer con los palos y platos? ¿Qué puedo colocar sobre los platos? • Los niños siguen el camino trazado en el piso mientras llevan una pelota en cada uno de los platos que están en los extremos del palo o tubo. • Los niños pasan el camino sin hacer caer las pelotas hasta llegar a un cesto en donde dejaron sus pelotas. • Luego de guardar las pelotas en sus cestos, los niños arman una torre con vasos, luego regresan a la fila para dar paso al siguiente niño. <p>Orden material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <p>Los niños regresan al salón, entonando la canción “trecito de madera”, en el salón los niños imaginan que son un globo y que mediante su respiración van inflándose haciéndose grandes o pequeños.</p> <p>Expresión Gráfico plástico</p> <p>Los niños regresan al aula y realizan un dibujo donde plasmen lo que hicieron en el patio.</p>	
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué movimientos realizaste? ✓ ¿Qué parte de tu cuerpo moviste al pasar por el avioncito? ✓ ¿Qué juego crearon usando los pañuelos? ✓ ¿Cómo se realizaba el juego? ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto del taller? ¿Por qué? 	Micrófono preguntón

IX. EVALUACIÓN:

- Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.
- Se representa a si mismo mediante un dibujo.

X. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 06

I. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “Carrera de pelotas”
- Metas cuantitativas: 16 niños y niñas
- Justificación: El taller se realiza para beneficiar la habilidad de equilibrio, coordinación óculo manual y podal y habilidades motrices básicas en los niños de 5 años.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas</p>	<p>Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza juegos demostrando sus habilidades motrices básicas, así como de coordinación y equilibrio.

		espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	--	--	--

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de los materiales a utilizar:

- Pañuelos
- Pelotas pequeñas
- Conos planos
- 2 Cajas
- 2 cestos

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <p>Cantando la canción “El trencito de madera” los niños se dirigen al patio en donde observan pelotas pequeñas de diferentes colores, telas, 2 cajas, 2 cestos y conos planos.</p> <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué podemos hacer con los materiales? ✓ ¿Qué podemos hacer con las pelotas? ✓ ¿Cómo podemos trasladar las pelotas? ✓ ¿Cómo podríamos colocar los conos? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	<p>Pelotas</p> <p>telas</p> <p>Conos planos</p> <p>Cajas</p> <p>cestos</p>
	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <p>Los niños se ubican en la x del patio, como calentamiento, bailan y entonan la canción “Ven que te voy a enseñar” sobre lateralidad.</p> <p>Juego libre con el material</p>	

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños exploran los materiales y proponen los juegos que pueden realizar con los conos planos, cestos, cajas, las pelotas y las telas de diferentes colores. • Los niños por equipos trasladaran las pelotas haciendo uso de las telas siguiendo en línea recta, al llegar al cono dejan la pelota en la caja y arman una torre de cajas según su tamaño. <p>Orden material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <p>Los niños forman una ronda y escuchando la canción de la nube van realizando los movimientos de la canción.</p> <p>Expresión Gráfico plástico</p> <p>Los niños regresan al aula entonando la canción “Trencito de madera”. Cada niño reciben hojas y colores y realizan un dibujo donde plasmen lo que hicieron en el patio.</p>	
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué movimientos realizaste? ✓ ¿Qué parte de tu cuerpo moviste al pasar por el avioncito? ✓ ¿Qué juego crearon usando los pañuelos? ✓ ¿Cómo se realizaba el juego? ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto del taller? ¿Por qué? 	Micrófono preguntón

V. EVALUACIÓN:

- Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.
- Se representa a si mismo mediante un dibujo.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 07

I. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “Rita la payasita”
- Fecha: 25/10/2023
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas de 5 años.
- Justificación: El taller se realiza para Desarrollar la lateralidad y el conocimiento de las partes del cuerpo mediante la ejecución e imitación de movimientos corporales propuestos por “Rita la payasita”, fortaleciendo la coordinación motriz, la conciencia corporal y el control postural.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Derecho
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el</p>	<p>Realiza acciones combinand o sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza acciones demostrando su habilidad de coordinación y equilibrio.

		estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	---	--	--

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de las condiciones:

