

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA**  
**SUPERIOR**



**LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN  
LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 081  
DE PACAYHUA - MARGOS, 2021.**

**LINEA DE INVESTIGACIÓN: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO  
EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA  
SUPERIOR**

**TESISTA: DOROTEO CALIXTO KATHERINA ELVIRA**

**ASESOR: DR. SOTIL CORTAVARRÍA WILFREDO ANTONIO**

**HUÁNUCO - PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

A Dios creador de todas las cosas; a mi madre y hermanos por su apoyo Incondicional y mi familia en general a todos aquellos a quienes me impulsaron a lograr mis metas para terminar mis estudios superiores

**Katherine**

## **AGRADECIMIENTO**

A los docentes de la Escuela de Posgrado en especial de la maestría en educación mención Investigación y Docencia Superior quienes contribuyeron con sus conocimientos y aportes para que seamos mejores profesionales en nuestra labor educativa

A mi asesor de tesis; Dr. Wilfredo A. Sotil Cortavarría, quién en todo momento nos supo guiar en el presente trabajo de investigación, con un monitoreo permanente, durante el proceso, ejecución y culminación.

A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos, por brindarme todas las facilidades para poder aplicar los instrumentos de investigación.

A los padres de familia y estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 081 de Pacayhua –Margos – Huánuco por ser parte del presente trabajo. Finalmente, a todos mis compañeros de aula, por haber compartido con nosotros, gracias por su compañerismo y empatía

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 081 DE PACAYHUA- MARGOS, 2021 tuvo como objetivo principal determinar cómo los juegos desarrollan la Psicomotricidad en los niños de la Institución Educativa Inicial, el diseño de investigación utilizado es pre experimental donde se adoptó el diseño en un solo grupo en series de tiempo. La muestra estuvo constituida por 15 estudiantes de la edad de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos. El instrumento que se utilizó para la recolección de datos fue la Lista de Cotejo ejecutada y administrada antes durante y después de la aplicación de la variable independiente. La presente investigación a través del análisis de resultado estadístico, se demostró que los juegos desarrollan significativamente la psicomotricidad en los niños Institución Educativa Inicial N°081 de Pacayhua-Margos, 2021 aceptando la hipótesis general de investigación y rechazando la hipótesis nula . Posteriormente se procesó la información estadística y se presentaron el gráfico y tablas respectivas y se concluye y verifica que los juegos desarrollan significativamente la psicomotricidad en los estudiantes.

**Palabras claves:** Juego desarrollo, psicomotricidad.

## ABSTRACT

The present research work entitled GAMES TO DEVELOP PSYCHOMOTOR SKILLS IN CHILDREN OF THE INITIAL EDUCATIONAL INSTITUTION NO. 081 OF PACAYHUA- MARGOS, 2021 had as its main objective to determine how games develop psychomotricity in children of the initial educational institution, the research design used is pre-experimental where the design was adopted in a single group in a time series. The sample consisted of 15 children of the age of 3 and 4 years. The instrument used for data collection was the checklist. Runs administered before during and after the application of the independent variable. The investigation through the analysis of statistical results, it was shown that the games is significantly analyzed. it was concluded that, in effect, the game develops psychomotor skills in the children of the initial educational institution no. 081 of pacayhua-margos, 2021 .. Subsequently, the statistical information was processed and the respective graphs and tables were presented, the same ones that were analyzed. it was concluded that, in effect, the game develops psychomotor skills in the children of the initial educational institution no. 081 ofV Pacayhua- Margos, 2021.

**key words:** Game, development, psychomotor ski

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
RESUMEN .....	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE.....	vi
INTRODUCCIÓN .....	viii
<b>CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>10</b>
1.1.    Fundamentación del problema.....	10
1.2.    Justificación e importancia de la investigación.....	11
1.3.    Viabilidad de la investigación.....	12
1.4.    Formulación del problema .....	12
1.4.1. <i>Problema general</i> .....	12
1.4.2. <i>Problemas específicos</i> .....	12
1.5.    Formulación de objetivos.....	13
1.5.1. <i>Objetivo general</i> .....	13
1.5.2. <i>Objetivos específicos</i> .....	13
<b>CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS .....</b>	<b>14</b>
2.1.    Formulación de las hipótesis.....	14
2.1.1. <i>Hipótesis general</i> .....	14
2.1.2. <i>Hipótesis específicas</i> .....	14
2.2.    Operacionalización de variables .....	15
2.3.    Definición operacional de las variables .....	16
<b>CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>17</b>
3.1.    Antecedentes de investigación.....	17
3.2.    Bases teóricas.....	23
3.3.    Bases conceptuales.....	45
<b>CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>47</b>
4.1.    Ámbito de estudio .....	47
4.2.    Tipo y nivel de investigación.....	47
4.3.    Población y muestra.....	47
4.3.1. <i>Descripción de la población</i> .....	47
4.3.2. <i>Muestra y método de muestreo</i> .....	48
4.3.3. <i>Criterios de inclusión y exclusión</i> .....	49

4.4.	Diseño de investigación .....	49
4.5.	Técnicas e instrumento.....	50
4.5.1.	<i>Técnicas</i> .....	50
4.5.2.	<i>Instrumentos</i> .....	50
4.5.2.1.	Validación de los instrumentos para la recolección de datos.....	51
4.5.2.2.	<i>Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos</i> .....	51
4.6.	Técnicas para el procesamiento y análisis de datos .....	51
4.7.	Aspectos éticos (consentimiento informado) .....	53
<b>CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>		<b>54</b>
5.1.	Análisis descriptivo.....	54
5.2.	Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis .....	64
5.3.	Discusión de resultados.....	67
5.4.	Aporte científico de la investigación .....	68
<b>CONCLUSIONES.....</b>		<b>69</b>
<b>SUGERENCIAS.....</b>		<b>70</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>		<b>71</b>
<b>ANEXOS.....</b>		<b>73</b>

## INTRODUCCIÓN

El juego es la actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, en los últimos tiempos, estas actividades han sido utilizadas como herramientas de enseñanzas en las instituciones educativas, ya que de esta forma se incentiva al alumno a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten. Además del disfrute que éstos pueden generar en las personas que los ejecutan, también ayudan a incentivar el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes

La labor del docente es desarrollar en los niños el área de psicomotricidad y generar condiciones importantes para su desarrollo y efectividad. Los alumnos requieren aplicar juegos motrices para mejorar su desarrollo motriz fina y gruesa y que sean puestos en práctica, así podrán lograr cumplir las competencias del área de Psicomotricidad, para ser más competitivos en el campo de su desarrollo integral, el objetivo del presente trabajo investigación es Determinar cómo los juegos Desarrollan la Psicomotricidad en los niños de la Institución educativa inicial N° 081 de Pacayhua, Margos Así mismo, las dificultades encontradas en la investigación, es la poca información en el medio referente al tema y el acceso a ciertos datos en las Instituciones educativas. El instrumento de investigación, utilizado en el trabajo de tesis, fue especialmente confeccionado para la presente investigación y constituye una lista de cotejo de 32 ítems. La investigación es de carácter pre experimental en el sentido de que se trata de aplicar juegos para desarrollar la psicomotricidad de los estudiantes del nivel inicial. A continuación, mencionamos los capítulos que contiene nuestra tesis:

**Capítulo I** – Aspectos básicos al problema de Investigación: aborda lo concerniente a la fundamentación del problema, justificación e importancia, formulación del problema y formulación de objetivos.

**Capítulo II** - Sistema de hipótesis, formulación de hipótesis, operacionalización de variables y por último la definición operacional de las variables (juego y psicomotricidad)

**Capítulo III** – Marco Teórico: se mencionó los antecedentes a nivel local, nacional e internacional. Se definió como primer punto el concepto del juego En segundo término, conceptos de Psicomotricidad. Bases teóricas y bases conceptuales.

**Capítulo IV** – Marco metodológico: comprende el ámbito de estudio, el tipo y nivel de investigación, la población y muestra, así como también el diseño de investigación y las técnicas e instrumento, luego las técnicas para el procesamiento y análisis de datos y por último los aspectos éticos.

**Capítulo V** – Resultados y discusión: se presenta los análisis descriptivos e inferenciales y/o contrastación de hipótesis. Terminando con la discusión de resultados. Por último, el aporte científico de la investigación.

Se consideran las conclusiones, sugerencia las referencias bibliográficas y se adjuntan los anexos necesarios que complementan el trabajo de investigación.

Luego notas biográficas y el acta de defensa de tesis de maestro y para culminar la autorización para la publicación de tesis electrónica

## **CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. Fundamentación del problema**

El En el sector educativo y a nivel mundial la Psicomotricidad es importante para el desarrollo integral del estudiante, así como menciona Ortega (2006) debido a que la psicomotricidad tiene disciplina educativa, reeducativa terapéutica, donde en individuo actúa por medio de su cuerpo y del movimiento usando métodos activos de mediación principalmente corporal la cual contribuirá a su desarrollo integral.

Hace muchos años y hasta nuestros tiempos el hombre tiene interés por entender y descubrir el ¿Cómo? y el ¿por qué? de su dimensión humana, se sabe que la mente humana tiene un predominio sobre el cuerpo, tal concepto tiene preponderancia en la educación que nos da a comprender los aspectos cognitivos afectivos y motrices, que funcionan de manera individual en el ser humano y su quehacer diario.

Según los estudios realizado por el Dr. Ernest Dupré, cambiaron la manera de ver que se tenían de los de los fenómenos psico-corpóreos donde aparece una nueva línea de investigación estableciendo bases para una disciplina, estos estudios tienen como resultado que los trastornos motores no son a consecuencia de las lesiones neurológicas, sino a causa de una detención en el desarrollo funcional, denominándola

«Debilidad motriz»; de la misma manera el Dr. André Collin, introduce posteriormente, la noción de Síndrome Infantil normal Psiconeuromuscular. Estas nuevas investigaciones, dividen lo patológico de lo fisiológico y nos apertura nuevas e interesantes expectativas de investigación que serán continuadas por Wallon, Otzereski, Guillmain, Gesell, Leri y Ajuriaguerra, entre otros. Más adelante surge el término «trastorno motor» entendido como una disfunción o desorganización de la realización motriz.

El juego es primordial durante la niñez todo niño normal siempre tendrá deseo de jugar para así satisfacer sus necesidades básicas de desarrollo.

La naturaleza de los niños es jugar, tienen deseos innatos de moverse, manipular objetos, etc., la cual permitirá en ellos un disfrute total.

El juego en el nivel inicial es vital e importante, con esta actividad espontánea favorecerá al niño en su desarrollo, de su psicomotricidad, como también de todas sus potencialidades, además también se hablara de las diferentes características que éste presenta; así como la importancia y los tipos de juego según el desarrollo del niño, los beneficios que les brinda a cada una de ellas para alcanzar su desarrollo integral.

Por este mismo motivo, Jiménez (2009) establece que: “La dimensión lúdica a partir de las propias experiencias creativas, la cual posibilita el crecimiento de las demás dimensiones, interviene en ella factores cognoscitivos, comunicativos, éticos y estéticos interrelacionadas de acuerdo con el ambiente educativo de la institución” Frente a esta situación, justamente el presente estudio tiene como objetivo central el de establecer cómo los juegos desarrollan la Psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021. Por lo tanto, es importante que los docentes tengan el manejo y el conocimiento de los instrumentos de gestión así mejorar su gestión educativa en el nivel inicial.

## **1.2. Justificación e importancia de la investigación**

Justifico la presente investigación, porque ha sido diseñada para establecer cómo los juegos desarrollan la Psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021, para ello, voy a realizar una justificación teórica, buscando la información que tenga relación con el tema de psicomotricidad, debido a que hasta estos momentos son pocos los estudios que abordan dicho tema en nuestro país.

Dicha investigación es importante ejecutarla debido a que existe la necesidad de conocer como el juego desarrolla la psicomotricidad en los estudiantes , mi investigación es factible porque su propósito final, es ayudar a mejorar el ámbito educativo, mediante el juego el aprendizaje se convierta en una forma distinta de

resolver problemas, esta iniciativa hará que los docentes entiendan que en todas las áreas será más fácil lograr un aprendizaje en el estudiante teniendo como estrategia el juego.

La presente investigación es importante porque permite establecer cómo los juegos desarrollan la Psicomotricidad en los niños del nivel Inicial. Porque al concluir la investigación, podremos tener un conocimiento claro sobre como instrumentos bien elaborados y reconocido por los actores educativos de una institución, desarrolla su actividad académica y pedagógica que lleven al docente a desarrollar habilidades motrices, tanto en la motricidad gruesa y fina, como lo son la percepción, el manejo de lateralidad, de los espacios, trabajos en equipo y crear vínculos socio afectivo , que serán objetivos a cumplir para la realización de dicho proyecto.

### **1.3. Viabilidad de la investigación**

La presente investigación es viable o factible, porque dispone de los recursos, humanos, financieros y materiales que se necesitan para poder ejecutarla. Asimismo, se ha previsto los alcances de la investigación, tenemos acceso al lugar de ejecución de nuestra investigación.

### **1.4. Formulación del problema**

#### ***1.4.1. Problema general***

PG. ¿En qué medida los juegos desarrollan la Psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos 2021?

#### ***1.4.2. Problemas específicos***

PE1. ¿En qué medida los juegos desarrollan la motricidad gruesa en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021?

PE2. ¿En qué medida los juegos desarrollan la motricidad fina en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021?

## **1.5. Formulación de objetivos**

### ***1.5.1. Objetivo general***

OG. Determinar cómo los juegos desarrollan la Psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

### ***1.5.2. Objetivos específicos***

OE1. Determinar cómo los juegos desarrollan la motricidad gruesa en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

OE2. Determinar cómo los juegos desarrollan la motricidad fina en los niños del nivel inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

## **CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS**

### **2.1. Formulación de las hipótesis**

#### **2.1.1. Hipótesis general**

HG. Los juegos desarrollan significativamente la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

#### **Hipótesis nula**

Los juegos no desarrollan significativamente la psicomotricidad en los Niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

#### **2.1.2. Hipótesis específicas**

HE1. La Los juegos desarrollan de manera significativa la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel Inicial N° 081de Pacayhua, Margos-2021.

HE2. Los juegos desarrollan de manera significativa la psicomotricidad fina En los niños del nivel Inicial N° 081de Pacayhua, Margos- 2021

## 2.2. Operacionalización de variables

**Tabla 1.**

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	
<b>Juego</b>	<b>a. Funcional</b>	- Manipulan objetos para explorar su forma y tamaño.	1	
		- Coordina sus movimientos y desplazamiento	2	
		- Desarrolla su equilibrio estático y dinámico.	3	
		- Domina los espacios con sus movimientos coordinados.	4	
		- Desarrolla su equilibrio de acuerdo a ejercicios monitoreados.	5	
	<b>b. Simbólico</b>	- Asimila su entorno por medio de una actividad lúdica.	6	
		- Desarrolla su imaginación y sus emociones	7	
		- Imita y se adapta a la necesidad de Compartir los simbolismos con sus compañeros del juego.	8	
	<b>c. Reglado</b>	- Representa situaciones mentales reales en ficticias.	9	
		- Respeta turnos, mantener su posición,	10	
		- hablar cuando le toca otros.	11	
		- Respeta sus normas, y considera opciones o acciones con sus compañeros de juego.	12	
		- Planifica sus tácticas para interactuar con sus compañeros.	13	
<b>Psicomotricidad</b>	<b>a. Motricidad gruesa</b>	• Esquema corporal.	14	
		• Estructuración espacio-temporal.	15	AVECES
		• Ritmo	16	
		• Coordinación viso motriz	17	NUNCA
		• Equilibrio y control postural	18	- SIEMPRE
	<b>b. Motricidad fina</b>	• Motricidad facial	19	
		• Motricidad manual	20	

*Nota.* Elaboración propia de la tesista

### **2.3. Definición operacional de las variables**

#### **Variable independiente:**

##### **Juegos:**

Los juegos son actividades recreativas en la cual participan uno o más individuos. Su función principal es brindar entretenimiento y diversión, pero también cumple una labor educativa. Se argumenta que el juego ayuda al estímulo mental y físico, y que favorece al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El juego tiene un rol importante en el desarrollo de los niños. A través de éste el niño empieza a relacionarse y desarrollar habilidades sociales y de comunicación, y si se combina con la metodología y el material adecuado, desarrollan conocimientos de matemáticas, ingeniería y hasta programación.

#### **Variable dependiente:**

##### **Psicomotricidad:**

La psicomotricidad es una disciplina o técnica la cual ayudara a los niños a desarrollar su movimiento corporal, relacionarse con los demás, controlar sus emociones y conocimiento, uniéndose todo entre sí. Si el niño tiene un progreso en su psicomotricidad será capaz de controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales, como también su adaptación al medio social, familiar y escolar.

## **CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO**

### **3.1. Antecedentes de investigación**

#### **A nivel internacional**

De acuerdo con Chancusig (2012), en su tesis desarrollada en el Ecuador, titulada: “Rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 5 a 6 años de edad, en el Centro Educativo CEC, de la ciudad de Latacunga provincia de Cotopaxi”. El trabajo tuvo un diseño pre experimental. Llegó a la siguiente conclusión:

Los juegos tradicionales son una ayuda para que el niño desarrolle su motricidad, facilitando sus habilidades de manera integral .Se puede observar que los niños que practica los juegos perfeccionan sus habilidades y su motricidad gruesa

De acuerdo con López (2018), en su tesis desarrollada en el Ecuador, titulada: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”. Se utilizó la Escala de Nellson Ortiz formulario de Desarrollo Integral a niños y niñas de 0 a 5 años de edad. Llego a la siguiente conclusión:

Que los docentes no ponen en práctica los juegos tradicionales en su estudiante presentando en ellos un ligero problema en el desarrollo de su motricidad gruesa, es por ello que podemos afirmar que mediante los juegos tradicionales los niños tendrán un mejor desarrollo integral.