- Rita la payasita
- Conos
- Pulseras de color rojo y azul
- Pañuelos

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Diálogo de la actividad a realizar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños escuchan a la docente atentamente: “<i>El día de hoy tenemos la visita de una amiga</i>” “<i>¿Quieren conocerla?</i>” • Los niños llaman a la Payasita Rita, quién se presenta y les dice que les ha traído una sorpresa. • Los niños observan una bolsa mágica y ayudan a la payasita Rita a descubrir lo que hay en la bolsa mágica y observan los diferentes materiales (2 manos grandes, pulseras, pañuelos) • Los niños forman una fila y se dirigen al parque entonando “El cocodrilo dante”. <p>Acuerdos del uso de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños escuchan decir a la docente que la bols mágico a traído nuevas cosas para el taller de hoy. • Los niños recuerdan los acuerdos de convivencia <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué puedo hacer con estos materiales? ✓ ¿Para qué puedo usar la caja de huevo? 	<p>Búfer</p> <p>Helado preguntón</p> <p>Bolsa mágica</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debemos utilizar los materiales? ✓ ¿Qué me pasara si me llevo a la boca alguno de los materiales? ✓ ¿Cómo debemos de tratar a los compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? <p>Exploración libre del material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños observan los distintos materiales presentados de la bolsa mágica y seleccionan los que utilizaran y mediante una lluvia de ideas mencionan otras maneras de cómo utilizar los materiales. • Los niños responden las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué materiales había dentro de la bolsa mágica? - ¿De qué colores son las manos? - ¿Cuál será la mano derecha e izquierda? - ¿Qué podemos hacer con estos materiales? - ¿A qué lado corresponde cada color? 	<p>2 manos grandes de color rojo y azul</p> <p>Conos</p> <p>Pulseras de color rojo y azul</p> <p>Pañuelos</p>
Desarrollo	<p>Desarrollo de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños entonan la canción “Mis manitos” “Saco una manito, la hago bailar, la cierro, la abro y la vuelvo a guardar, saco las manitos las hago bailar, la cierro la abro y las vuelvo a guardar” • Los niños observan algunos conos y proponen delimitar el espacio mediante las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con los conos? ¿Qué pasa si nos salimos del espacio de juego? • Los niños observan a la payasita Rita con dos manos grandes de color rojo y azul y responden las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observan? - ¿De qué color son las manos? - ¿Cuál será la mano derecha? - La mano roja en qué lado de la mano está? • Los niños observan diferentes pulseras de dos colores (rojo y 	<p>2 manos grandes de color rojo y azul</p> <p>Conos</p> <p>Pulseras de color rojo y azul</p>

	<p>azul) y responden las siguientes interrogantes: ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con estas pulseras?, ¿Cómo podemos reconocer nuestro lado izquierdo y derecho? ¿Qué pulsera deberá ir en la mano derecha?, ¿Qué pulsera deberá ir en la izquierda?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños proponen colocarse en sus respectivas manos las pulseras según el color que corresponda. • Los niños proponen jugar con Rita la payasita • Los niños escuchan que el día de hoy jugarán “Rita la payasita dice” que consiste en realizar una serie de acciones que les indica como: Traer una pelota con su mano izquierda, saltar con el pie derecho, coger un color con la mano derecha, tocarse el ojo y el oído derecho e izquierdo. • En seguida, los niños cogen pañuelos de color rojo con su mano izquierda y azul con su mano derecha para bailar al ritmo de la canción “Lateralidad: derecha-izquierda” <p>Orden de material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños responden las siguientes interrogantes: ¿Qué debemos hacer con los materiales terminando de jugar? • Los niños guardan los materiales que han utilizado en el bolsa mágica, cantando la canción “A guardar, a guardar”. 	Pañuelos
Cierre	<p>Verbalización de lo realizado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos el día de hoy? ✓ ¿Qué materiales usaste? ✓ ¿Cómo usaste los materiales? ✓ ¿Para qué podemos utilizar lo que realizamos el día de hoy? ✓ ¿Qué fue lo que más te gustó del taller? ¿Por qué? 	Micrófono preguntón

IV. EVALUACIÓN:

- Explora el material presentado.
- Utiliza el material creativamente.
- Describe lo que realizo.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO 08

I. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “Somos peluqueros”
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas de 5 años.
- Justificación: El taller se realiza para beneficiar la creatividad de los niños, mediante la creación de peinados, beneficiando la habilidad óculo manual.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Derecho
Valor y actitudes	Libertad y responsabilidad

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Explora el material presentado Describe su creación y lo que utilizó	Explora los distintos materiales presentados que llamen su interés y los utiliza para realizar los peinados creativos.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de las condiciones:

- Caritas con lana
- Peines
- Tijeras
- Ligas
- Moños de cabello

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Diálogo de la actividad a realizar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños escuchan a la docente atentamente: <i>“El día de hoy les traje una sorpresa, quieren descubrir de que trata”</i> • Los niños observan la caja misteriosa y descubren lo que hay dentro. • Los niños responden las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué observamos? ✓ ¿Para que utilizamos las ligas y moños? ✓ ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ✓ ¿Cómo podemos utilizarlos? • Los niños recuerdan que hoy realizaran un taller grafico-plástico. <p>Acuerdos del uso de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Qué me pasara si me llevo a la boca alguno de los materiales? ✓ ¿Qué debo hacer si un compañero no tiene material para trabajar? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? <p>Exploración libre del material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños observan los distintos materiales presentados, seleccionan los que utilizaran y mediante una lluvia de ideas mencionan otras maneras de cómo utilizar los materiales. 	<p>Caja sorpresa</p> <p>Carita con lana</p> <p>Moños</p> <p>Ligas</p> <p>tijeras</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Goma</p> <p>Tijera</p>
Desarrollo	<p>Desarrollo de la actividad (Aplicación de la estrategia)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños entonan la canción “Mis manitos” “Saco una manito, la hago bailar, la cierro, la abro y la vuelvo a guardar, saco las manitos las hago bailar, la cierro la abro y las vuelvo a guardar” • Cada niño recibe una carita con lana, al cual realizaran diferentes peinados según su creatividad y lo decoran libremente con el material de su preferencia. • Al escuchar la indicación de que termino el tiempo del taller, 	<p>Hojas de colores</p> <p>Goma</p> <p>Tijera</p> <p>Colita de ratón</p>

	los niños guardan los materiales con la canción “A guardar”.	
Cierre	<p>Verbalización de lo realizado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón: ✓ ¿Qué hicimos el día de hoy? ✓ ¿Qué peinado realizaste? ¿Cómo lo hiciste? ✓ ¿Qué materiales usaste para decorar tu peinado? ✓ ¿Cómo usaste los materiales? ✓ ¿Para qué podemos utilizar lo que realizamos el día de hoy? ✓ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Por qué? 	Micrófono preguntón

IV. EVALUACIÓN:

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Explora el material presentado. • Utiliza el material creativamente para decorar sus zapatos y moño de payaso • Describe lo que realizo. |
|--|

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 09

I. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “El avioncito”
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas
- Justificación: El taller se realiza para beneficiar el desarrollo de la coordinación motriz gruesa, el equilibrio y el control corporal y el dominio del cuerpo en movimiento.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas</p>	<p>Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza acciones demostrando su habilidad de coordinación y equilibrio.

		espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	--	--	--

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de los materiales a utilizar:

- Juego el avioncito
- Tapitas de botella
- Escalera de sogas
- Conos

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños forman dos filas y se dirigen al patio cantando la canción Marcha soldado. • En el patio los niños observan el juego del avioncito, sogas, vasos, pelotas pequeñas y tapitas de botella. <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ✓ ¿A que podríamos jugar? ✓ ¿Para qué se utilizarán las tapitas de botella? ✓ ¿Cómo puedo formar equipos? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	<p>Avioncito</p> <p>Tapitas de botella.</p> <p>Escalera de sogas</p>
	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <p>Los niños se ubican en el patio y como calentamiento bailan y entonan la canción de “las direcciones”. En la cual moverán su cuerpo al ritmo de la canción.</p> <p>Juego libre con el material (Aplicación de la estrategia)</p>	

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños proponen los juegos que pueden realizar con el material y proponen como podrían agruparse y moverse por el espacio delimitado. • Los niños comienzan saltando sobre la escalera de sogas. • Los niños llegan hasta una caja con tapitas, lanzan la tapita hasta uno de los cuadros del avioncito. • Los niños saltan sobre el avioncito y recogen su tapita, luego regresan a formarse a la fila. <p>Orden material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños forman una ronda y escuchan el audio de sonidos de bosque mientras regulan su respiración. <p>Expresión Gráfico plástico</p> <p>Los niños regresan al aula y realizan un dibujo donde plasmen lo que hicieron en el patio.</p>	
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué movimientos realizaste? ✓ ¿Qué parte de tu cuerpo moviste al pasar por el avioncito? ✓ ¿Qué juego crearon usando los pañuelos? ✓ ¿Cómo se realizaba el juego? ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto del taller? ¿Por qué? 	Micrófono preguntón

IV. EVALUACIÓN:

- Realiza acciones de coordinación óculo manual y podal.
- Demuestra sus habilidades motrices básicas.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER GRAFICO PLASTICO 10

I. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “Joyeros creativos”
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas
- Justificación: El taller se realiza para beneficiar la habilidad óculo manual que requiere mayor precisión en situaciones de representación gráfico plástico en los niños de 5 años.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.</p>	Realiza acciones y movimientos óculo-manual con precisión.	Realiza acciones óculo manual para la elaboración de su collar primaveral.

		Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	--	--	--

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de las condiciones:

- Lana
- Fideo canuto
- Fideo corbata
- Flores de colores
- Sorbetes
- Témpera
- Pinceles

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se reúnen en asamblea y observan a la docente con una caja sorpresa. • Los niños descubren lo que hay dentro de la caja sorpresa (Lana, fideo canuto, fideo corbata, flores de colores, sorbetes, temperas, pinceles) <p>Dialogo de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué podemos hacer con los materiales? ✓ ¿Qué podemos hacer con la lana y los fideos? ✓ ¿Qué podemos hacer con las flores y los sorbetes? <p>Acuerdos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? <p>Exploración libre del material</p> <p>Los niños exploran los diferentes materiales que se encuentran en sus</p>	<p>Lana</p> <p>Fideo canuto</p> <p>Fideo corbata</p> <p>Flores de colores</p> <p>Sorbetes</p> <p>Témpera</p> <p>Pinceles</p>

	mesas y van organizándose para elegir los que utilizarán para realizar el accesorio o joya de su preferencia.	
Desarrollo	<p>Desarrollo de la actividad (Aplicación de la estrategia)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar con el taller, los niños entonan la canción “Saco una manito”. • Los niños realizan la joya de su preferencia usando los diferentes materiales libremente. • Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. • Los niños se ponen de pie para entonar y moverse con la canción “Sube la espumita” para relajarse y concentrarse. • Los niños participan en orden enseñando el collar o joya que realizaron y comentan que material utilizaron. 	
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué material utilizaron? ✓ ¿Cómo lo utilizaron? ✓ ¿Qué partes de tu cuerpo utilizaste? ✓ ¿Qué otro juego te hubiera gustado realizar? 	Micrófono preguntón