De acuerdo con Portero (2016), en su tesis desarrollada en el Ecuador, titulada: “La psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la Escuela Particular “Eugenio Espejo” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”. Nivel exploratorio, de tipo descriptivo, con una muestra poblacionalita de 35 estudiantes. Llegó a la siguiente conclusión:

Que los niños que muestran dificultades psicomotrices no tienen un buen desarrollo integral. Las maestras del primer año de nivel Inicial desarrollan actividades

motrices muy limitadas, es por ello que los estudiantes no desarrollan su capacidad e imaginación limitando su crecimiento mental, con el trabajo coordinado entre los saberes y la habilidad manual y mental permite a los niños desarrollar su estado de trabajo motriz, potencializando sus destrezas y generando experiencias únicas que les servirán para solucionar un problema de carácter motriz, frente a la poca aplicación de actividades psicomotoras para el desarrollo integral de los niños, se recomienda la realización de una guía de trabajo de orientación docente que les permita actualizarse en el trabajo motriz de las maestras que laboran con los niños del primer año de Educación Inicial, permitiendo desarrollar la imaginación y creatividad en los niños, guiado en aprendizajes significativos.

Maureira (2018), en su tesis desarrollada en Chile, titulada: “La psicomotricidad y el preballet: aportes metodológicos a la enseñanza-aprendizaje de niños y niñas entre los 3 y 5 años”. La investigación busca generar aportes a la enseñanza-aprendizaje de la Técnica Académica, específicamente al Pre-Ballet. Llegó a la siguiente conclusión:

A partir de los contenidos de la motricidad y psicomotricidad, como también desde un análisis del rol que tiene el profesor como formador de personas autónomas desde temprana edad. Es por esto que, desde el sustento teórico, y a partir del material obtenido de la investigación teórica y práctica, se elaboró una guía de ejercicios basada en los contenidos de la Psicomotricidad, dejando así, un registro escrito y visual de dicha guía, la cual quedara como un referente y para el uso de los profesionales interesados en desarrollar la motricidad en sus estudiantes. Es a partir del sustento teórico que se generan aportes al Pre-Ballet, ya que la investigación le da una base teórica y además expone diversos ejercicios pertinentes a la edad del desarrollo, para que así los profesores que se enfrentan a estos desafíos tengan un lugar desde donde guiar sin adelantarse a los procesos motrices de los infantes.

Teorres (2018), en su tesis desarrollada en el Ecuador, titulada: “Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de Educación Básica del Centro Educativo Reforma Integral

CERIT, de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi”. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. Tesis cuantitativa. Llega a la siguiente conclusión:

Estableció que existen diferentes tipos de juegos tradicionales los cuales no son practicados en estos tiempos por los niños, a consecuencia que las costumbres han cambiado de generación en generación, y que la mayoría de los niños de estos tiempos se interesan por otras actividades en general por el internet. Se ha perdido el interés en la aplicación de los juegos tradicionales y debido a ello el estudiante no podrá tener un buen desarrollo psicomotriz y sus habilidades y destrezas psicomotoras no serán óptimas sino inadecuadas e insuficientes.

### **A nivel Nacional**

Arzola (2018), en su tesis desarrollado en el Perú, titulada: “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial” su Investigación está basada con el enfoque cuantitativo de tipo aplicada y su metodología es experimental con un diseño pre experimental. Llegó a la siguiente conclusión:

Después de la aplicación de los juegos motores, los resultados fueron muy positivos logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051- Carabaylo, 2017.

Chocce (2018), en su tesis desarrollada en el Perú, titulada: “Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa Pomatambo de Oyolo, Paucar de Sara Sara”. Haciendo uso como método la recopilación bibliográfica y la técnica didáctica de “aprendemos jugando “para realizar experiencia en aula desarrollando sesiones de aprendizaje. Llego a la siguiente conclusión:

Del total de 13 niños y niñas un 46% se obtuvo la nota “B”, de tal resultado podemos confirmar que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad fina, se encuentran en proceso de aprendizaje. Un 33% obtuvieron la nota “A”, de tal resultado obtenido podemos afirmar que lograron el aprendizaje, entonces, muestran habilidades motrices gruesa desarrollada. Un 21% de los niños del total de 13 se

encuentran en el grupo de los que obtuvieron la nota “C”, quienes se ubican en el inicio sobre aprendizaje de motricidad gruesa. Los logros indican que los juegos populares constituyen una herramienta pedagógica para facilitar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa.

Gaona (2019), en su tesis desarrollada en el Perú, titulada: Importancia de la Psicomotricidad en los estudiantes de educación inicial. La presente investigación tiene como finalidad describir conceptos teóricos y a la vez ayudar a los niños en su desarrollo psicomotor. Llegó a la siguiente conclusión:

Asimismo, es importante conocer como el niño ira desarrollándose durante su niñez. Por lo tanto, en la presente monografía se dará a conocer los fundamentos teóricos y metodológicos que permitirán acrecentar el conocimiento de las maestras del nivel Inicial. Además, plantearemos la relación de la psicomotricidad con el aprendizaje significativo en este importante nivel de la educación nacional.

Jiménez (2019), en su tesis desarrollada en el Perú, Titulada: “Programa Juegos motrices para mejorar la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas”. El método que uso fue el hipotético deductivo, el tipo de investigación fue aplicada de nivel explicativa con el de enfoque cuantitativo y diseño experimental (cuasi experimental), longitudinal. Llegando a la siguiente conclusión:

Que el programa “juegos motrices” mejora significativamente la psicomotricidad en niños de 5 años de la Asociación Cultural Johannes Gutenberg en Comas, al obtenerse que el  $p = 0.000$  es menor al valor de significación teórica  $\alpha = 0.05$ , con el cual se rechaza la hipótesis nula.

Santos (2019), en su tesis desarrollada en el Perú, titulada: La Psicomotricidad Infantil en Educación Primaria. El trabajo de investigación fue elaborado con el objetivo de desarrollar la temática referida a esta área de trabajo indispensable de tratar con los estudiantes de este nivel, la cual posibilitará en los niños un desarrollo psicomotriz pleno pues así se formará integralmente. Se llegó a la siguiente conclusión:

Que es de necesario e importante que los docentes deban conocer como la psicomotricidad se refiere al trabajo con los estudiantes desde dos dimensiones: Psico, referido al pensamiento, la emoción; y motricidad que es el movimiento y el desarrollo motor, esencia del trabajo en el nivel primario.

### **A nivel regional**

Cisneros (2018), en su trabajo de investigación realizado en Huánuco, titulada: “Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018”. Tipo de investigación que se enmarcó es aplicado con un diseño cuasi experimental con dos grupos de trabajo. Llego a la siguiente conclusión: Con los Resultados estadísticos se demostró que los juegos cooperativos mejora significativamente la autoestima en los niños y niñas, corroborado por el valor calculado de t de Student igual a 1,68 que se encuentra en la zona de aceptación del valor crítico de 8,33; en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula. Por lo evidenciado se determinó la importancia de emplear los juegos cooperativos en la mejora de la autoestima en niños y niñas de cinco años de educación inicial, para que puedan evidenciar su autoestima ante diversas situaciones con la predisposición y actitud favorable, en lo que respecta al aspecto físico, social, afectivo y académico.

Chávez (2019), en su tesis desarrollado en Huánuco, titulada: Programa "Las hormiguitas" para desarrollar la psicomotricidad infantil en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 004 el Mundo de Ana María, Santa Lucia - Uchiza 2018. El tipo de investigación que se enmarcó es aplicado con un diseño pre experimental con un solo grupo de trabajo. La muestra fue seleccionada mediante el muestreo no probabilístico intencionado. Se utilizó como instrumento las listas de cotejo. Llegó a la siguiente conclusión: Ejecutada la investigación se demostró que la aplicación del Programa “las Hormiguitas” es significativa porque mejoró la psicomotricidad infantil en sus dimensiones trabajadas, se rechazó la hipótesis nula. Por lo evidenciado se determinó la importancia de emplear el programa “las Hormiguitas” para desarrollar la psicomotricidad infantil en niños de cinco años de educación inicial, para que puedan expresar sus habilidades motrices básicas y

específicas, a través de vivencias significativas ante diversas situaciones con la predisposición y actitud favorable, dando énfasis a la motricidad, lateralidad, esquema corporal, orientación temporo-espacial y percepción sensorio motriz.

Justiniano (2019), en su tesis desarrollado en Huánuco, titulada: Las actividades psicomotrices para desarrollar la autonomía de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 32213 "Andrés Avelino Cáceres de Chavinillo. Estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación cuasiexperimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 19 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de "t" de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 11% de los niños y niñas obtuvieron en la autonomía. Llegó a la siguiente conclusión: A partir de estos resultados se aplicó las actividades psicomotrices a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 53% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la autonomía, demostrando un desarrollo del 43%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de las actividades psicomotrices desarrolla significativamente la autonomía.

Miraval (2019), en su trabajo de investigación realizado en Huánuco, titulada: Los juegos dramáticos para promover la práctica de valores morales en los estudiantes del sexto grado de primaria de la institución educativa "Javier Pulgar Vidal" Huánuco – 2019. De tipo aplicada, con diseño pre experimental, la muestra de estudio estuvo constituida por 31 alumnos del 6to grado de primaria de la I.E. Javier Pulgar Vidal. Llegó a la siguiente conclusión: La demostración matemática arrojó un valor para la t calculada de 17,29, que resultó mayor que la t crítica de valor 1,697 por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna demostrándose de esta manera que los juegos dramáticos influyen positivamente en la formación de valores.

## **3.2. Bases teóricas**

### **3.2.1. Juegos**

La El juego tiene la posibilidad de experimentar sus capacidades y habilidades físicas e intelectuales, de la misma manera aprender divirtiéndose y con un sentido atractivo la cual les permite adquirir saberes de una manera más natural y no a la fuerza y sin interés. Cuando nos referimos al tema, el juego se resiste a una definición categórica. Tiene diversos significados a lo largo de la historia, muchos estudios tienen diversos conceptos y puntos de vistas de vista e implica un amplio abanico de significados.

Etimológicamente algunos de los investigadores se refieren a que la palabra juego:

(Garrido, 2010, p. 8) señala que el nombre proviene de los términos latinos: iocum y ludus-ludere ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica, de ahí el origen de las palabras como ludoteca, ludópata o lúdico.

La Real Academia de la lengua lo define como ejercicios recreativos sometidos a reglas, asimismo el juego es considerado un recurso, un principio para intervenir y para relacionarse con el mundo. Por otra parte, en el diccionario de Ciencias de la Educación, lo define como actividad lúdica que comporta un fin en sí mismo.

Tomando como base es concepto de Garrido, puedo manifestar que se refiere a las actividades lúdicas placenteras, llevada a cabo por los niños dentro de la educación temprana, pero también no excluye a los demás individuos, con el objetivo de entretenerse y divertirse.

El juego es una actividad racional en el ser humano; todos aprendemos y lo relacionamos con nuestro ámbito familiar, material, social, y cultural. A la vez es una actividad exploradora de acción libre y espontánea, de aventura y de experiencia a través del contacto natural; según Luzuriaga, quien dio a conocer que: « el juego es el mundo propio del niño, la forma en que tiene de expresarse espontáneamente.

Por él se pueden conocer sus condiciones personales y por él se puede educar debidamente». (Luzuriaga, 2001, p. 225).

El juego en la escuela, es un factor muy poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando aprende la solidaridad, el trabajo en equipo, la colaboración, se forma su carácter y se estimula su poder creador e innovador. Durante los primeros años de vida del ser humano esta actividad se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando progresivamente sus conceptos sobre el mundo, igualmente es uno de los primeros lenguajes del niño(a), en el juego se instaura la comunicación entre niños(as), es una de sus formas de expresión más natural y por lo tanto es una necesidad vital para el niño(a). El juego es tan importante para el niño porque jugando se expresa y se motiva; es una actividad básica y esencial en lo que es la infancia, ya que este adquiere relevancia en el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas básicas.

Según Linares (2011. pág. 5), usando referencias de varios autores que dieron a conocer múltiples definiciones del juego en el desarrollo de los niños(as), se llega a presentar la siguiente lista puntualizada:

- **Para J. Huizinga**, el juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo reglas libremente.
- **Para J. Moragas**, el juego es una actividad que subsiste por sí misma y que le da seguridad de equilibrio.
- **Para Patridge**, los juegos son actividades recreativas infantiles, indispensables para el desarrollo humano.
- **Maier, H.W.**, considera que el juego abre el camino de la vida del niño.
- **Decroly O.**, lo define como un instinto que provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.
- **Para Piaget**, el juego es la forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que le rodea, para comprenderlo y asimilar mejor la realidad.

- **Según Papalia**, el juego es una actividad multifacética que trasciende todos los niveles de la vida del niño.
- **Claparède** considera que el juego tiene como función permitir al individuo realizar su yo y desenvolver su personalidad.
- **Sully y Milar** consideran que el elemento específico del juego es la libertad.
- **Fröbel** define el juego como la actividad principal del niño y lo considera como una vía de expresión del mundo interior de la persona que forma parte de la imagen de toda su vida interior.
- **Lange**, afirma que el juego es una actividad de ficción encaminada a realizar algo que en la vida real nos resulta imposible.

Importancia del juego.

El juego es el descubrimiento de uno mismo y del mundo exterior, en el juego el niño muestra su personalidad integral; y le da la oportunidad de autoexpresión para él, con el juego tendrá posibilidades, de experimentación con las sensaciones y con los movimientos, al jugar el niño será un ser activo y dinámico, porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de desarrollo mental.

El juego es una característica del niño(a) como ser humano, potencia más esta actividad para poder desarrollar sus habilidades para la vida y sus capacidades, es importante considerar que el juego y el aprendizaje está estrechamente ligado en tanto jugando aprendemos y aprendemos jugando ». (Campos et al., 2006, p. 14); al jugar el niño(a) recrea una situación de vida real, utilizando su imaginación.

Entre los 4 y 6 años de edad los niños están en la etapa de aprendizaje importante ya que están interiorizando conocimientos básicos elementales que desarrollan sus aprendizajes con el juego, esto puede producirse en la calle, en su hogar y sobre todo en la escuela y con la ayuda de las educadoras ampliarán más y más sus aprendizajes, ya que el niño(a) en todo momento está en constante juego y aprendizaje.

Se observa que los niños realizan actividades repetidas veces antes de que puedan aprenderlas. Las actividades lúdicas, ayuda al niño a desarrollar las habilidades, destrezas y competencias, se ha corroborado que para que esta actividad tenga un carácter formativo el niño tiene que , realizar varias repeticiones hasta que logren dominarlas o adaptarse a ellas de forma permanente . Relacionarse con los demás de su entorno. De esta manera es como se busca a través de las actividades lúdicas y de la exploración, al probar por repetidas veces las mismas acciones, descubrir el mundo por sí mismos tomando sus propios conceptos de cuanto les rodea. Es importante que, en tanto el entorno familiar sea más amplio, Así les será más fácil al niño aprender y apropiarse a su vez de los conocimientos que adquieren para utilizarlos en su beneficio.

### **3.2.2. Tipos de juego.**

#### **a. Juegos populares**

Los juegos populares son actividades del pueblo llano, y a lo largo de los años han pasado de padres a hijos. De muchos juegos no se sabe ni se conoce su origen: nacieron de la necesidad que tenía el hombre de jugar, estos juegos son actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Sus reglas y sus nombre pueden variar en diferentes lugares donde se práctica. Estos juegos populares tienen pocas reglas y particularmente son sencillas y se puede usar diversos materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. De Todos esos juegos tienen un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su objetivo es solo divertirse.

#### **b. Juegos tradicionales**

Son aquellos que han sido propalados de padres a hijos durante muchas décadas. Estos juegos tradicionales continúan difundiéndose y conservando en las instituciones educativas y otras entidades, para que no se pierdan al pasar de los años. Están muy sujetas a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

Muchos de estos juegos tradicionales han pasado a convertirse en deporte denominados tradicionales, de manera que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

### **c. Juegos infantiles**

El juego funcional o de ejercicio. Son propios del estadio sensorio motriz, se da de 0 – 2 años de edad. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.
- Una modalidad de juego de ejercicio es el juego turbulento. Es un juego motor que consiste en carreras, saltos, persecuciones, luchas, etc.

### **d. Juegos infantiles exteriores**

Los juegos infantiles exteriores estos lo podemos encontrar en los parques o centros recreativos, su tarea de ser duraderos, divertidos, resistentes y sobre todo seguros debido al público al que van dirigidos, en su mayoría a niños los cuales son niños menores de 10 años.

Estos juegos aparecieron a raíz de la necesidad de tener entretenimiento más activo y seguro para los niños pequeños. Los materiales con la cual están elaborados estos juegos en su mayoría son de plástico y metal dependiendo del diseño temático también pueden ser de madera, así como los colores que este pudiera contener. Las ventajas que tienen estos juegos son los siguientes:

- Interacción con varias personas de la misma edad que el niño
- Motiva a tener amistad con los demás niños.
- Demanda de mejoramiento de seguridad
- Cuidados y mantenimientos a parques más frecuentes
- Mayor número de personas en los parques

Estos juegos infantiles pueden tener la combinación de pequeñas resbaladillas, columpios, red para escalar, túneles, etc.