V. EVALUACIÓN:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos óculo-manual con precisión. • Participa en la elaboración de su collar |
|---|

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 11

I. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “Twisteros divertidos”
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas
- Justificación: El taller se realiza para beneficiar la coordinación, lateralidad y el reconocimiento de las partes del cuerpo.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas</p>	<p>Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza acciones demostrando su habilidad de coordinación y equilibrio.

		espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	--	--	--

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de los materiales a utilizar:

- Twister o plancha con círculos de 4 colores diferentes.
- Ruleta con partes de cuerpo y colores
- Caja sorteadora

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <p>Entonando la canción rítmica “Ratón ton” los niños se dirigen al patio en donde observan en el suelo dos twister o plancha con círculos de colores.</p> <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué observamos en el suelo? ✓ ¿Qué colores hay? ✓ ¿Cómo podríamos jugar? <p>Los niños observan la ruleta de twister y la caja sorteadora.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué imágenes aparecen en la ruleta? ✓ ¿Qué podríamos hacer con la caja sorteadora? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	<p>Twister o plancha con círculos de 4 colores diferentes</p> <p>Ruleta</p> <p>Caja sorteadora</p>
	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar con el taller, los niños a modo de calentamiento entonan y bailan al ritmo de la canción “Ven que te voy a enseñar haciendo uso de sus pulseras roja y azul. <p>Juego libre con el material (Aplicación de la estrategia)</p>	<p>Twister o plancha con círculos de 4 colores diferentes</p>

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños proponen los juegos y se organizan para jugar con la ruleta de partes del cuerpo y la plancha de twister con círculos de colores. • Los niños forman tres equipos, haciendo uso de la caja sorteadora, para dar inicio al juego. • Un niño de cada equipo se coloca sobre la plancha de twister. • Se gira la ruleta de partes del cuerpo, para saber que parte de su cuerpo va en el círculo de color correspondiente. • Los niños identifican la parte del cuerpo y sin caerse colocan esta sobre el círculo. • Los niños deben mantener la parte del cuerpo indicada según la ruleta sobre el círculo sin caerse sobre la plancha, el niño que caiga sobre la plancha será el que pierda. <p>Orden material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <p>Los niños regresan al salón, entonando la canción “Ratón ton”, en el salón los niños imaginan que son un globo y que mediante su respiración van inflándose haciéndose grandes o pequeños.</p> <p>Expresión Gráfico plástico</p> <p>Los niños en el aula y realizan un dibujo donde plasmen lo que hicieron en el patio.</p>	Ruleta
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del helado preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo jugaste con la plancha de twister? ✓ ¿Qué partes de tu cuerpo utilizaste? ¿Qué partes del cuerpo aparecían en la ruleta? ✓ ¿Cómo se realizaba el juego? ✓ ¿Quién era el que ganaba el juego? ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto del taller? ¿Por qué? 	Micrófono preguntón

IV. EVALUACIÓN:

- Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.
- Se representa a si mismo mediante un dibujo.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 12

I. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “Somos pizzeros”
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas
- Justificación: El taller se realiza para beneficiar los movimientos de coordinación óculo manual al recortar en los niños de 5 años.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas</p>	<p>Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza acciones demostrando su habilidad de coordinación óculo manual al recortar.

		espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	--	--	--

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de los materiales a utilizar:

- Pedazos de pizza (cartón)
- Imágenes de ingredientes de pizza para recortar.
- tijeras
- Goma
- Parlante (en aula)

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños escuchan la canción “Fiesta de la pizza” ¿Qué creen que haremos el día de hoy? ¿En quienes nos convertiremos?, la docente les dice que les tiene una sorpresa para ello los niños cierran los ojos mientras cantan “Vamos a ver”, cuando abren los ojos observan en sus mesas las pizzas, tijeras, goma y hojas impresas con ingredientes para recortar. <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué podemos hacer con los materiales? ✓ ¿En quienes nos convertiremos el día de hoy? ✓ ¿Qué le falta a la pizza? ¿Qué podemos utilizar? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	<p>Pedazos de pizza (cartón)</p> <p>Imágenes de ingredientes de pizza para recortar.</p> <p>tijeras</p> <p>Goma</p>
	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar con el taller, los niños entonan la canción “Saco una manito la hago bailar, la cierro, la abro y la vuelvo a 	

Desarrollo	<p style="text-align: center;">guardar...”.</p> <p>Juego libre con el material (Aplicación de la estrategia)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños exploran los diferentes materiales de sus mesas, eligen que ingredientes recortaran para colocar en su pedazo de pizza y los van pegando según su preferencia. <p>Orden material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños entonan la canción “Sube la espumita”, mientras van realizando diferentes movimientos y tonos de voz. <p>Expresión Gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños a mostrar como quedaron sus pizzas y a expresar las acciones que realizaron y los ingredientes que usaron. 	Parlante (en aula)
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué acciones realizaste? ✓ ¿Qué material utilizaron? ✓ ¿Cómo lo utilizaron? ✓ ¿Qué partes de tu cuerpo usaste para realizar el taller? ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto del taller? ¿Por qué? 	Micrófono preguntón

IV. EVALUACIÓN:

- Realiza acciones de coordinación óculo manual.
- Recorta con precisión sobre las líneas punteadas.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 13

VII. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “Apunta y encesta”
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas
- Justificación: El taller se realiza para beneficiar la habilidad de equilibrio, coordinación óculo manual y habilidades motrices básicas en los niños de 5 años.

VIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas</p>	<p>Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza juegos demostrando sus habilidades motrices básicas, así como de coordinación óculo manual.

		espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	--	--	--

IX. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de los materiales a utilizar:

- Pelotas pequeñas
- vasos
- conos planos
- pelotas de trapo
- cestos
- barra de plástico
- conos o botellas
- rana

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <p>Los niños forman dos filas y se dirigen al patio entonando la canción “Ratón ton-ton”. En el patio observan pelotas pequeñas y de trapo, conos, barras de plástico, vasos y una rana con la boca grande.</p> <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué podemos hacer con los materiales? ✓ ¿Qué juegos podríamos realizar? ✓ ¿Cómo podemos usar las pelotas y los vasos? ✓ ¿Cómo podemos usar la barra? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	<p>Pelotas</p> <p>Pelotas pequeñas</p> <p>vasos</p> <p>rana de cartón</p>
	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar con el taller, los niños a modo de calentamiento 	<p>Pelotas de trapo</p>

Desarrollo	<p>entonan y bailan al ritmo de la canción “Ven que te voy a enseñar haciendo uso de sus pulseras roja y azul.</p> <p>Juego libre con el material (Aplicación de la estrategia)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños exploran los diferentes materiales, van creando y organizándose por turnos para realizar el juego de su preferencia de manera libre. Responden a las preguntas: • Se observa y escucha las propuestas brindadas por los niños • Los niños comienzan colocando la barra de plástico dentro del cono plano, el cual deberá llevar en zigzag hasta llegar a un cesto con pelotas. • Los niños tomaran pelotas del cesto los cuales deben colocar en los vasos que se encuentran en fila, sin hacer que las pelotas se caigan del vaso. • Los niños llegan a un cesto con pelotas de trapo, agarran una pelota de trapo el cual lanzaran hasta encestar en la boca de la rana. • Orden material usado • Luego de dar por concluido los juegos, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se dispersan en el patio e imaginan que tienen un globo en la mano ¿De qué color será mi globo? Los niños soplan para inflar su globo y hacerlo de diferentes tamaños, de esa manera los niños van regulando su respiración y relajándose. • Los niños regresan al aula formando una fila y entonando la canción “El trencito de madera”. <p>Expresión Gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños reciben una hoja en donde se representarán mediante un dibujo las acciones que realizaron y los materiales que usaron. 	<p>pulseras</p> <p>Pelotas pequeñas</p> <p>Vasos</p> <p>Rana</p> <p>Cestos</p> <p>Barra de plástico</p> <p>Conos</p>
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué acciones realizaste? ✓ ¿Qué material utilizaron? ✓ ¿Cómo utilizaste las pelotas? ✓ ¿Cómo te sentiste durante el juego? 	<p>Micrófono preguntón</p>

	✓ ¿Qué partes de tu cuerpo moviste?	
	✓ ¿Qué otro juego te hubiera gustado realizar?	

X. EVALUACIÓN:

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.• Se representa a si mismo mediante un dibujo. |
|--|

XI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°14

XII. DATOS GENERALES:

Nombre del taller: “Atrápame si puedes, León”

Metas cuantitativas: 15 niños y niñas

Justificación: El taller se realiza para beneficiar la habilidad de equilibrio, coordinación y habilidades motoras en los niños de 5 años.

XIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.</p> <p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en</p>	<p>Realiza acciones combinando o sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a sí mismo mediante un dibujo.</p>	<p>Realiza acciones demostrando su habilidad de coordinación y equilibrio al imitar movimientos de animales.</p>

		diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	---	--	--

XIV. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de las condiciones:

- Conos para delimitar el espacio
- Dado con imágenes de animales (mono, conejo, rana, pájaro, gato, gallina)
- Collarines con imagen de león
- Pañuelos de colores