#### **e. El juego simbólico**

Se da en el estadio pre operacional entre los 2-7 años. En la cual el niño simula situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego.

Los juegos simbólicos tienen los siguientes beneficios:

- Comprensión y asimilación del entorno.
- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrolla el lenguaje.
- Desarrolla de la imaginación y la creatividad.
- El juego de reglas

Tiene un carácter necesariamente social. Tiene reglas simples la cual todos los participantes deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son:

Se aprende a ganar y perder, respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego.

#### **f. El juego de construcción**

Se dan al alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son:

- Potenciación de la creatividad.

- Desarrollo de la generosidad y el juego compartido.
- Desarrollo de la coordinación óculo-manual.
- Aumento del control corporal durante las acciones.
- Incremento de la motricidad fina.
- Aumento de la capacidad de atención y concentración.
- Estimulación de la memoria visual.
- Mejora de la comprensión y el razonamiento espacial.
- Desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis.
- Juegos de mesa

#### **g. Juego de mesa**

Los juegos con tablero, mayormente se usan naipes, dados como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. En su gran mayoría estos juegos simulan batallas, haciendo uso de tableros y este puede representar un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes. Algunos juegos, como el ajedrez y el go son enteramente deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles se basan en gran parte en la suerte, como la Oca, en el que apenas se toman decisiones, mientras que el parchís (parqués en Colombia), es una mezcla de suerte y estrategia. El Trivial es aleatorio en tanto que depende de las preguntas que cada jugador consiga. Los juegos de mesa, son antiguos o tradicionales, pero son considerados de la nueva época o actuales debido a que han ido mejorando su diseño, complementaciones y características.

#### **h. Juegos de naipes**

En este juego de naipes su herramienta principal es la baraja y puede ser española usando 40 o 48 naipes o francesa de 52 cartas, y depende del juego el uso de una u otra. También hay algunos juegos de magia que utilizan naipes.

### **i. Videojuegos**

Los videojuegos son aquellos que es controlada por un ordenador o computadora, con ellas se crea las herramientas virtuales que se utilizarán en un juego, como naipes o dados o elaborados mundos que se pueden manipular. Un videojuego utiliza unos o más dispositivos de entrada, bien una combinación de teclas y joystick, teclado, ratón, trackball o cualquier otro controlador. En los juegos de ordenador el desarrollo del juego depende de la evolución de las interfaces utilizadas.

A veces, hay una carencia de metas o de oposición, que ha provocado una discusión sobre si estos se deben considerar "juegos" o "juguetes". Con la conexión a Internet han aparecido nuevos juegos; algunos necesitan un cliente mientras que otros requieren solamente un navegador. El juego de ordenador se ha distribuido por todos los sectores sociales, transformando la forma tradicional de jugar.

### **j. Videojuegos flash (Adobe Flash)**

Los videojuegos han ido formando parte del avance tecnológico, observando que cada día son más populares, estos juegos se desarrollan en Adobe Flash la cual permite el desarrollo de video juegos multiplataforma. En la actualidad en muchos dispositivos móviles se han incluido estos videojuegos.

### **Juegos de rol**

En estos juegos de rol el participante asume el papel de los personajes del juego. Los participantes imitan e inventan un guion y asumen roles creando personajes, escenarios y historias de la vida real. Uno de los primeros juegos de rol en ser comercializados fue Dungeons & Dragons, cuyas traducciones oficiales en castellano siempre conservaron el título original en inglés, aunque los jugadores lo conozcan también por el título con el que se tradujo la serie animada derivada del juego (Dragones y Mazmorras en España y Calabozos y Dragones en América hispánica).

### **3.2.3. Los juegos y la educación.**

El juego en los niños debe ser por instinto natural y no estimularlo por solo para obtener una calificación. Cuando el niño práctico activamente en el juego logra descubrir sus habilidades y destrezas y lo realizan con alegría. Los juegos requieren cada vez más de trabajo en equipo e innovación.

- El juego debe no es condicionado es libre.
- El juego debe permitirles expresarse.
- El juego debe darles placer y alegría.
- El juego debe vivenciar lo que percibe del mundo donde se desenvuelve.
- El juego es un modo de interactuar con la realidad.

El juego como factor de maduración motriz: Decroly, integro al juego en su propuesta de globalización como un instrumento de desarrollo y aprendizaje. Los seres humanos desde el momento del nacimiento, consiguen placer lúdico moviendo solo los brazos y las piernas, la agitación de las manos, estos movimientos se irán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz.

El movimiento predominar en estos primeros juegos, pero va cambiando a medida que el niño va creciendo, disminuyen los juegos de dominante corporal y la mente se apodera progresivamente del cuerpo. Este paso del corporal a lo mental se manifiesta en juegos de equilibrio y de expresión física.

#### **El juego como potenciador de la actividad cognitiva:**

Piaget menciona que hay relación entre la estructura mental y la actividad lúdica, confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo desde los más elementales juegos senso-motrices a complejos juegos de reglas que contienen muchas de las normas sociales y morales propias de la sociedad adulta.

De las primeras funciones de asimilación y acomodación, se va derivando una estructura cognitiva cada vez más compleja y potente capaz de condicionar, a su vez, en un proceso dinámico ininterrumpido, el comportamiento lúdico del niño. A través del juego se enfrenta el sujeto a nuevos problemas, buscando solucionarlos en un intento de reencontrar un equilibrio entre él mismo y el mundo que le rodea.

### **El juego como facilitador del desarrollo afectivo:**

Los niños en sus primeros años juegan en compañía del adulto, estableciendo de esa manera vínculos afectivos. Adquiere la actividad lúdica, una significación social.

Mediante el juego el niño desarrolla su lenguaje a través de ellos darán a conocer sus deseos, sentimientos y emociones.

El juego permitirá a los niños su desarrollo afectivo y mediante el cual estarán ocupados y despertaran en ellos un sentimiento de libertad.

### **Los juegos en la educación inicial.**

Es imposible imaginar una infancia sin el juego. Al iniciar él bebe en sus primeras interacciones corporales están impregnadas del espíritu lúdico: las cosquillas, los balanceos, esos juegos de crianza de los que habla Camels (2010): “Los juegos de crianza dan nacimiento a lo que denominó juego corporal [...] nombrarlos como juegos corporales remite a la presencia del cuerpo y sus manifestaciones. Implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar” (p. 1). Los juegos corporales con la que inicia el infante en interacción entre el niño, maestro y agente educativo contienen toda la riqueza lúdica del arrullo, el vaivén y el ocultamiento, que son la base de la confianza, la seguridad y la identidad del sujeto.

Estos juegos corporales iniciales de contacto cuerpo a cuerpo poco a poco van distanciándose y los niños comienzan a emplear su cuerpo de una manera más activa e independiente realizando saltos, deslizamientos, lanzamientos, carreras, persecuciones y acciones más estructuradas que conforman juegos y rondas. El juego, es parte vital e importante de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, los niños descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas. Este momento de juego es un periodo privilegiado para que el niño pueda descubrir, crear e imaginar.

Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75). En este sentido podemos mencionar que el niño con el juego aprenderá a crear y tendrá una vida muy saludable y satisfactoria.

Dentro de la educación inicial, el juego, desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto. Los niños juegan e imitan lo que observan y lo que viven, es por ello que consideramos al juego como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En tal sentido podemos decir que los juegos tradicionales tienen un papel fundamental, por la que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, principalmente por vía oral, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos. Gracias a los juegos los niños aprenden normas sociales se promueve y practica de reglas, con la cual se les brindara la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento, al preguntarse “qué puedo hacer con este objeto”, desarrollando su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de resinificar los objetos y los ambientes y de crear estrategias. Por tal sentido los agentes educativos deben tomar en cuenta estos aspectos y construir ambientes que inviten al niño a jugar y así desarrollar en ellos muchas capacidades en su primera infancia.

Si damos prioridad al juego en la educación inicial se les da pleno protagonismo a los niños para tomar decisiones, llegar a acuerdos, mostrar sus capacidades, resolver problemas y, en definitiva, participar: Conjeturamos que con el juego comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de los niños con naturalidad, dando a conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego. Solo se aprende a participar participando (Peña y Castro: 2012, p. 128). En tal sentido cuando nos referimos al juego en la educación inicial es hablar de promover la autonomía, de reconocer la iniciativa y la curiosidad infantil como una fuente de

comprensión del mundo que los rodea, La cual debe ser reconocida y acompañada por los agentes educativos y darle vital importancia en el sector educativo.

Cuando los niños comienzan a jugar lo hacen con el juego funcional ya que es el más simple que existe pero que es muy importante para su desarrollo. Es el primer contacto que tienen los niños con el juego en sí mismo, y consiste en coger y soltar, tocar y experimentar con los objetos que tienen cerca. No importa si son juguetes u objetos cotidianos del hogar, ellos solo quieren experimentar con ellos y les ayuda a desarrollarse en muchos aspectos.

El juego funcional es, "el primer juego" que realiza el niño en la cual ellos comienzan a usar objetos para divertirse ellos mismos. Este juego inicia en la infancia temprana y continúa hasta los dos años aproximadamente que es cuando comienza la etapa del juego constructivo.

Esta particularidad de juego se puede observar aproximadamente entre los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. El niño, poco a poco, va realizando actividades que se perfilan dentro de las características del juego funcional, en las que el niño realiza actividades sobre su propio cuerpo, como la de objetos y dejará de simbolizar al juego.

Los juegos funcionales, precisan de normas internas y se ejecutan más por placer. Por ejemplo, los 9 primeros meses el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones; por ejemplo, mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus movimientos, lanza objetos, atrapa, golpea, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado.

Deval (1994) indica que el juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van presentando en la vida del niño hasta llegar

**a. Juegos simbólicos.**

El juego simbólico para Huizinga (1972; 7-8) es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir. A partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado “juego simbólico”, representacional o sociodramático, (Moreno 2002: 57). Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad.

El juego simbólico, puede ser de carácter social o individual, así como de distintos niveles de complejidad. El juego simbólico evoluciona de formas simples en las que el niño utiliza objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad. En el juego simbólico el niño realiza actividades simuladas e imaginativas, pruebas y ensayos. Para Garvey (1985) el juego es un tipo particular de comportamiento simulativo, parecido al comportamiento serio, pero realizado fuera de contexto. El juego, en su esencia, proporciona placer. Es una fuente de placer y un medio de expresión, experimentación y creatividad. Se habla de juego simbólico como necesidad biológica.

**b. Juegos reglados.**

A partir de los 7 años el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otro grupo de niños. Los niños comparten un mismo espacio de juego, mismos materiales e instrumentos y las reglas y normas aparecen con el fin de que cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego.

En todos los tipos de juego mencionados en esta tesis, se exigen un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a

negociar las normas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño. Como señala Ortega (1992: 34), los juegos de reglas pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social.

Entre los 2 y 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “todos ganan”. Es importante mencionar que también el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo.

Estas tienen muchas ventajas para el desarrollo del niño, pues le da una idea del concepto de clasificación y orden, además ayudan a que el niño se integre en el proceso de socialización, ya que muchos de estos juegos suelen ser colectivos y necesariamente deberá comunicarse y expresarse con sus compañeros.

El niño ya está más enfocado con la realidad, es capaz de comunicar sus ideas y pensamientos con los miembros de su familia y pares, de manera que en el juego van involucrando estos factores haciéndolos más colectivos y con menos libertades. Entonces, es ahí donde surgen las reglas y ciertas obligaciones que deben cumplir.

Parte de su adaptación social es estar sujeto a ciertas reglas para así compartir el mundo con los demás, dejando los juegos de la infancia un poco atrás. Cambia el concepto del juego en sí, para comenzar a socializar con sus compañeros y de esta manera crecer jugando. Sus juegos se convierten en pequeñas organizaciones en conjunto, basadas en reglas para facilitar el orden y convivencia, como viene siendo desde la antigüedad. A su vez comprende un deseo de desarrollar un objetivo específico que el niño tiene que cumplir y hasta para sentir placer y alegría.

Según Piaget, estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un

comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.

#### **3.2.4. *Psicomotricidad.***

El movimiento es una necesidad básica de cualquier ser humano, desde que inicia su vida. El movimiento es necesario para obtener una buena salud, desarrollar la personalidad, para el crecimiento del cuerpo y para el desarrollo de múltiples habilidades y destrezas.

Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivo de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jiménez Juan 1982.)

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humanos, estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre.

Según Catalina Gonzales 1998, Es importante que los niños de 0 a 6 años se movilizan lo más posible, en diferentes ambientes, texturas y temperaturas (sin poner en riesgo la vida del niño) y aprendan a utilizar todas las partes del cuerpo, así como a controlar sus movimientos, para funcionar en forma eficiente en el mundo que los rodea.

##### **a. Motricidad y juego**

Según Karl Groos (1902) sostiene que el juego es biológico e intuitivo, también afirma que prepara al niño en el desarrollo de funciones y capacidades, la motricidad lo preparará para poder realizar las actividades que

desempeñará cuando sea grande. Por ejemplo: la forma en la que un niño juega con una muñeca así lo hará con un bebé cuando sea adulto.

Según Jean Piaget (1956) asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa, el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. (Piaget, Teorías del juego, 2012)

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás; el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. (Vigotsky, 2012).

#### **b. Definición de Psicomotricidad.**

Es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo rodea. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

El psicomotricista es la persona o especialista que se ocupa, mediante los recursos específicos derivados de su formación, de abordar a la persona desde la mediación corporal y el movimiento. Su intervención va dirigida tanto a

sujetos sanos como a quienes padecen cualquier tipo de trastornos y así sus áreas de intervención serán tanto a nivel educativo como reeducativo o terapéutico.

Haeussler & Marchant (2009) definen a la psicomotricidad o desarrollo psicomotor como: “la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p.13). En este concepto hay que destacar la propuesta de las autoras al coincidir en el rol importante que juegan estas dimensiones en el desarrollo psíquico infantil.

Piaget (2008) repercuten en los estudios del desarrollo psicomotor desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Así su teoría planteada, afirma que “el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de vida” (p.117). En la definición propuesta, el aspecto psicomotor se da en los primeros 7 años de vida sobre todo en la etapa sensoriomotriz de 0 a 2 años seguida de la pre operacional que se da entre los 2 a 7 años donde el niño va desarrollando también la inteligencia que constituyen el equivalente práctico de los conceptos y de las relaciones.

Según Cobos (2006) el desarrollo psicomotor es entendido como: “la madurez relacionada con lo físico y psíquico teniendo que ver tanto con las leyes biológicas como con aspectos puramente interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. La meta será el control del propio cuerpo para la acción” (p.21). Esta definición es más pragmática teniendo en cuenta no sólo el aspecto biológico sino como lo mencionan lo social donde se estimule al niño para la obtención de aprendizajes que deben ser demostrables en la acción misma.

### **c. Importancia de la psicomotricidad.**

En el estudio hablar de desarrollo psicomotor implica también hablar de psicomotricidad ya que ha sido y es un intento de encontrar la globalidad del sujeto y como disciplina que ha evolucionado a lo largo de estos últimos años. Para Aucouturier (2004) la psicomotricidad: Pertenece al ámbito psicológico y se refiere a la construcción del ser humano con relación al mundo que le rodea. Es una invitación a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus conductas, por ello la herramienta esencial es el juego donde el niño vivencie de manera libre. Aucouturier viene desarrollando estudios importantes y de gran utilidad en el campo de la práctica psicomotriz vivencial.

Sus estudios los ha realizado en Europa en el Centro en Práctica Psicomotriz Tours y actualmente los sigue ampliando en diversos países, capacitando también a profesionales en este campo de la psicomotricidad. Dicho autor viene desarrollando su programa de psicomotricidad vivencial donde pretende que este sea un marco de referencia que permita a cada profesional la libertad para innovar y utilizar su propio estilo, en beneficio de los niños y niñas de diversas escuelas del mundo (pp.15-17).

Loli y Silva (2007), señala: la psicomotricidad es importante porque parte de la concepción del niño y de la niña como una unidad indivisible, orientándose a la formación del ser total a través de la acción, promoviendo el desarrollo orgánico psicomotor. Es definida como la “educación del control mental sobre la expresión motora que abarca al ser total y se fundamenta en el trabajo corporal ligado a la organización del cerebro que se actualiza en la acción” (p.32).

Se fundamenta en una visión unitaria considerando al cuerpo como unidad psico-afectivo-motriz, que piensa, siente, actúa simultáneamente y en continua interacción con el ambiente.

La psicomotricidad se basa en conceptos de orden científico y pedagógico en los que el cuerpo asume un rol de excepcional importancia y al que se le considera eje de relación con su mundo de los objetos y seres que los rodean mediante acciones dinámicas, funcionales y significativas. Se considera la educación del y por el movimiento, y las experiencias vividas por los niños y niñas, las mismas que les permiten alcanzar un nivel de desarrollo motriz que unido a un adecuado estado psicológico les sirve de soporte para los aprendizajes escolares a partir de sus propios saberes. Asimismo, la psicomotricidad les permite asimilar estas experiencias, favoreciendo la evolución de su esquema corporal y de su organización perceptiva, tan necesarios para los aprendizajes escolares (Loli y Silva, 2007).