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantando la canción “Soy una serpiente” los niños se dirigen al patio en donde observan el dado con imágenes de animales <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo podemos usar el dado? ✓ ¿Cómo se mueven los animales del dado? ✓ ¿Cómo podemos usar los collarines? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	<p>Dado con imágenes de animales</p> <p>Collarines con imagen de león</p>
Desarrollo	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar con el taller, los niños a modo de calentamiento entonan y bailan al ritmo de la canción “Ven que te voy a enseñar haciendo uso de sus pulseras roja y azul. <p>Juego libre con el material (Aplicación de la estrategia)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños exploran los materiales y se pregunta ¿Cómo podemos organizarnos para comenzar el juego? 	<p>pulseras</p> <p>Dado</p> <p>pañuelo</p> <p>collarines</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se colocan en forma de ronda, un niño lanza el dado al centro y se observa el animal que imitaran. • Se elige a los niños que usarán los collarines de león y quienes deberán perseguir a sus compañeros. • Antes de comenzar la cacería los niños entonaran lo siguiente dependiendo del animal que salga al lanzar el dado: • “Un monito se perdió, pero sin miedo el siguió, pero alguien lo persigue tiene garras grandes, unos dientes grandes, una melena grande ¿Quién será? Es el rey león” • Los niños corren por el espacio delimitado imitando al animal del dado evitando que el león los atrape y les quite el pañuelo. • El niño que es atrapado por el león regresa a sentarse en el círculo. • El dado se vuelve a lanzar para empezar una nueva ronda del juego y se elige a otros cazadores. <p>Orden material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños regresan al salón y se sientan en forma de media luna. • Los niños imaginan que son tortugas que duermen dentro de su caparazón y que al despertar salen de su caparazón levantando los brazos y estirando sus piernas. <p>Expresión Gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños reciben una hoja en donde se representarán mediante un dibujo las acciones que realizaron y los materiales que usaron. 	Hojas
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué acciones realizaste? ✓ ¿Qué material utilizaron? ✓ ¿Cómo lo utilizaron? ✓ ¿Qué partes de tu cuerpo moviste? ✓ ¿Qué otro juego te hubiera gustado realizar? 	Micrófono preguntón

XV. EVALUACIÓN:

- Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.
- Se representa a si mismo mediante un dibujo.

XVI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 15

XVII. DATOS GENERALES:

Nombre del taller: "Lavandería divertida"

Metas cuantitativas: 15 niños y niñas

Justificación: El taller se realiza para beneficiar la habilidad de equilibrio, coordinación y habilidades motoras finas en los niños de 5 años.

XVIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.</p> <p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en</p>	<p>Realiza acciones combinando o sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza acciones demostrando su habilidad de coordinación oculo manual y equilibrio.

		diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	---	--	--

XIX. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de las condiciones:

- Ropa pequeña
- Lavadoras recicladas
- Ganchos de diferentes colores
- Cuerda colgada entre sillas o postes
- Conos

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantando la canción “oso perezoso” los niños se dirigen al patio en donde observaran ganchos esparcidos en un círculo del patio, dos lavadoras con prendas de ropa, conos planos, sogas. <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué materiales observas? ✓ ¿Qué podemos realizar con estos materiales? ✓ ¿Qué otros materiales observas? ¿Qué habrá dentro de las lavadoras? ✓ ¿Cómo podemos jugar con los ganchos y los otros materiales? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	<p>Ganchos</p> <p>2 lavadoras</p>

Desarrollo	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar con el taller, los niños a modo de calentamiento entonan y bailan al ritmo de la canción “Ven que te voy a enseñar haciendo uso de sus pulseras roja y azul. <p>Juego libre con el material (Aplicación de la estrategia)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se desplazan en zigzag hasta llegar al cesto con ganchos, escogen los ganchos y lo colocan en su ropa. • Los niños saltan sobre las vallas pequeñas, luego llegan a la lavadora, sacan una prenda y tienden en el tendedero. • Se continua con el juego hasta que se cuelgue la última prenda de ropa de cada lavadora, el grupo que termine de colgar todas sus prendas será el ganador. <p>Orden material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <p>Expresión Gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños reciben una hoja en donde se representarán mediante un dibujo las acciones que realizaron y los materiales que usaron. 	<p>Ropa</p> <p>Lavadoras</p> <p>Ganchos</p> <p>Conos planos</p>
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué acciones realizaste? ✓ ¿Qué material utilizaron? ✓ ¿Cómo lo utilizaron? ✓ ¿Qué partes de tu cuerpo usaste para tender la ropa? ✓ ¿Qué otra acción podemos realizar con nuestras manos? ✓ ¿Qué otro juego te hubiera gustado realizar? 	<p>Micrófono preguntón</p>

XX. EVALUACIÓN:

- Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.
- Se representa a si mismo mediante un dibujo.

XXI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 16

I. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “Las frutas”
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas
- Justificación: El taller se realiza para beneficiar los movimientos de coordinación óculo manual al recortar en los niños de 5 años.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.</p> <p>Reconoce las partes de su</p>	<p>Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza acciones demostrando su habilidad de coordinación y equilibrio.

		cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	--	--	--

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de los materiales a utilizar:

- Imagen de rostro
- Imágenes de diferentes frutas
- Tijeras
- Goma

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños escuchan la canción “Frutas divertidas” ¿Qué creen que haremos el día de hoy?, la docente les dice que les tiene una sorpresa para ello los niños cierran los ojos mientras cantan “Vamos a ver”, cuando abren los ojos observan un sobre mágico en donde están las imágenes de diferentes frutas y la imagen de un rostro. <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué podemos hacer con las frutas? ✓ ¿Qué le falta al rostro? ✓ ¿Cuáles son las partes de nuestro cuerpo? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	<p>Sobre mágico</p> <p>Imágenes de frutas</p> <p>Imagen de rostro</p>

Desarrollo	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar con el taller, los niños entonan la canción “Saco una manito la hago bailar, la cierro, la abro y la vuelvo a guardar...”. <p>Juego libre con el material (Aplicación de la estrategia)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños observan las diferentes frutas de sus hojas, las cuales recortaran con la tijera. • Los niños eligen que frutas recortaran para colocar en la imagen del rostro para formar su cara. <p>Orden material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños entonan la canción “Mi carita”, mientras van realizando diferentes movimientos señalando las partes de su cara. <p>Expresión Gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños a mostrar como recortaron las frutas y como las pegaron en la imagen del rostro. 	Tijera goma
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué acciones realizaste? ✓ ¿Qué material utilizaron? ¿Qué hiciste con tus manos? ✓ ¿Cómo lo utilizaron? ✓ ¿Qué partes de tu cuerpo conoces? ✓ ¿Qué fue lo que más te gusto del taller? ¿Por qué? 	Micrófono preguntón

IV. EVALUACIÓN:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones de coordinación óculo manual. • Recorta con precisión sobre las líneas punteadas. |
|---|

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD 17

XXII. DATOS GENERALES:

Nombre del taller: “Juguemos con el dado”

Metas cuantitativas: 15 niños y niñas

Justificación: El taller se realiza para fortalecer el concepto de lateralidad en los niños y niñas, así como su coordinación.

XXIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.</p> <p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en</p>	<p>Realiza acciones combinando o sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a sí mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza acciones coordinadas demostrando su comprensión sobre lateralidad.

		diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	---	--	--

XXIV. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de las condiciones:

- Pulseras
- Dado de lateralidad
- Búfer

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantando la canción “Soy una serpiente” los niños se dirigen al patio en donde observan el dado con imágenes de manos y pies. <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué imágenes hay en el dado? ✓ ¿Cómo podemos utilizar el dado? ✓ ¿Cómo podemos organizarnos? <p>Acuerdos o normas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. ✓ ¿Cómo puedo cuidar el material? ✓ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ✓ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	Dado de lateralidad
Desarrollo	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar con el taller, los niños proponen movimientos para el calentamiento y las van realizando. • Los niños se colocan las pulseras de lateralidad, roja y azul. • Para animarse con la actividad, los niños entonan y bailan al ritmo de la canción de “A la derecha, a la izquierda”. <p>Juego libre con el material (Aplicación de la estrategia)</p>	Pulsera

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños forman dos filas mirándose frente a frente • Con ayuda de la caja sorteadora saldrá un niño a lanzar el dado. • Los niños observan la imagen que salió en el dado de lateralidad. • Los niños realizan la acción que se indica en el dado de lateralidad, manteniendo el equilibrio. • Seguidamente saldrá otro niño a lanzar el dado, para descubrir que otra acción se realizara. <p>Orden material usado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de realizar su actividad, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar”. “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños regresan al salón y se sientan en forma de media luna. • Los niños imaginan que son tortugas que duermen dentro de su caparazón y que al despertar salen de su caparazón levantando los brazos y estirando sus piernas. <p>Expresión Gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños reciben una hoja en donde se representarán mediante un dibujo las acciones que realizaron y los materiales que usaron. 	<p>Dado de lateralidad</p> <p>bufer</p>
Cierre	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué acciones realizaste? ✓ ¿Qué material utilizaron? ✓ ¿Cómo lo utilizaron? ✓ ¿Qué partes de tu cuerpo moviste? ✓ ¿Qué otro juego te hubiera gustado realizar? 	<p>Micrófono preguntón</p>

XXV. EVALUACIÓN:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones combinando sus habilidades motrices. • Se representa a si mismo mediante un dibujo. |
|---|

XXVI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 18

I. DATOS GENERALES:

- Nombre del taller: “1,2,3 Vamos al circo”
- Metas cuantitativas: 15 niños y niñas
- Justificación: El taller se realiza para beneficiar la habilidad de equilibrio, coordinación y habilidades motrices en los niños de 5 años.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación y disposición

Área	Competencias	Desempeños	Criterios	Evidencia y/o producto
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.</p> <p>Reconoce las partes de su</p>	<p>Realiza acciones combinando sus habilidades motrices.</p> <p>Se representa a si mismo mediante un dibujo.</p>	Realiza juegos demostrando sus habilidades motrices básicas, así como de coordinación y equilibrio.

		cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias		
--	--	--	--	--

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DEL TALLER:

Preparación de los materiales a utilizar:

- Latas de colores
- Aros pequeños
- Pelota
- Botellas
- Cuerda
- Peces de esponja
- Cañas de pescar
- Piscina pequeña
- Pistola de agua
- Conos de papel
- Pelotas de colores