#### **d. Psicomotricidad y la educación.**

La psicomotricidad está fundamentada en principios básicos de la pedagogía actual, que responde a las necesidades y posibilidades de los educandos en su interacción con el medio, La psicomotricidad favorece a los niños y niñas a convertirse en personas capaces que irán desarrollando a corto, mediano y largo plazo actitudes básicas y valores

Loli y Silva, (2007). En el marco de lo expuesto, incentiva a los niños y niñas a explorar, observar, experimentar, cuestionar, investigar, formular hipótesis, producir y crear nuevos enfoques y conocimientos para asegurarse un futuro mejor. En la edad de los aprendizajes escolares las vivencias de psicomotricidad ayudan a los niños y niñas a adquirir progresivamente una adecuada coordinación óculo manual, organización espacio-temporal, percepciones auditivas y visuales necesarias que les permitan la discriminación entre espacio y tiempo, las aptitudes que les permitan la memorización, evocación, simbolización, toman de decisiones en situaciones diversas. El interés y la alegría por lo que hacen es otro de los atributos de la psicomotricidad; dado que el uso del movimiento en todas sus formas y principalmente mediante el juego se desarrolla capacidades matemáticas al estimular las estructuras mentales de los niños y niñas, que,

unidades al nivel de pensamiento lógico, les permiten establecer relaciones con el mundo de sí mismos el de los objetos y el de las personas para construir nuevos aprendizajes.

#### **3.2.4.1. Motricidad Gruesa.**

Forma parte de la psicomotricidad infantil, La cual desarrolla las habilidades motoras que implican varios movimientos de los músculos del cuerpo y la agilidad con la que se realizan los mismos.

Son considerados movimientos globales y están relacionadas con la capacidad de mantener el equilibrio y realizar cambios de posición del cuerpo con destreza.

La motricidad gruesa, abarca todas las partes del cuerpo que entran en movimiento con los músculos y los huesos en forma armónica, con equilibrio y coordinación. El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebe el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura y de tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Gurza, 1978.)

La maduración del cuerpo humano puede determinar la habilidad de manejar y utilizar con facilidad su propio cuerpo, así como también tener claras las nociones: adelante-atrás, arriba-abajo, adentro-afuera, entre otras. El esquema corporal, la estructuración espacio-temporal, el ritmo, la coordinación y equilibrio son áreas básicas de la motricidad gruesa indispensables en el desarrollo de los niños de 0 a los 6 años de edad, son los aprendizajes previos e indispensables en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lecto escritura.

Por su parte, Henry Wallon (2013) menciona que la psicomotricidad es la conexión entre lo psíquico y lo motriz, y sostiene que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento.

Jean Piaget (2013) afirma que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y considera que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, afirma que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento.

Bernard (2013) Considera que es la práctica de acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer placer de pensar y que la practica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para el de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo.

Ajuria Guerra (2013) propuso en los años cincuenta una educación para los movimientos del cuerpo, como una terapia para reeducar a los niños y niñas con problemas de aprendizaje y de comportamiento que no respondían a la terapia tradicional. Sus trabajos se refieren mayormente al desarrollo de la postura y a la capacidad de observar un objeto, acercarse y agarrarlo con la mano y manipularlo, considerando el rol que juega el dialogo tónico en el desarrollo de esta postura y en la manipulación de dicho objeto.

#### **3.2.4.2. Motricidad fina.**

Según Fautz y Berl, (1993), señala, que cuando los niños ingresan a su estudio sobre la motricidad fina, esto debe estar considerado en la estimulación temprana, también llamada aprendizaje oportuno, teoría que evoluciona a través de los años y lo ha hecho a la par del avance de la filosofía, la pedagogía, la psicología y la neurociencia sostiene que el feto progresivamente desarrolla su memoria y los sentidos de la vista, tacto y audición, y que el recién nacido tiene rasgos temperamentales, increíblemente para otras teorías del aprendizaje, discrimina y muestra preferencias por ciertos

estímulos visuales y auditivos, así distingue las voces fuertes de regaño a las de dulzura, llorando en la primera y sintiéndose bien en la segunda, reacciona positivamente y sonríe a las caricias. (Paredes, Mercedes, 2013)

Está comprobado que, en los primeros cinco años de vida del niño, se forman alrededor del 90% de las conexiones sinápticas que determinan igual o mayor número de funciones neuromotoras y neurofisiológicas; y que los programas de Estimulación Temprana tienen efectos favorables a corto y largo plazo, siendo claramente evidentes sus beneficios durante la vida adulta del individuo que desarrolla en forma eficiente todas las habilidades y destrezas que desarrolló en esta primera etapa de la vida. (Paredes, Mercedes, 2013, p. 17)

Estimulación temprana es el término más apropiado y más difundido al referirse al período de desarrollo en el cual actúa un determinado sistema de influencias educativas, organizado de manera sistemática para propiciar el desarrollo del como fundamento del proceso de estimulación general de la motricidad del niño y niña, estimándose como parte de ésta se incluye a la motricidad fina, que es de nuestro interés en este estudio.

La motricidad fina son aquellos movimientos voluntarios más precisos, que implican pequeños grupos de músculos y se necesita de una mayor coordinación. Se refiere a las prensiones o agarres que facilita actividades de precisión. Estos movimientos están debidamente organizado y sincronizado previamente; abarca las destrezas que el niño va adquiriendo progresivamente en el uso de sus manos, para tomar objetos sosteniendo y manipulando en forma cada vez más precisa.

Teniendo en consideración que el desarrollo la pre escritura es fundamental en el niño se debe en consideración la motricidad fina y estimular los músculos de la mano ,por ejemplo; y si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la o el docente parvulario (a) realice una serie

de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos lo que se reflejará al momento que el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno.

Para lograr en el niño el desarrollo de sus habilidades motoras finas se requiere de planeación, tiempo y una gran variedad de materiales para jugar; de la misma manera el niño debe de estar motivado a desarrollar su motricidad fina debemos realizar actividades que le agraden en ella podemos incluir manualidades, rompecabezas, y construir cosas con cubos aprovechando los recursos que se tenga en el medio y entorno del niño.

La motricidad fina son movimientos con precisión realizadas con una o varias partes del cuerpo y que no tienen una amplitud, en la cual se demuestra mucha precisión y finura en los movimientos, esto es de una exclusividad, ya descrita. Se destacan las coordinaciones: visomanual, Facial, gestual y fonética (Gallegos, 2010, p. 31).

### **3.3. Bases conceptuales**

#### **3.3.1. Juegos**

Son actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, con la intención que el individuo gocen y disfrute. El juego se diferencia del trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no es una obligación necesaria de concretar. Sin embargo el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa.

**Juegos funcionales.** – Son considerados como los primeros juegos infantiles, porque caracteriza a los niños cuando estos comienzan a usar objetos para entretenerse ellos mismos. Este juego comienza en la infancia temprana y continúa hasta que ingresan a la educación inicial que es la etapa del juego constructivo.

**Juegos reglados.** – Son aquellos que se llevan a cabo con unas reglas o normas, que limitan la acción, pero no por completo; de tanto que pueda cumplir la meta

establecida. ... El juego reglado produce el aprendizaje de múltiples contenidos sociales, instrumentales, comunicativos, expresivos, lógico-conceptual.

**Juegos simbólicos.** – Es aquel en el que se simulan objetos, situaciones o personajes que no están presentes. No se emplean juguetes al uso, sino que diferentes objetos cotidianos adquieren el papel de elementos lúdicos o los propios juguetes se utilizan con otro fin.

### 3.3.2. Motricidad

**Motricidad.** - Es la capacidad que tiene un organismo de generar movimiento o de desplazarse. El concepto también alude específicamente a la facultad del sistema nervioso central de provocar contracciones musculares. También es considerada como el dominio del cuerpo por parte de las personas. El ser humano no solo está en condiciones de reproducir movimientos, sino que puede expresar su intencionalidad de manera creativa o espontánea.

**Psicomotricidad.** – Es una técnica o disciplina para ayudar a los niños a desarrollar su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando todo entre sí. El progreso de un niño en su psicomotricidad le permite que sea capaz de controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales, así como una mejor adaptación al medio social, familiar y escolar.

**Psicomotricidad fina.** - Son aquellos movimientos del cuerpo que requieren una mayor destreza y habilidad, un mayor dominio de los movimientos, especialmente de manos y brazos.

**Psicomotricidad gruesa.** – Forma parte de la psicomotricidad infantil, que se refiere al desarrollo de habilidades motoras que implican varios movimientos de los músculos del cuerpo y la agilidad con la que se realizan los mismos.

## **CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO**

### **4.1. Ámbito**

El ámbito de estudio de la investigación de la población diana se realizó en la I.E I N° 081 de Pacayhua del distrito de Margos. Provincia de Huánuco. Los resultados de la investigación serán generalizados a toda la población diana.

### **4.2. Tipo y nivel de investigación**

#### ***4.2.1. Tipos de investigación***

Según Sampieri H. (1998), la presente investigación es aplicada cuantitativa, debido a que tiene por finalidad determinar cómo los juegos desarrollan la Psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

#### ***4.2.2. Nivel de investigación***

La presente investigación tiene el nivel de investigación experimental explicativa, donde se manipulará uno o más variables independientes y observar la variable dependiente en busca de la alteración a la manipulación de la variable independiente. Sampieri (1998).

### **4.3. Población y muestra**

#### ***4.3.1. Descripción de la población***

Carrasco (2007) explica, “la población es el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla en trabajo de investigación” (p. 235).

La población estará constituida por los 27 niños matriculados en la I. E. I. N° 081 de Pacayhua del distrito de Margos en el año 2021. Provincia de Huánuco. Está sustentada en el siguiente cuadro:

**Tabla 2:**

*Los estudiantes de nivel inicial de Pacayhua distrito de Margos, Huánuco.*

<b>Inst. Educ.</b>	<b>Sección</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>	<b>Total</b>
	3 años	4	5	9
	4 años	0	6	6
	5 años	6	6	12
<b>TOTAL</b>		<b>10</b>	<b>17</b>	<b>27</b>

*Fuente :* Tomada de la nómina de la matrícula del Siagie 2021

#### **4.3.2. Muestra y método de muestreo**

Según Ñaupas y Mejía (2011), explican, “la muestra es el subconjunto, o parte de la población, seleccionado por métodos diversos, pero siempre teniendo en cuenta la representatividad de la población” (p.237). La muestra estará conformada por 15 niños de la edad 3 y 4 años de la I. E. I. N° 081 de Pacayhua del distrito de Margos en el año 2021. El muestreo es probabilístico, debido a que todos los individuos tienen la misma probabilidad de ser elegidos para formar parte de una muestra.

El muestreo será el probabilístico, que es considerado como un método de muestreo (muestreo se refiere al estudio o el análisis de grupos pequeños de una población) que utiliza formas de métodos de selección aleatoria. El requisito más importante del muestreo probabilístico es que todos en una población tengan la misma oportunidad de ser seleccionados.

**Tabla 3**

*Los estudiantes de nivel inicial de Pacayhua distrito de Margos, Huánuco.*

<b>Sección</b>	<b>Edad</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>	<b>Total</b>
<b>Experimental</b>	3 años	4	5	9
	4 años	0	6	6
<b>TOTAL</b>		<b>4</b>	<b>11</b>	<b>15</b>

*Fuente:* Tomada de la nómina de la matrícula de la Siagie 2021.

### 4.3.3. *Criterios de inclusión y exclusión*

#### a. **Criterios de inclusión**

- Estudiante de 5 años de nivel de Educación Inicial
- Alumnos matriculados en la I.E.I N°081 de Pacayhua- Margos, 2021.
- Alumnos con asistencia regular a la institución.

#### b. **Criterios de exclusión**

- Docentes que laboran en la I.E.I N°081 de Pacayhua- Margos, 2021.
- Estudiantes con más del 30% de inasistencias a la actividad regular de la institución educativa.
- Alumnos con limitaciones senso-perceptivas, que les impide utilizar las computadoras.

### 4.4. **Diseño de investigación**

Según Sánchez (2015) nuestra investigación corresponde al nivel pre experimental con estudio de caso de una sola medición y un solo grupo de trabajo. Donde administraremos los estímulos y tratamientos, después de haber aplicado nuestra medición a una variable, donde se podrá observar, cual es el nivel del grupo de estas variables. El diagrama de este diseño de investigación es:

#### **Esquema de la investigación**

GE: O1.....X.....O2

#### **Donde:**

O1: Aplicación del pre - test (Observación inicial)

O2: Aplicación del post - test (Observación final)

X: Tratamiento experimental

## 4.5. Técnicas e instrumentos

### 4.5.1. Técnicas

#### **Técnica para recolección de datos:**

Para la recolección de los datos se utilizará la Técnica de la observación y las sesiones de aprendizaje: Esta técnica se aplicará a todos los niños de la muestra, para determinar cómo los juegos desarrollan la Psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

#### **Técnica de procesamiento de datos.**

- ❖ **Revisión y consistencia de la información.** - Este paso consiste básicamente en depurar la información revisando los datos contenidos en los instrumentos de trabajo de campo, con el propósito de ajustar los llamados datos primarios.
- ❖ **Clasificación de la información.** - Se llevará a cabo con la finalidad de agrupar datos mediante la distribución de frecuencias de la variable independiente, para determinar el efecto en la variable dependiente.
- ❖ **Codificación y tabulación.** - Se utilizará la tabulación mecánica, aplicando programas o paquetes estadísticos de sistema computarizado.

### 4.5.2. Instrumentos

El instrumento aplicado en la presente investigación se constituirá en los medios que se utilizarán para recoger la información, a continuación, se dará detalle de los que serán empleados en la investigación:

- a. **Registro de observación.** - dirigida a los niños integrantes de la muestra, para observar el trabajo que realizan con los juegos para desarrollar su Psicomotricidad, la cual será observada, la hora de inicio y culminación, la fecha y las anécdotas vista.

- b. Sesiones de aprendizaje.** – Este instrumento sobre los juegos, será elaborado y manipulado con el propósito de conocer cuáles son las funciones esenciales que pueden realizarse dentro de las dimensiones de la variable independiente con los juegos funcionales, simbólicos y reglados, para poder conocer la motricidad gruesa y fina, en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.
- c. Lista de cotejo.** – Será un instrumento de observación y verificación porque me permitirá tener los resultados claros por medio del trabajo de los ítems para el logro de las conclusiones de las dimensiones de la variable dependiente.

#### **4.5.2.1. Validación de los instrumentos para la recolección de datos**

Se contó con la aprobación de cinco expertos de la casa de estudios, ellos fueron los que analizaron el instrumento: Lista de cotejo

#### **4.5.2.2. Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos**

La confiabilidad de los instrumentos para la tesis se llevó a cabo primero, a través de un registro de observación para ver si realmente se recogía la información que se necesitaba, a continuación, se elaboró la lista de cotejo.

### **4.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos**

La presente investigación se desarrolló en las siguientes etapas

**Primera etapa:** Se realizó a través una planificación de las actividades para dar cumplimiento a la formulación del proyecto de tesis. En esta fase se eligió la documentación que conformó el marco conceptual para definir las categorías principales, subcategorías y las dimensiones de cada una.

**Segunda etapa:** estará referida a la investigación de campo, en donde a través de las técnicas de observación virtual y estudio de los instrumentos, se obtendrá registros de los resultados de la técnica e instrumento, para luego ser sometidas a un

juicio de análisis, interpretación y reflexión para ser conceptualizadas, categorizadas y subcategorizadas.

**Tercera etapa:** Esta referido al análisis, interpretación e integración de los resultados. Esta se realizó a través de la aplicación de la variable independiente, y tener resultados sistemáticos de la variable dependiente. Se corrobora con el marco conceptual existente. Para lo cual la investigadora en base a una completa revisión documental de los libros, Internet y otros documentos relacionados al proyecto de tesis: LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 081 DE PACAYHUA-MARGOS, 2021. Conceptualiza las variables, dimensiones e instrumentos previamente establecidos.

#### **Plan de tabulación y análisis de datos.**

##### **a. Interpretación de datos**

**Estadística descriptiva.** – Se calcularon las medidas de tendencia central (media-mediana-moda), para cada variable. Se calcularán las medidas de dispersión, (la desviación estándar, coeficiente de variación y la asimetría, curtosis).

**Estadística inferencial.** - Se aplicó la prueba de hipótesis de diferencias de medias usando la distribución normal.

##### **b. Presentación de datos**

**Cuadros estadísticos bidimensionales.** - Con la finalidad de mostrar datos ordenados y facilitar su lectura y análisis, se elaboró cuadros estadísticos de tipo bidimensional, es decir, de doble entrada para que en dichos cuadros se logre distinguir las dos variables de investigación.

**Gráficos de columnas y barras.** - Sirvió para relacionar las puntuaciones con sus respectivas frecuencias, es propio de un nivel de medición por intervalos, es el más indicado y el más comprensible.

##### **c. Informe final**

**La redacción científica.** - Se llevó a cabo alcanzando las pautas que se fundamenta con la observancia del reglamento de grados y títulos de la Unidad de Post grado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” de Huánuco. Es decir, efectuando su diseño o esquema del informe, y para la redacción se tendrá en cuenta: el problema estudiado, los objetivos, el marco teórico, la metodología, técnicas utilizadas, el trabajo de campo, análisis de los resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones propuestas.

**Sistema computarizado.** - El informe se preparó manejando distintos procesadores de textos, paquetes y programas, insertando gráficos y textos de un archivo a otro. Algunos de estos programas son: Word y Excel (hoja de cálculo y gráficos) como también el SPSS en su versión 26.

#### **4.7. Aspectos éticos**

Para la realización del presente trabajo se realizaron las coordinaciones respectivas con la directora y los padres de familia de cada estudiante de las edades de 3,4 y 5 años de la I.E.I, se solicitó la autorización correspondiente a través de un consentimiento informado, donde se explicó las razones y motivos del estudio.

## CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 5.1. Análisis descriptivo

#### 5.1.1. Psicomotricidad gruesa

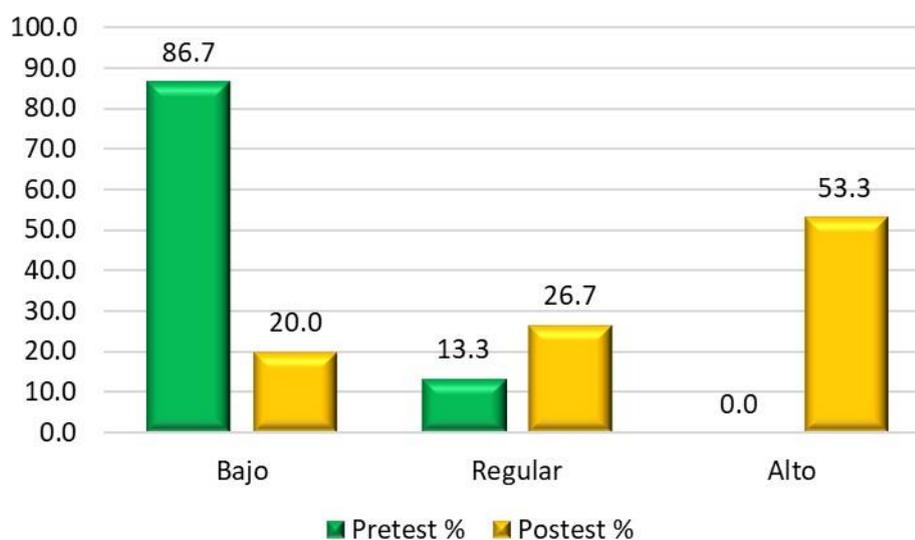
**Tabla 1.**

*Evaluación del esquema corporal en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*

NIVEL	Pretest		Postest	
	<i>f<sub>i</sub></i>	%	<i>f<sub>i</sub></i>	%
Bajo	13	86.7	3	20.0
Regular	2	13.3	4	26.7
Alto	0	0.0	8	53.3
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Figura 1.**

*Evaluación del esquema corporal en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*



En la tabla 1 y su figura se tiene la evaluación del esquema corporal en los niños del nivel Inicial, donde en el pretest se tiene 86,7% en el nivel bajo, 13,3% en regular y

0,0% en alto. Asimismo, se tiene en el postest 20,0% en el nivel bajo, 26,7% en el nivel regular y 53,3% en el nivel alto. Esta diferencia entre las frecuencias asumiremos que se debe a la aplicación de los juegos.

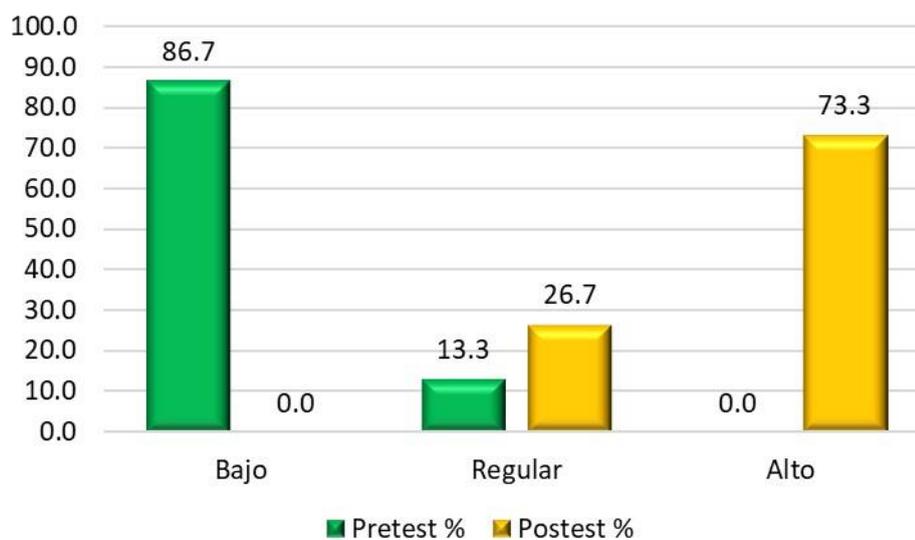
**Tabla 2.**

*Evaluación de la estructura espacial en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*

<i>NIVEL</i>	<i>Pretest</i>		<i>Postest</i>	
	<i>fi</i>	<i>%</i>	<i>fi</i>	<i>%</i>
Bajo	13	86.7	0	0.0
Regular	2	13.3	4	26.7
Alto	0	0.0	11	73.3
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Figura 2:**

*Evaluación de la estructura espacial en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*



En la tabla 2 y su figura se tiene la evaluación de la estructura espacial en los niños del nivel Inicial, donde en el pretest se tiene 86,7% en el nivel bajo, 13,3% en regular y 0,0% en alto. Asimismo, se tiene en el postest 0,0% en el nivel bajo, 26,7% en el nivel regular y 73,3% en el nivel alto. Esta diferencia entre las frecuencias asumiremos que se debe a la aplicación de los juegos.

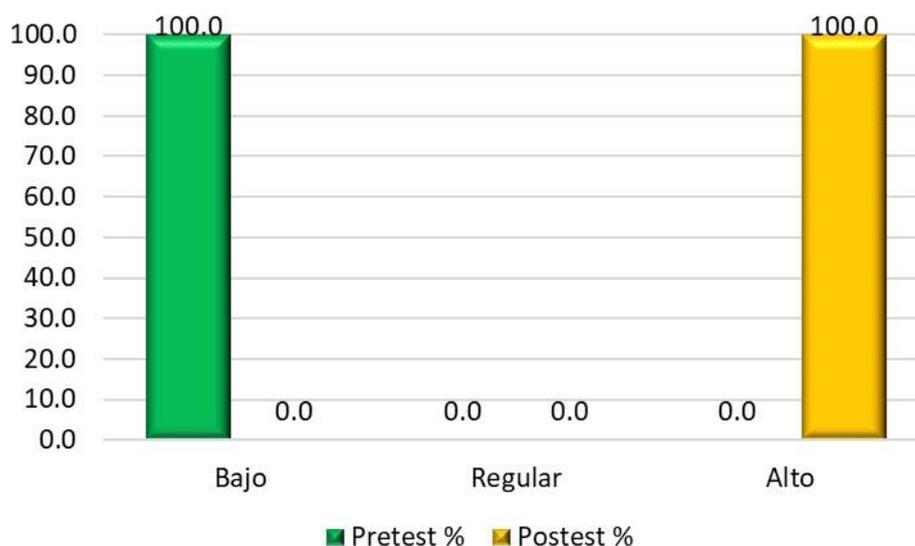
**Tabla 3:**

*Evaluación del ritmo en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*

<i>NIVEL</i>	<i>Pretest</i>		<i>Postest</i>	
	<i>f<sub>i</sub></i>	<i>%</i>	<i>f<sub>i</sub></i>	<i>%</i>
Bajo	15	100.0	0	0.0
Regular	2	0.0	0	0.0
Alto	0	0.0	15	100.0
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Figura 3.**

*Evaluación del ritmo en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*



En la tabla 3 y su figura se tiene el ritmo en los niños del nivel Inicial, donde en el pretest se tiene 100,0% en el nivel bajo, 0,0% en regular y 0,0% en alto. Asimismo, se tiene en el postest 0,0% en el nivel bajo, 0,0% en el nivel regular y 100,0% en el nivel

alto. Esta diferencia entre las frecuencias asumiremos que se debe a la aplicación de los juegos.

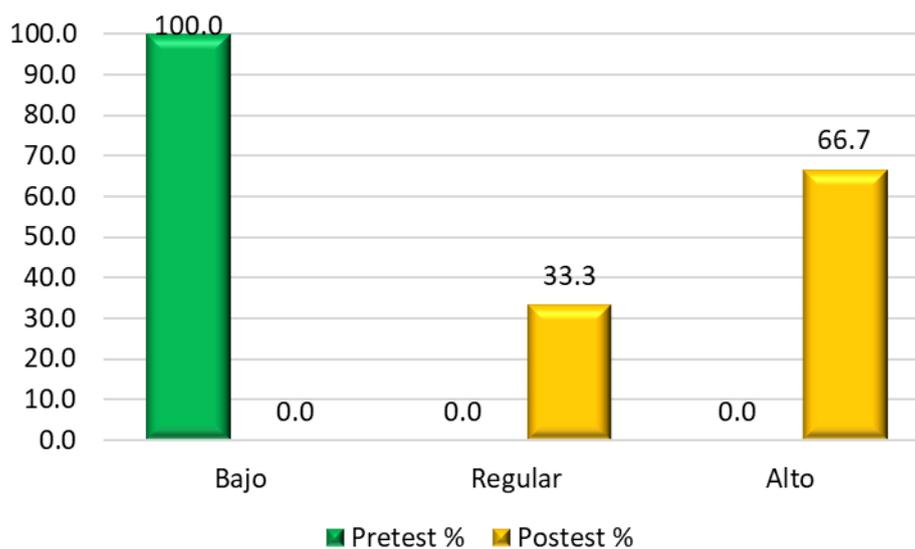
**Tabla 4:**

*Evaluación coordinación viso motriz en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*

<i>NIVEL</i>	<i>Pretest</i>		<i>Postest</i>	
	<i>fi</i>	<i>%</i>	<i>fi</i>	<i>%</i>
Bajo	15	100.0	0	0.0
Regular	2	0.0	5	0.0
Alto	0	0.0	10	100.0
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Figura 4.**

*Evaluación de coordinación viso motriz en los en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*



En la tabla 4 y su figura se tiene la evaluación de coordinación viso motriz en los niños del nivel Inicial, donde en el pretest se tiene 100,0% en el nivel bajo, 0,0% en

regular y 0,0% en alto. Asimismo, se tiene en el postest 0,0% en el nivel bajo, 33,3% en el nivel regular y 66,7% en el nivel alto. Esta diferencia entre las frecuencias asumiremos que se debe a la aplicación de los juegos.

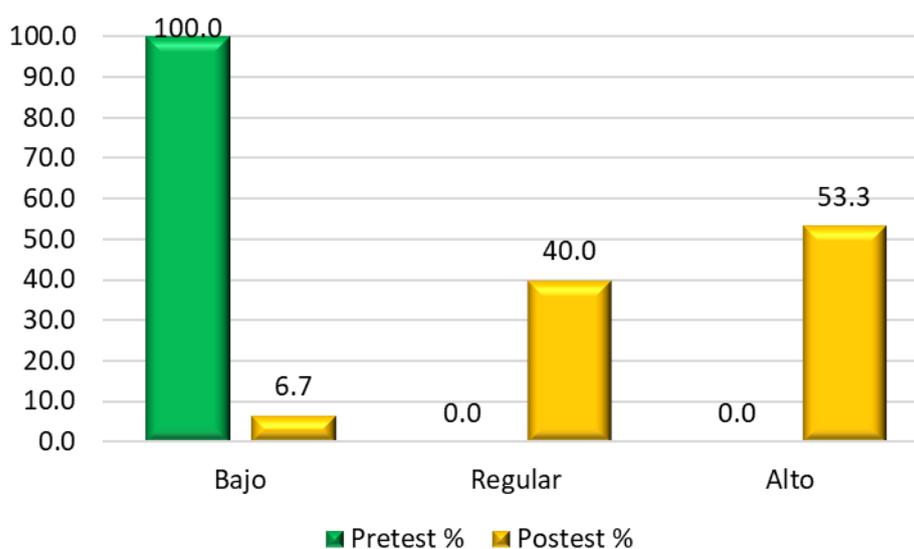
**Tabla 5:**

*Evaluación del equilibrio y control postural en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2022.*

<i>NIVEL</i>	<i>Pretest</i>		<i>Postest</i>	
	<i>f<sub>i</sub></i>	<i>%</i>	<i>f<sub>i</sub></i>	<i>%</i>
Bajo	15	100.0	1	6.7
Regular	0	0.0	6	40.0
Alto	0	0.0	8	53.3
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Figura 5.**

*Evaluación del equilibrio y control postural en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*



En la tabla 5 y su figura se tiene la evaluación del equilibrio y control postural en los niños del nivel Inicial, donde en el pretest se tiene 100% en el nivel bajo, 0% en regular y 0,0% en alto. Asimismo, se tiene en el postest 6,7% en el nivel bajo, 40,0% en el nivel regular y 53,3% en el nivel alto. Esta diferencia entre las frecuencias asumiremos que se debe a la aplicación de los juegos.

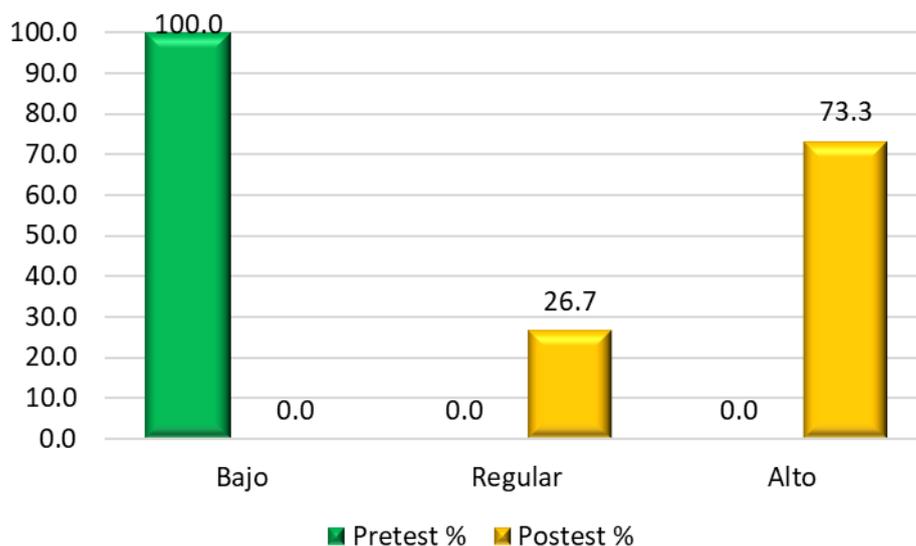
**Tabla 6:**

*Evaluación de la motricidad gruesa en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*

NIVEL	Pretest		Postest	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Bajo	15	100.0	1	0.0
Regular	0	0.0	4	26.7
Alto	0	0.0	11	73.3
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Figura 6.**

*Evaluación de la motricidad gruesa en los en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*



En la tabla 6 y su figura se tiene la evaluación de la motricidad gruesa en los niños del nivel Inicial, donde en el pretest se tiene 100,0% en el nivel bajo, 0,0% en regular y 0,0% en alto. Asimismo, se tiene en el postest 0,0% en el nivel bajo, 26,7% en el nivel regular y 73,3% en el nivel alto. Esta diferencia entre las frecuencias asumiremos que se debe a la aplicación de los juegos.

### 5.1.2. *Psicomotricidad fina*

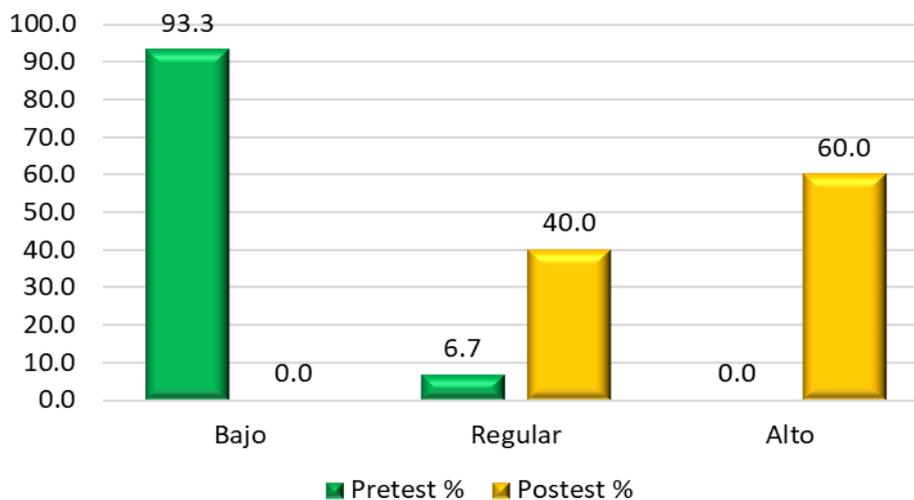
**Tabla 7.**

*Evaluación de motricidad facial en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*

<i>NIVEL</i>	<i>Pretest</i>		<i>Postest</i>	
	<i>fi</i>	<i>%</i>	<i>fi</i>	<i>%</i>
Bajo	15	100.0	1	0.0
Regular	0	0.0	1	6.7
Alto	0	0.0	14	93.3
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Figura 7.**

*Evaluación de motricidad facial en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021*



En la tabla 7 y su figura se tiene la evaluación de la motricidad facial en los niños del nivel Inicial, donde en el pretest se tiene 93,3% en el nivel bajo, 6,7% en regular y 0,0% en alto. Asimismo, se tiene en el postest 0,0% en el nivel bajo, 40,0% en el nivel regular y 60,0% en el nivel alto. Esta diferencia entre las frecuencias asumiremos que se debe a la aplicación de los juegos.