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Presentación de material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños escuchan la canción “Afro Circus” y bailan al ritmo de la canción, luego se pregunta: ¿A dónde creen que iremos el día de hoy? ¿Qué haremos? ¿A qué jugaremos? • Los niños forman dos filas y se dirigen al patio entonando la canción “Afro circus” en el patio observan pelotas grandes y pequeñas de colores, botellas, aros, latas de colores, piscina, pistola de agua, cuerda y conos de papel. <p>Propuesta de juegos y actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué podemos hacer con los materiales? ✓ ¿Qué juegos podríamos realizar? ✓ ¿Cómo podemos usar las pelotas y los aros? ✓ ¿Qué juego podríamos realizar con la pistola de agua y las cañas? <p>Acuerdos o normas</p>	<p>Latas de colores</p> <p>Aros pequeños</p> <p>Pelota</p> <p>Botellas</p> <p>Cuerda</p> <p>Peces de esponja</p> <p>Cañas de pescar</p> <p>Piscina pequeña</p> <p>Pistola de agua</p> <p>Conos de papel</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños establecen acuerdos junto a la docente para el desarrollo del taller. <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cómo puedo cuidar el material? ○ ¿Cómo debo tratar a mis compañeros? ○ ¿Cuándo termine el taller que debo hacer con el material? 	Pelotas de colores
Desarrollo	<p>Desarrollo o expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar con el taller, los niños proponen movimientos para calentar su cuerpo y las van realizando. <p>Juego libre con el material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños exploran los diferentes materiales, van creando y organizándose por turnos para realizar el juego de su preferencia de manera libre. Responden a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué podemos hacer con las pelotas? ✓ ¿Cómo podemos usar los aros y botellas? ✓ ¿Para qué podemos usar la pistola de agua? ✓ ¿Qué podríamos hacer con la cuerda? <p>Se observa y escucha las propuestas brindadas por los niños</p> <p>Los niños comienzan a realizar los juegos de su preferencia, recordando que se les avisara 5 minutos antes para dar por terminado los juegos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orden material usado • Luego de dar por concluido los juegos, los niños guardan los materiales que utilizaron entonando la canción “A guardar, a guardar cada cosa en su lugar...”. <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños forman una ronda en el patio y mientras escuchan la canción “La nube” van realizando movimientos según el ritmo de la canción, así mismo regulan su respiración. • Los niños regresan al aula formando una fila y entonando la canción “El trencito de madera”. <p>Expresión Gráfico plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños reciben una hoja en donde se representarán mediante un dibujo las acciones que realizaron y los materiales que usaron. 	<p>pelotas grandes y pequeñas</p> <p>botellas</p> <p>aros</p> <p>latas</p> <p>pistola de agua</p> <p>cuerda</p> <p>Parlante (en aula)</p> <p>Hojas</p>
	<p>Cierre</p> <p>Los niños responden con ayuda del micrófono preguntón:</p>	

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicimos en el taller? ✓ ¿Qué acciones realizaste? ✓ ¿Qué material utilizaron? ✓ ¿Qué hiciste con los aros? ✓ ¿Cómo utilizaste las pelotas? ✓ ¿Cómo te sentiste durante el juego? ✓ ¿Qué partes de tu cuerpo moviste? ✓ ¿Qué otro juego te hubiera gustado realizar? 	Micrófono preguntón
--------	---	------------------------

IV. EVALUACIÓN:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones combinando sus habilidades motrices. • Se representa a si mismo mediante un dibujo. |
|---|

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU (2016) Programa de educación básica. Perú.

Geovanna Vicente Pacco

ACERO Y CALAMULLO_TESIS FINAL SUSTENTACION_removed (1).pdf

 TESIS OFICIAL

 TESIS - 2025

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3392901359

Fecha de entrega

30 oct 2025, 5:47 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

30 oct 2025, 5:50 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

ACERO_Y_CALAMULLO_TESIS_FINAL_SUSTENTACION_removed_1_.pdf

Tamaño del archivo

990.5 KB

108 páginas

21.374 palabras

107.354 caracteres




18% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 15%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 14%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

- 15% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 14% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Internet	repositorio.eespjbtacna.edu.pe	8%
2	Trabajos del estudiante	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja	3%
3	Trabajos del estudiante	Universidad La Salle	<1%
4	Trabajos del estudiante	unjbg	<1%
5	Trabajos del estudiante	Instituto de educacion superior pedagogico publico Tayabamba	<1%
6	Trabajos del estudiante	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Caver...	<1%
7	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%
8	Internet	repositorio.upt.edu.pe	<1%
9	Internet	hdl.handle.net	<1%
10	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
11	Trabajos del estudiante	PREGRADO	<1%

12	Internet	www.iesppfgc.edu.pe	<1%
13	Trabajos del estudiante	uncedu	<1%
14	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	<1%
15	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
16	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
17	Trabajos del estudiante	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC	<1%
18	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Mayor de San Marcos	<1%
19	Trabajos del estudiante	unap	<1%
20	Internet	apirepositorio.unh.edu.pe	<1%
21	Trabajos del estudiante	Universidad San Ignacio de Loyola	<1%
22	Internet	repositorio.autonoma.edu.pe	<1%
23	Internet	www.coursehero.com	<1%
24	Trabajos del estudiante	Universidad Estatal Amazonica-	<1%
25	Internet	docplayer.es	<1%

26	Internet	repositorio.unh.edu.pe	<1%
27	Internet	tesis.unap.edu.pe	<1%
28	Trabajos del estudiante	ITESM: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey	<1%
29	Trabajos del estudiante	Instituto de Educación Superior Pedagógico Público HORACIO ZEBALLOS GAMEZ-	<1%
30	Trabajos del estudiante	Universidad Peruana Cayetano Heredia	<1%
31	Publicación	Valero Yana, Marleny Elizabeth. "Efectos de la cruz categorial en el proceso de ap..."	<1%
32	Internet	repositorio.unasam.edu.pe	<1%
33	Internet	repositorio.unid.edu.pe	<1%