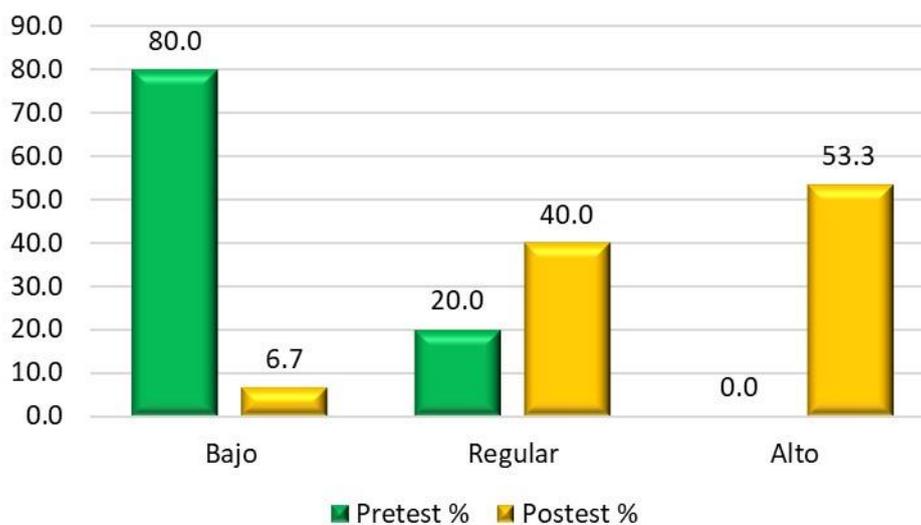
**Tabla 8.**

*Evaluación de motricidad manual en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*

NIVEL	Pretest		Postest	
	<i>f<sub>i</sub></i>	%	<i>f<sub>i</sub></i>	%
Bajo	12	80.0	1	6.7
Regular	3	20.0	6	40.0
Alto	0	0.0	15	53.3
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Figura 8.**

*Evaluación de motricidad manual en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*



. En la tabla 8 y su figura se tiene la evaluación de la motricidad manual en los niños del nivel Inicial, donde en el pretest se tiene 80,0% en el nivel bajo, 20,0% en regular y 0,0% en alto. Asimismo, se tiene en el postest 6,7% en el nivel bajo, 40,0% en el nivel regular y 53,3% en el nivel alto. Esta diferencia entre las frecuencias asumiremos que se debe a la aplicación de los juegos.

**Tabla 9.**

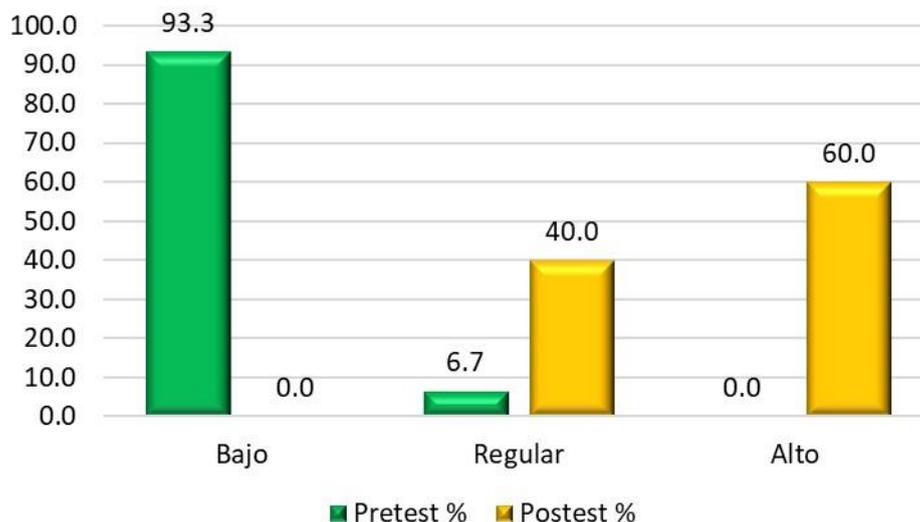
*Evaluación motricidad fina en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*

<i>NIVEL</i>	<i>Pretest</i>		<i>Postest</i>	
	<i>fi</i>	<i>%</i>	<i>fi</i>	<i>%</i>
Bajo	14	93.3	1	0.0
Regular	1	20.0	6	40.0
Alto	0	0.0	9	60.0
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Figura 9.**

*Evaluación motricidad fina en los niños del nivel Inicial N° 081 de*

*Pacayhua, Margos-2021.*



. En la tabla 9 y su figura se tiene la evaluación de la motricidad fina en los niños del nivel Inicial, donde en el pretest se tiene 93,3% en el nivel bajo, 6,7% en regular y 0,0% en alto. Asimismo, se tiene en el posttest 0,0% en el nivel bajo, 40,0% en el nivel regular y 60,0% en el nivel alto. Esta diferencia entre las frecuencias asumiremos que se debe a la aplicación de los juegos.

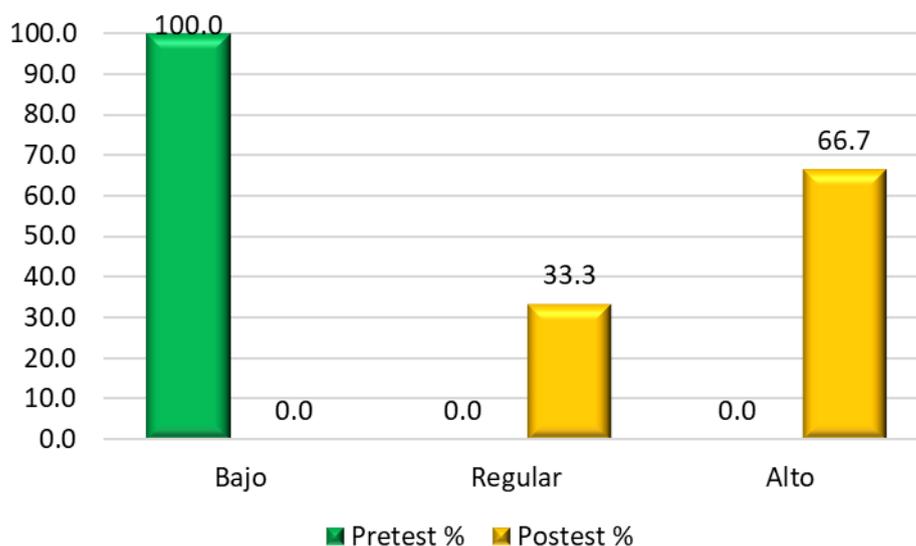
**Figura 10.**

*Evaluación de la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*

<i>NIVEL</i>	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	<i>f<sub>i</sub></i>	<i>%</i>	<i>f<sub>i</sub></i>	<i>%</i>
Bajo	15	100.0	0	0.0
Regular	0	0.0	5	33.3
Alto	0	0.0	10	66.7
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Figura 10.**

*Evaluación de la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.*



En la tabla 10 y su figura se tiene la evaluación de la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial, donde en el pretest se tiene 100,0% en el nivel bajo, 0,0% en regular y 0,0% en alto. Asimismo, se tiene en el postest 0,0% en el nivel bajo, 33,3% en el nivel regular y 66,7% en el nivel alto. Esta diferencia entre las frecuencias asumiremos que se debe a la aplicación de los juegos.

## 5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

Para contrastar las hipótesis se aplicó la prueba t de Student para comparar medias, con nivel de significancia del 95%

### Hipótesis general

Ha: Los juegos desarrollan significativamente la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

Ho: Los juegos no desarrollan significativamente la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

	<i>Postest</i>	<i>Pretest</i>
Media	82.40	40.27
Varianza	107.97	66.21
Observaciones	15	15

Diferencia hipotética de las medias	0
Grados de libertad	14
Estadístico t	24.14
P(T<=t) una cola	0.00
Valor crítico de t (una cola)	1.76

Al calcular el valor de t de Student se tiene 24,14 que es mayor al valor crítico 1,76 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se puede asegurar que los juegos desarrollan significativamente la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

### **Hipótesis específica 1**

Ha: Los juegos desarrollan de manera significativa la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

Ho: Los juegos no desarrollan de manera significativa la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021

## Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Posprueba</i>	<i>Preprueba</i>
Media	46.53	22.93
Varianza	41.41	16.07
Observaciones	15	15
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	14	
Estadístico t	21.73	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.76	

Al calcular el valor de t de Student se tiene 21,73 que es mayor al valor crítico 1,76 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se puede asegurar que juegos desarrollan de manera significativa la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

**Hipótesis específica 2**

Ha: Los juegos desarrollan de manera significativa la psicomotricidad fina en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

Ho: Los juegos no desarrollan de manera significativa la psicomotricidad fina en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

## Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Posprueba</i>	<i>Preprueba</i>
Media	35.87	17.33
Varianza	18.84	18.10
Observaciones	15	15
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	14	
Estadístico t	21.66	

P(T<=t) una cola	0.00
Valor crítico de t (una cola)	1.76

---

Al calcular el valor de t de Student se tiene 21,66 que es mayor al valor crítico 1,76 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se puede asegurar que juegos desarrollan de manera significativa la psicomotricidad fina en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

### 5.3. Discusión de resultados

A partir de los hallazgos encontrados aceptamos la hipótesis alternativa general Los juegos desarrollan significativamente la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021; y en consecuencia negar la hipótesis nula correspondiente

Estos resultados guardan comparación con lo que sostiene Arzola (2018), López (2018), sustentan que a través de la aplicación del juego los resultados en los niños son muy positivos, logrando en ellos el fortalecimiento y la habilidad de su desarrollo psicomotriz la cual será una herramienta pedagógica para poder facilitar en los niños, un mejor desarrollo infantil. y también afirma que los niños que no utilizan el juego no logran su desarrollo psicomotriz.

En lo que respecta al objetivo específico 1: Los juegos desarrollan de manera significativa la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.

Respeto a las pruebas de hipótesis Se determinó que los juegos desarrollan la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos- 2021, ello en base a la evidencia estadística la cual indica que antes y después de la aplicación de las sesiones de clase en base a la aplicación de juegos, se verifica un cambio significativo ((t de Student calculado = 24,14 que es mayor al valor crítico 1,76) por lo que concluimos que existe un cambio significativo en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños luego de las sesiones de juegos. Se demuestra entonces que las actividades que implican juegos con movimiento de musculo contribuyen al

desarrollo de la psicomotricidad. Estos resultados son similares a los encontrados en los antecedentes de investigación como Cisneros (2018), Quien en su trabajo: “Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018”, concluye que la práctica de juegos incrementa las habilidades psicomotoras de los estudiantes; también Chavez (2019) en su investigación denominada “Programa "Las hormiguitas" para desarrollar la psicomotricidad infantil en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 004 el Mundo de Ana María, Santa Lucia - Uchiza 2018”. Concluye que la práctica de juegos en un elemento fundamental para el correcto desarrollo de habilidades tan significativas como las psicomotoras.

#### **5.4. Aporte científico de la investigación**

El siguiente aporte de la presente investigación radica básicamente en la importancia práctica de efectividad científicamente demostrada de que los juegos desarrollan la psicomotricidad en los niños y esto se comprobó al aplicar 12 sesiones de aprendizaje, tras la aplicación de los instrumentos de recolección de datos y su debido procesamiento estadísticos.

Además, el presente trabajo de investigación está orientada a una educación de calidad para formar mejores estudiantes y servirá como antecedentes para futuras investigaciones y así los maestros tendrán información al alcance de sus manos para así poder desenvolverse en su labor educativa.

Podemos mencionar también qué producto de la revisión bibliográfica sistemática que realizó en las principales fuentes de información bibliométrica en internet, así como la búsqueda en repositorios de las universidades de la región Huánuco, tenemos un marco teórico y metodológico robusto el mismo que será de utilidad para futuras investigaciones que aborden la temática de esta investigación, destacar de la misma manera el involucramiento de la investigadora con los educandos, pudiendo considerar otra investigación de tipo cualitativo investigación acción que sería de utilidad para cubrir aspectos más amplios respecto al desarrollo de habilidades psicomotrices.

## CONCLUSIONES

Se determinó que los juegos desarrollan la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021, ello en base a la evidencia estadística la cual indica que antes y después de la aplicación de las sesiones de clase en base a la aplicación de juegos, se verifica un cambio significativo ((t de Student calculado = 24,14 que es mayor al valor crítico 1,76) por lo que concluimos que existe un cambio significativo en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños luego de las sesiones de juegos. Se demuestra entonces que las actividades que implican juegos con movimiento de musculo contribuyen al desarrollo de la psicomotricidad.

Se determinó que los juegos desarrollan la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021, ello en base a la evidencia estadística la cual indica que antes y después de la aplicación de las sesiones de clase en base a la aplicación de juegos, se verifica un cambio significativo (t de Student calculada = 21,73 que es mayor al valor crítico 1,76) por lo que concluimos que existe un cambio significativo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños luego de las sesiones de juegos. Los juegos que desarrollen movimiento en piernas, brazos o cuerpo entero contribuyen al desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Se determinó que los juegos desarrollan la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021, ello en base a la evidencia estadística la cual indica que antes y después de la aplicación de las sesiones de clase en base a la aplicación de juegos, se verifica un cambio significativo (t de Student calculada = 21,66 que es mayor al valor crítico 1,76) por lo que concluimos que existe un cambio significativo en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños luego de las sesiones de juegos. Los juegos donde los niños utilicen las manos, los dedos y las muñecas desarrollan la habilidad psicomotriz fina.

## SUGERENCIAS

Se recomienda a los docentes del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 081 de Pacayhua, Margos; Incentivar el desarrollo de juegos en sus sesiones de clases, sistematizar los juegos y clasificarlos en aquellos que desarrollen en habilidades psicomotrices gruesas y finas, asimismo incentivar la práctica de juegos específicos para que los niños los practiquen en casa con sus familiares.

Se recomienda a los docentes del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 081 de Pacayhua, Margos, realizar un proceso de identificación de habilidades y debilidades respecto al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los educandos, para en función a ello diseñar un programa en base a juegos que les permitan desarrollar esta habilidad a los estudiantes. Promover juegos como: dos palmadas, escalada, equilibrio y otros en los que intervengan manos y piernas.

Se recomienda a los docentes del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 081 de Pacayhua, Margos, realizar un proceso de identificación de habilidades y debilidades respecto al desarrollo de la psicomotricidad fina en los educandos, para en función a ello diseñar un programa en base a juegos que les permitan desarrollar esta habilidad a los estudiantes. Promover juegos como abrir envases, seleccionar granos, abotonar y desabotonar, juegos con plastilina, entre otros.

## REFERENCIAS

- Ajuriaguerra, J. d. (29 de abril de 2013). *Psicomotricidad en los niños*. Obtenido de <http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentan-la.htm>
- Aucouturier, B. (29 de abril de 2013). *Psicomotricidad en los niños*. Obtenido de <http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentan-la.htm>
- Durivage, J. (2009). *Educación y Psicomotricidad*. México: Editorial Trillas.
- Fautz y Berl. (1993) *Conjunto de juegos de movimiento para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 4-5 años*. La Habana-Cuba. Ediciones Publicitarias UCCFD.
- Fernández, Y. (2011) “*Algunas Consideraciones sobre Psicomotricidad y las Necesidades Educativas Especiales*”. Ediciones NEE.
- Froebel, F. (2007) *El juego durante la infancia*. Buenos Aires – Argentina. Enciclopedia Océano.
- Gainza, M. y Lares M. (2015): *Texto establecido de “Ponerse en juego”, Seminario de Jorge Fukelman en el Círculo psicoanalítico del Caribe*. Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen.
- Gallego R. Sandra (2010) *La psicomotricidad fina. Innovación educativa y Experiencias*. Granada-España. Revista digital.
- Garve, C. (2011). *El juego infantil*. Madrid-España. Editorial MORATA.
- Harf, R. (2008). *El juego en la educación infantil. Crecer jugando y aprendiendo. 0 a 5*. Colección *La Educación en los Primeros Años*. Buenos Aires: Novedades Educativas.

- Herrera, A. M. (27 de abril de 2013). Psicomotricidad en los niños. Obtenido de <http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentan-la.html>
- Huizinga, Johan (2020). Homo Ludens, intento de delimitación del elemento lúdico de la cultura. Con comentarios y notas de Fernando Auciello. Buenos Aires, Espiritu Guerrero Editor.
- Lares, Miguel J. (2014): Juego e infancia, Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen.
- Malaguzzi, L. (2001). La educación infantil en Reggio Emilia. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- Moreno, J. (2002) “Aprendizaje a través del juego” Madrid, España Ed. Aljibes.
- Peña, A. y Castro Á. (2012). Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil. Bogotá: Editorial Cinde.
- Piaget, J. (2009). La representación del mundo en el niño. Madrid-España. 7ª Ed. Morata.
- Piaget, J. (14 de noviembre de 2012). Teorías del juego. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piagetvigotsky-kroos>.
- Piaget, J. (29 de abril de 2013). Psicomotricidad en los niños. Obtenido de <http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentan-la.htm>
- Simón, S. (2010) 101 juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños. Barcelona-España. Editorial Círculo de Lectores.

# ANEXOS

### ANEXO 01. Matriz de consistencia

#### TÍTULO: LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 081 DE PACAYHUA-MARGOS, 2021.

Problema	Objetivos	Hipótesis	OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE				Metodología
			Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	
<p><b>Problema General</b></p> <p>¿De qué manera los niños desarrollan la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021?</p> <p><b>Problemas Específicos</b></p> <p><b>PE1</b> ¿En qué medida los niños desarrollan la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021?</p> <p><b>PE2</b> ¿En qué</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar cómo los niños desarrollan la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <p><b>OE1</b> Determinar cómo los niños desarrollan la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.</p>	<p><b>Hipótesis General</b></p> <p>Los niños desarrollan significativamente la psicomotricidad en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b></p> <p><b>HE1</b> Los niños desarrollan de manera significativa la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel Inicial N° 081 de Pacayhua, Margos-2021.</p>	<p><b>VI.</b></p> <p><b>Juegos</b></p>	<p>Funcional</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Manipulan objetos para explorar su forma y tamaño.</li> <li>○ Coordina sus movimientos y desplazamiento</li> <li>○ Desarrolla su equilibrio estático y dinámico.</li> <li>○ Domina los espacios con sus movimientos coordinados.</li> <li>○ Desarrolla su equilibrio de acuerdo a ejercicios monitoreados.</li> </ul>	<p>Plan de aplicación de investigación</p> <p>Sesiones</p>	<p><b>Tipo de investigación</b></p> <p>Aplicativo</p> <p><b>Nivel de investigación</b></p> <p>Explicativo</p> <p><b>diseño de investigación</b></p> <p>preexperimental</p> <p>GE: O1 x O2</p> <p><b>Población</b></p> <p>La población</p>
				<p>Simbólico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Asimila su entorno por medio de una actividad lúdica.</li> <li>○ Desarrolla su imaginación y sus emociones</li> <li>○ Imita y se adapta a la necesidad de compartir el simbolismo con sus compañeros del juego.</li> <li>○ Representa situaciones mentales reales en ficticias.</li> <li>○ Desarrolla cognitivamente su relación entre el juego y su lenguaje.</li> </ul>		

<p>medida los juegos</p> <p>Desarrollan la motricidad fina en los niños del nivel Inicial N° 81 de Pacayhua Margos 2011?</p>	<p><b>OE2</b> Determinar cómo los juegos desarrollan la motricidad fina en los niños del nivel Inicial N° 81 de Pacayhua Margos 2011?</p>	<p><b>HE2</b> Los juegos desarrollan de manera significativa la psicomotricidad</p>		Reglado	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Respeta turnos, mantener su posición, hablar cuando le toca otros.</li> <li>○ Respeta sus normas, y considera opciones o acciones con sus compañeros de juego.</li> <li>○ Planifica sus tácticas para interactuar con sus compañeros.</li> <li>○ Aprenden a enfrentarse al reto de “pensar por sí mismos”.</li> </ul>	<p>Lista de cotejo</p>	<p>está constituida por 27 niños que estudian en la I. E.I. de Pacayhua Margos.</p> <p><b>Muestra</b> La muestra está constituida por 15 niños de la sección de 3 y 4 años de edad.</p> <p><b>Técnica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesiones con videos.</li> <li>• Ficha de observación</li> <li>Lista de cotejo</li> </ul>
			<p><b>VD</b> <b>Psicomotricidad</b></p>	<p>Motricidad Gruesa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema corporal.</li> <li>• Estructuración espacio-temporal.</li> <li>• Ritmo</li> <li>• Coordinación Viso motriz.</li> <li>• Equilibrio y control postural.</li> </ul>		
				<p>Motricidad fina</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motricidad facial</li> <li>• Motricidad manual</li> </ul>		



## ANEXO 02. Consentimiento informado



**ID:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**TÍTULO:** LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 081 DE PACAYHUA-MARGOS, 2021

**OBJETIVO:**

**INVESTIGADOR:** Katherina Elvira Doroteo Calixto

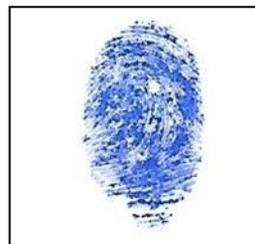
**Consentimiento / Participación voluntaria**

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

- **Firmas del participante o responsable legal**

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: \_\_\_\_\_



Firma del investigador responsable:

Huánuco, 2021

### ANEXO 03. Instrumentos

#### MENCION INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

“LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 081 DE PACAYHUA- MARGOS, 2021”

#### LISTA DE COTEJO

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

DIMENSIONES	ITEM			
<b>Esquema corporal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubre posibilidades de movimientos del cuerpo discriminando posiciones básicas por medios de sus juegos</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percibe el dominio lateral en situaciones de juego (mayor habilidad para trabajar con el lado derecho o izquierdo)</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica y nombra partes de su cuerpo</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa con juegos dramáticos su corporeidad e imita a diferentes animales.</li> </ul>			
<b>Estructura espacio temporal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refuerza la noción de espacio a través de desplazamientos y juegos de expresión corporal.</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza sus movimientos en respuesta a estímulos auditivos</li> </ul>			

<b>Ritmo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza movimientos con juegos “Sen sen sen”</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desplaza con diferentes movimientos siguiendo el ritmo de la música.</li> </ul>			

<b>Coordinación viso motriz</b>	• Asume posiciones jugando al realizar movimientos y desplazamientos.			
	• Ejercita la coordinación global a través de diferentes juegos			
	• Realiza desplazamientos diversos en las actividades lúdicas con dominio y control			
<b>Equilibrio y control postural</b>	• Práctica movimientos corporales al jugar tanto para las extremidades superiores e inferiores.			
	• Demuestra el equilibrio dinámico jugando a través de juegos de salto giros y otros			
	• Juega a desplazarse a mayor velocidad sin pérdida del sentido y dirección de su trayectoria			
	• Demuestra un equilibrio dinámico al caminar por líneas sogas y figuras geométricas.			
	• Practica el juego del “Ángel” con un equilibrio estático			
	• Juega a desplazarse en el patio a una señal queda parado en un pie			
	• Camina por una viga a una altura determinada manteniendo el control de su cuerpo.			
<b>MOTRICIDAD FINA</b>				
<b>Motricidad facial</b>	• Realiza juegos como soplar, fruncir los labios y dar besos silenciosos y sonoros			
	• Imita gestos vistos en imágenes de videos.			
	• Juega a guiñar un ojo al sonido del silbato.			
	• Juega a estar feliz, triste, enojado y sorprendido.			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza juegos como sacar y meter la lengua manteniendo la boca abierta moviéndolo para arriba, abajo, los costados.</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saca un poco la lengua y la muerde ligeramente ,luego aprieta fuerte los labios y los afloja</li> </ul>			
<b>Motricidad manual</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juega a abrir y cerrar la mano, abotonar y desabotonar una camisa en diferentes ritmos.</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recibe y lanza la pelota a sus compañeros en el juego de la pelota rápida.</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Enrosca y desenrosca tapas de botella</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Moldea diferentes figuras con plastilina</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recorta con tijera: líneas rectas, oblicuas, mixtas y curvas</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colorea respetando márgenes</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Embolilla con el dedo pulgar y el índice</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pinta con temperas utilizando el dedo índice</li> </ul>			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

### I. DATOS GENERALES

- **ÁREA:** Psicomotriz
- **GRADO Y SECCIÓN:** 3 y 4 años
- **TESISTA:** Katherina DOROTEO CALIXTO
- **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Identifica y nombra partes de su cuerpo.
- **FECHA:** Jueves 15 De Julio Del 2021

### II- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Capacidad	Desempeño y criterio	Evidencia
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su Cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos. <b>4 años:</b> Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	Video Dibuja su silueta y nombrando las partes de su cuerpo <b>Instrumento de evaluación</b>  Lista de cotejo
	<b>Criterio:</b> Reconoce sus y expresa sus emociones, intereses, cualidades, gustos y preferencias, así como sus características físicas	
<b>Recursos</b>	Videos ,banner .PPT ,Imágenes	
Medio utilizado en la interacción docente – estudiante	Llamada telefónica Mensajes de texto WhatsApp Facebook Herramientas visuales	

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se da la bienvenida a los niños, niñas y padres por la estrategia APRENDO EN CASA</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Escuchan la canción “MI CUERPO”</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> Qué partes del cuerpo se ha movido? ¿Cómo es tu cuerpo? ¿Qué parte tiene tu cuerpo?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Hoy identificaremos y nombraremos las partes del cuerpo.</p> <p><b>ACUERDOS DE CONVIVENCIA:</b> recuerdan y mencionan las normas de clase.</p> <p>Anticipadamente se les solicita a los padres de familia elaborar su muñeco articulado.</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Podemos identificar las parte que tiene nuestro cuerpo</p>	Muñeco articulado
DESARROLLO	<p><b>BÚQUEDA DE LA INFORMACIÓN:</b></p> <p>Anticipadamente se les solicita a los padres de familia elaborar su muñeco articulado.</p> <p><b>ACUERDO DE TOMA DE DECISIONES:</b> Envía un video donde estas dibujando tu silueta y nombrando las partes de tu cuerpo.</p>	Muñeco articulado Tiza Carbón Plumón
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b> ¿Les preguntamos: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué han descubierto en su cuerpo? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Armar tu muñeco articulado con ayuda de sus papis</p>	Dialogo

## LISTA DE COTEJO

N° ORDEN	NOMBRE DEL ESTUDIANTE	FECHA: Jueves 15 de julio de 2021		
		ÁREA: Personal Social		
		COMPETENCIA: Construye su identidad		
DESEMPEÑO:				
3 años: Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades y las diferencia con las de los otros a través de palabras o acciones				
4 años: Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.				
EVIDENCIA : Dibuja su silueta y nombrando las partes de su cuerpo				
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	BLAS PONCE, Dany Neymar		X	
2	CAJAS SANTILLAN, Estrella			X
3	ESQUIVEL CAJAS, Daenerys			X
4	ESTEBAN ESPINOZA, Dina Fernanda			X
5	ESTEBAN ESTRADA, Flor			X
6	ESTEBAN PARRA, Etner Pablo			X
7	MAYLLE SALAZAR, Mercedes			X
8	MAYLLE SILVESTRE, Carla		X	
9	MAYLLE VALDEZ, Vania Lorena		X	
10	RODRIGUEZ ILDEFONSO, Yumira Marilin		X	
11	SILVESTRE MAYLLE, Axel			X
12	VARA BLAS, Anyeli Karol			X
13	VARA ISIDRO, Luz Clarita		X	
14	VARA LEON, Lhiam Axhel		X	
15	RAMIREZ DURAN, Mia Antonella	X		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I DATOS GENERALES

- **ÁREA** : Psicomotriz
- **GRADO Y SECCIÓN**: 3 y 4 años
- **TESISTA**: Katherina DOROTEO CALIXTO
- **NOMBRE DE LA SESIÓN**: Realizamos diferentes posiciones con el cuerpo.
- **FECHA** : Jueves 22 De Julio Del 2021

### II- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Capacidad	Desempeño y criterio	Evidencia
<b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b> <input type="checkbox"/> Se valora a sí mismo <input type="checkbox"/> Autorregula sus emociones	<b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. <b>4 años:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio	Video realizando diversas posiciones con su cuerpo <b>Instrumento de evaluación</b>  Lista de cotejo
	<b>Criterio:</b> Realiza con autonomía acciones y movimientos con diferentes partes de su cuerpo, combinando habilidades motrices (correr, saltar, etc.), así como coordinación óculo-manual y óculo-podal, reconociendo sus sensaciones y cambios de los estado de su cuerpo.	
Recursos	Videos ,banner .PPT ,Imágenes	
Medio utilizado en la interacción docente – estudiante	Llamada telefónica Mensajes de texto WhatsApp Facebook Herramientas visuales	

### III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se da la bienvenida a los niños, niñas y padres por la estrategia APRENDO EN CASA</p> <p><b>MOTIVACIÓN.</b> Mostramos una imagen de personas moviendo su cuerpo en diversas posiciones</p>  <p><b>SABERES PREVIOS;</b> ¿Qué están haciendo los niños? ¿Todos están en la misma posición?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿podemos mover nuestro cuerpo en diferentes posiciones?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Hoy se moverán su cuerpo realizando diversas posiciones.</p> <p><b>ACUERDOS DE CONVIVENCIA:</b> Recordar y respetar las normas de juego psicomotriz.</p>	Imágenes Dibujos
DESARROLLO	<p>Con ayuda de sus padres o adulto mayor realizan diversos posiciones con su cuerpo (hechado, sentado,parado, arrodillado , etc)</p> <p><b>RELAJACIÓN :</b> Después de terminar de realizar los diversos movimientos con su cuerpo se le invita a imaginar oler una flor (inhala ) soplar una vela (exhalar)</p> <p><b>EXPRESIÓN GRAFICA:</b> Con ayuda y de sus padres o adulto que lo acompañe lo niños grafican lo vivido durante la actividad.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> El niño muestra su dibujo y comenta lo que hizo.</p>	Video
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido ¿Qué posiciones más podemos realizar con nuestro cuerpo ?</p> <p><b>TRANSFERENCIA DE SABERES</b> Realizar otras posiciones con tu cuerpo</p>	Dialogo

## LISTA DE COTEJO

N° de Orden	Nombre del estudiante	<b>FECHA:</b> Jueves 22 de julio de 2021 <b>AREA:</b> Psicomotricidad <b>COMPETENCIA:</b> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. <b>DESEMPEÑO:</b> <b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos <b>4 años:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los regulando su fuerza, velocidad y coordinación. <b>EVIDENCIA:</b> Realiza movimientos con su cuerpo en diferentes Posiciones.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	BLAS PONCE, Dany Neymar		X	
2	CAJAS SANTILLAN, Estrella			X
3	ESQUIVEL CAJAS, Daenerys			X
4	ESTEBAN ESPINOZA, Dina Fernanda			X
5	ESTEBAN ESTRADA, Flor			X
6	ESTEBAN PARRA, Etner Pablo			X
7	MAYLLE SALAZAR, Mercedes			X
8	MAYLLE SILVESTRE, Carla		X	
9	MAYLLE VALDEZ, Vania Lorena		X	
10	RODRIGUEZ ILDEFONSO, Yumira Marilin		X	
11	SILVESTRE MAYLLE, Axel			X
12	VARA BLAS, Anyeli Karol			X
13	VARA ISIDRO, Luz Clarita		X	
14	VARA LEON, Lhiam Axhel		X	
15	RAMIREZ DURAN, Mia Antonella	X		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I DATOS GENERALES

- **ÁREA:** Psicomotriz
- **GRADO Y SECCIÓN:** 3 y 4 años
- **TESISTA:** Katherina DOROTEO CALIXTO
- **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Imitar movimientos de diferentes animales.
- **FECHA:** Jueves 12 De agosto Del 2021

### II- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Capacidad	Desempeño y criterio	Evidencia
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p><b>4 años:</b> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p><b>Criterio:</b> Realiza con autonomía acciones y movimientos con diferentes partes de su cuerpo, combinando habilidades motrices (correr, saltar, etc.)</p>	<p>Video Imitando movimientos de diversos animales.</p> <p><b>Instrumento de evaluación:</b></p> <p>Lista de cotejo.</p>
<b>Recursos</b>	Videos ,banner .PPT ,Imágenes	
Medio utilizado en la interacción docente – estudiante	Llamada telefónica Mensajes de texto WhatsApp Facebook Herramientas visuales	

### III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>La maestra solicita a los padres de familia acondicionar el espacio para que así los niños dispongan de un ambiente adecuado para realizar la actividad. Y que se pongan una ropa cómoda que les permita moverse con libertad.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Mostramos una imagen de un sapo y le pedimos que se pongan en la posición sapito y salten como si fueran un sapo</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué animales es? ¿Pueden imitar ser un sapito? ¿Cómo se desplaza el sapo?¿qué animales más, saltan como el sapo?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿A qué animales más podemos imitar?</p> <p><b>ACUERDOS DE CONVIVENCIA:</b> Recordar y respetar las normas de juego psicomotriz.</p>	<p>Imágenes De un sapo</p>
DESARROLLO	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b> Se les muestra a los niños siluetas o imágenes de varios animales y les invitamos a imitar a cada uno de ellos.</p> <p><b>RETOS:</b> Graba un video imitando la corporeidad y movimiento de diversos animales.</p> <p><b>RELAJACIÓN :</b> Después de terminar de realizar los diversos movimientos con su cuerpo se le invita a sentarse en el piso para descansar y hacer la inhalación y exhalación.</p> <p><b>EXPRESIÓN GRAFICA:</b> Con ayuda y de sus padres o adulto que lo acompañe lo niños grafican dibujan el animal que más les gusto imitar.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> El niño muestra su dibujo y comenta lo que hizo.</p>	<p><b>Imágenes de animales</b></p>
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b> ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido ¿Qué animales más podemos imitar?</p> <p><b>TRANSFERENCIA DE SABERES.</b> Jugar con tus padres a imitar animales de tienes en tu casa.</p>	<p>Dialogo</p>

## LISTA DE COTEJO

N° de Orden	Nombre del estudiante	FECHA: Jueves 12 de Agosto de 2021		
		ÁREA: Psicomotricidad		
		COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		
		DESEMPEÑO:		
		<p><b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>objetos, Desempeño:</p> <p><b>4 años:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>		
		EVIDENCIA: Imita movimientos de diversos animales.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	BLAS PONCE, Dany Neymar		X	
2	CAJAS SANTILLAN, Estrella			X
3	ESQUIVEL CAJAS, Daenerys			X
4	ESTEBAN ESPINOZA, Dina Fernanda			X
5	ESTEBAN ESTRADA, Flor			X
6	ESTEBAN PARRA, Etner Pablo			X
7	MAYLLE SALAZAR, Mercedes			X
8	MAYLLE SILVESTRE, Carla		X	
9	MAYLLE VALDEZ, Vania Lorena		X	
10	RODRIGUEZ ILDEFONSO, Yumira Marilin		X	
11	SILVESTRE MAYLLE, Axel			X
12	VARA BLAS, Anyeli Karol			X
13	VARA ISIDRO, Luz Clarita		X	
14	VARA LEON, Lhiam Axhel		X	
15	RAMIREZ DURAN, Mia Antonella	X		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I DATOS GENERALES

- **ÁREA:** Psicomotriz
- **GRADO Y SECCIÓN:** 3 y 4 años
- **TESISTA:** Katherina DOROTEO CALIXTO
- **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Demuestro equilibrio caminando por líneas y sogas
- **FECHA:** jueves 19 de agosto del 2021

### II- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Capacidad	Desempeño y criterio	Evidencia
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p><b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo- manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.</p> <p><b>4 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo- manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p><b>Criterio :</b></p>	
<b>Recursos</b>	Videos ,banner .PPT ,Imágenes	
Medio utilizado en la interacción docente – estudiante	Llamada telefónica Mensajes de texto WhatsApp Facebook Herramientas visuales	

### III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Con ayuda de sus papitos disponen un espacio libre de la casa para que el niño pueda desarrollar la actividad .</p> <p><b>MOTIVACIÓN.</b> Invitan al niño a observar el espacio y material que vamos a usar para realizar el ejercicio de equilibrio y le contamos que hay un ejercicio muy divertido que vamos a realizar.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué están viendo? ¿Para que servirá la soga? ¿Para qué habré pintado una línea en el piso?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Podrán caminar por encima de la soga y las líneas?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Hoy caminaremos por encima por las líneas y las sogas. ¿Alguna vez lo hicieron?</p> <p><b>ACUERDO DE CONVIVENCIA:</b> Si ya jugaron alguna vez, dejen que cuente las reglas o planteen juntos sus reglas</p>	<p>Imágenes Dibujos</p>
DESARROLLO	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b> Se invita a los niños a caminar por encima de las sogas y líneas pintadas</p> <p><b>RETOS:</b> Graba o toma foto cuando el niño (a) está caminando por las líneas y la soga</p> <p><b>RELAJACIÓN :</b> Después de terminar de realizar los diversos movimientos con su cuerpo se le invita a imaginar oler una flor (inhala ) soplar una vela (exhalar)</p> <p><b>EXPRESIÓN GRÁFICA:</b> Con ayuda y de sus padres o adulto que lo acompañe lo niños grafican lo vivido durante la actividad.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> El niño muestra su dibujo y comenta lo que hizo.</p>	<p>Tiza Sogas Patio</p> <p><b>Video</b></p>
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido.</p> <p><b>TRANSFERENCIA DE SABERES:</b> Seguir jugando con las líneas pintadas pero esta vez saltando en un solo pie.</p>	<p>Dialogo</p>

## LISTA DE COTEJO

N° de Orden	Nombre del estudiante	FECHA: Jueves 19 de Agosto del 2021		
		ÁREA: Psicomotricidad		
		COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través		
		DESEMPEÑO:		
		<b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. <b>4 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego		
		EVIDENCIA: Demuestran su equilibrio al caminar por líneas y sogas.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	BLAS PONCE, Dany Neymar	X		
2	CAJAS SANTILLAN, Estrella			X
3	ESQUIVEL CAJAS, Daenerys			X
4	ESTEBAN ESPINOZA, Dina			X
5	ESTEBAN ESTRADA, Flor		X	
6	ESTEBAN PARRA, Etner			X
7	MAYLLE SALAZAR, Mercedes			X
8	MAYLLE SILVESTRE, Carla		X	
9	MAYLLE VALDEZ, Vania		X	
10	RODRIGUEZ ILDEFONSO, Yumira Marilyn			X
11	SILVESTRE MAYLLE, Axel			X
12	VARA BLAS, Anyeli Karol			X
13	VARA ISIDRO, Luz Clarita		X	
14	VARA LEON, Lhiam Axhel		X	
15	RAMIREZ DURAN, Mia	X		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I DATOS GENERALES

- **ÁREA:** Psicomotriz
- **GRADO Y SECCIÓN:** 3 y 4 años
- **TESISTA:** Katherina DOROTEO CALIXTO
- **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Usamos diversos materiales para desplazarnos con dominio y control
- **FECHA:** Jueves 09 setiembre del 2021

### II- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencias Capacidad	Desempeño y criterio	Evidencia
<b>SE DESENVUEL VE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDA D</b> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	<b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. <b>4 años:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Video Se desplazan con dominio y control haciendo uso de diversos materiales  <b>Instrumento de evaluación:</b> Lista de cotejo.
	<b>Criterio :</b> Explora las posibilidades de su cuerpo realizando movimientos..	
<b>Recursos</b>	Videos ,banner .PPT ,Imágenes	
Medio utilizado en la interacción docente – estudiante	Llamada telefónica Mensajes de texto WhatsApp Facebook Herramientas visuales de comunicación	

### III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<b>INICIO</b>	<p>Se da la bienvenida a los niños, niñas y padres por la estrategia APRENDO EN CASA y se les solicita preparar un espacio libre para que los niños puedan realizar sus actividades motrices.</p> <p><b>MOTIVACIÓN.</b> Enviamos un video al grupo de watsap para que observen juegos de desplazamientos.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué vieron en el video? ¿Qué materiales está usando? ¿Algunas vez jugaron así? ¿qué otros materiales se puede usar?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué objetos podemos usar para realizar juegos de desplazamientos?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Se les comunica que Hoy trabajaremos con diversos materiales para desplazarnos con dominio y control.</p> <p><b>ACUERDO DE CONVIVENCIA:</b> Recordar a los niños que para realizar los ejercicios debemos de ponernos ropa cómoda.</p> <p>Elegir un espacio libre y recordar las normas de juego.</p>	Videos
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b></p> <p>Solicitamos a los niños tener listo los materiales que van a usar (botellas, latas, palos, etc.).</p> <p>Solicitamos a los niños a colocar los materiales que vamos a usar y colocarlos en filas y separándolos a ciertas distancia.</p> <p>Invitamos a los niños a desplazarse de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Camina alrededor de la botella</li> <li><input type="checkbox"/> Corre alrededor de cada botella</li> <li><input type="checkbox"/> Salta con un pie alrededor de las botellas</li> <li><input type="checkbox"/> Gatea alrededor de las botellas</li> </ul> <p><b>RETOS:</b> Graba un video realizando el juego psicomotriz para y compartirlo con tu maestra ,</p> <p><b>RELAJACIÓN :</b> Después de terminar de realizar la actividad psicomotriz se le invita a imaginar oler una flor (inhala ) soplar una vela (exhalar)</p> <p><b>EXPRESIÓN GRAFICA:</b> Con ayuda y de sus padres o adulto que lo acompañe lo niños grafican lo vivido durante la actividad.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> ¿Te han gustado los juegos propuestos por el maestro?</p> <p><b>RETOS:</b> Graba un video realizando el juego psicomotriz para y compartirlo con tu maestra ,</p>	Patio Botellas Latas Piedras Sillas

<b>CIERRE</b>	<b>REFLEXIÓN:</b> ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido? ¿Será importante hacer ejercicios? ¿Por qué? <b>TRANSFERENCIA DE SABERES.</b> Juega con tus amiguitos el juego que has aprendido hoy.	Dialogo
---------------	--	---------

## LISTA DE COTEJO

N° de Orden	Nombre del estudiante	FECHA: Jueves 09 de setiembre 2021		
		ÁREA: Psicomotricidad		
		COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		
		DESEMPEÑO: 3 años: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos 4 años: Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.		
		EVIDENCIA : Se desplazan con dominio y control haciendo uso de diversos materiales		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	BLAS PONCE, Dany Neymar		X	
2	CAJAS SANTILLAN, Estrella			X
3	ESQUIVEL CAJAS, Daenerys			X
4	ESTEBAN ESPINOZA, Dina Fernanda			X
5	ESTEBAN ESTRADA, Flor		X	
6	ESTEBAN PARRA, Etner Pablo			X
7	MAYLLE SALAZAR, Mercedes			X
8	MAYLLE SILVESTRE, Carla			X
9	MAYLLE VALDEZ, Vania Lorena			X
10	RODRIGUEZ ILDEFONSO, Yumira Marllin		X	
11	SILVESTRE MAYLLE, Axel			X
12	VARA BLAS, Anyeli Karol			X
13	VARA ISIDRO, Luz Clarita	X		
14	VARA LEON, Lhiam Axhel		X	
15	RAMIREZ DURAN, Mia Antonella	X		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### I DATOS GENERALES

- **ÁREA:** Psicomotriz
- **GRADO Y SECCIÓN:** 3 y 4 años
- **TESISTA:** Katherina DOROTEO CALIXTO
- **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Bailamos y nos movemos al ritmo de la música
- **FECHA:** Jueves 16 de Setiembre Del 2021

### II- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Capacidad	Desempeño y criterio	Evidencia
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su Cuerpo.</li> <li>• Se expresa Corporalmente.</li> </ul>	<p><b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p><b>4 años:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p><b>Criterio:</b> Realiza con autonomía acciones y movimientos con diferentes partes de su cuerpo, combinando habilidades motrices (correr, saltar, etc.)</p>	<p>Video Representa de manera autónoma movimientos coordinados al ritmo de la música al bailar.</p> <p><b>Instrumento de evaluación:</b> Lista de cotejo.</p>
<b>Recursos</b>	Videos ,banner .PPT ,Imágenes	
<b>Medio utilizado en la interacción docente – estudiante</b>	Llamada telefónica Mensajes de texto WhatsApp Facebook Herramientas visuales	

### III. DESARROLLO DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se da la bienvenida a los niños, niñas y padres por la estrategia APRENDO EN CASA</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Enviamos al grupo de whatsapp un video de una danza “ LA ANACONDA”</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué está haciendo las personas? ¿Alguna vez bailaron ese ritmo?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Podrás bailar, al ritmo de la música?</p> <p><b>ACUERDOS DE CONVIVENCIA :</b> Recordar que para bailar tienen que buscar un espacio cómodo y libre de objetos y tener ropa adecuada para realizar sus movimientos</p>	<p>Video de la danza “ la anaconda”</p> <p>Dialogo</p>
DESARROLLO	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b> Se invita a los niños a moverse al ritmo de la música “PIO PIO “ “LA ANACONDA” “ FESTEJO “</p> <p><b>RELAJACIÓN:</b> Después de terminar de bailar y moverse de manera autónoma con diversos tipos de ritmos, se les invita a sentarse y realizar ejercicios de inhalación y exhalación.</p> <p><b>EXPRESIÓN GRAFICA:</b> Con ayuda y de sus padres o adulto que lo acompañe lo niños grafican lo vivido durante la actividad.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> El niño muestra su dibujo y comenta lo que hizo.</p>	<p>Música</p>
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Cómo te sientes al bailar?</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido ¿Qué tipos de ritmos más puedes bailar?</p> <p><b>TRANSFERENCIA DE SABERES.</b> Pedirle a tus papitos que te enseñen a bailar las danzas de tu pueblo.</p>	<p>Dialogo</p>

## LISTA DE COTEJO

N° de Orden	Nombre del estudiante	<b>FECHA:</b> Jueves 16 de Setiembre <b>ÁREA:</b> Psicomotricidad <b>COMPETENCIA:</b> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. <b>DESEMPEÑO:</b> <b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Desempeño: <b>4 años:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.		
		<b>EVIDENCIA: Representa de manera autónoma movimientos coordinados al ritmo de la música</b>		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	BLAS PONCE, Dany Neymar			X
2	CAJAS SANTILLAN, Estrella			X
3	ESQUIVEL CAJAS, Daenerys			X
4	ESTEBAN ESPINOZA, Dina Fernanda			X
5	ESTEBAN ESTRADA, Flor			X
6	ESTEBAN PARRA, Etner Pablo			X
7	MAYLLE SALAZAR, Mercedes			X
8	MAYLLE SILVESTRE, Carla			X
9	MAYLLE VALDEZ, Vania Lorena			X
10	RODRIGUEZ ILDEFONSO, Yumira Marilyn		X	
11	SILVESTRE MAYLLE, Axel		X	
12	VARA BLAS, Anyeli Karol			X
13	VARA ISIDRO, Luz Clarita		X	
14	VARA LEON, Lhiam Axhel			X
15	RAMIREZ DURAN, Mia Antonella	X		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I DATOS GENERALES

- **ÁREA:** Psicomotriz
- **GRADO Y SECCIÓN:** 3 y 4 años
- **TESISTA:** Katherina DOROTEO CALIXTO
- **NOMBRE DE LA SESIÓN:**
- **FECHA:** jueves 30 de setiembre del 2021

### II- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Capacidad	Desempeño y criterio	Evidencia
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.</p> <p><b>4 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p><b>Criterio:</b> Realiza con autonomía acciones y movimientos con diferentes partes de su cuerpo, así como coordinación óculo-manual y óculo-podal, reconociendo sus sensaciones y cambios de los estado de su cuerpo.</p>	<p>Video</p> <p>Realiza acciones de coordinación óculo manual (jugando recibiendo y lanzando pelotas )</p> <p><b>Instrumento de evaluación:</b></p> <p>Lista de cotejo.</p>
<b>Recursos</b>	Videos ,banner .PPT ,Imágenes	
Medio utilizado en la interacción docente – estudiante	Llamada telefónica Mensajes de texto WhatsApp Facebook Herramientas visuales	

### III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se da la bienvenida a los niños, niñas y padres por la estrategia APRENDO EN CASA.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Pedimos a los niños que lancen la pelota hacia arriba para realizar el calentamiento.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Con que material están jugando? ¿Qué hicieron con las pelotas? ¿Con que parte del cuerpo lanzaron la pelota?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué juegos más podemos realizar usando pelotas y las manos?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Se les comenta que Hoy jugaran lanzando y recibiendo pelotas con un integrante de la familia,</p> <p><b>ACUERDO DE CONVIVENCIA:</b> Proponemos las normas del juegos.</p>	Pelotas
DESARROLLO	<p>Se les solicita a los PP.FF que les proporcionen a sus niños una pelota, lavatorio o una canasta.</p> <p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b> Antes de la actividad se les invita a los niños tener listo un lavatorio o una canasta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Juega con un integrante de su familia.</li> <li><input type="checkbox"/> El niño lanza la pelota tratando de insertar en la canasta o lavatorio</li> <li><input type="checkbox"/> El integrante de la familia lanza la pelota y el niño trata de atraparlo con el lavatorio.</li> </ul> <p><b>RETOS:</b> Graba un video o toma foto cuando estás jugando lanzando y recibiendo las pelotas</p> <p><b>RELAJACIÓN :</b> Después de terminar de realizar los diversos movimientos con su cuerpo se le invita a imaginar oler una flor (inhala ) soplar una vela (exhalar)</p> <p><b>EXPRESIÓN GRAFICA:</b> Con ayuda y de sus padres o adulto que lo acompañe lo niños grafican lo vivido durante la actividad.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> El niño muestra su dibujo y comenta lo que hizo.</p>	Lavatorio Canasta Pelota.
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido ¿Qué juegos más podemos realizar usando las manos ?</p> <p><b>TRANSFERENCIA DE SABERES:</b> Realiza otros juegos usando las manos y envía una foto.</p>	Dialogo

## LISTA DE COTEJO

N° de Orden	Nombre del estudiante	FECHA: Jueves 30 de setiembre del 2021		
		ÁREA: Psicomotricidad		
		COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		
		3 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.		
		4 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las Características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.		
		EVIDENCIA: Realiza acciones de coordinación óculo manual (jugando recibiendo y lanzando pelotas )		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	BLAS PONCE, Dany Neymar		X	
2	CAJAS SANTILLAN, Estrella			X
3	ESQUIVEL CAJAS, Daenerys		X	
4	ESTEBAN ESPINOZA, Dina Fernanda			X
5	ESTEBAN ESTRADA, Flor		X	
6	ESTEBAN PARRA, Etner Pablo		X	
7	MAYLLE SALAZAR, Mercedes			X
8	MAYLLE SILVESTRE, Carla			X
9	MAYLLE VALDEZ, Vania Lorena			X
10	RODRIGUEZ ILDEFONSO, Yumira Marilyn		X	
11	SILVESTRE MAYLLE, Axel			X
12	VARA BLAS, Anyeli Karol			X
13	VARA ISIDRO, Luz Clarita		X	
14	VARA LEON, Lhiam Axhel		X	
15	RAMIREZ DURAN, Mia Antonella			X

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I DATOS GENERALES

- **ÁREA:** Psicomotriz
- **GRADO Y SECCIÓN:** 3 y 4 años
- **TESISTA:** Katherina DOROTEO CALIXTO
- **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Juegan a sacar las tapas de la botella con los dedos de los pies.
- **FECHA:** Jueves 07 de octubre del 2021

### II- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Capacidad	Desempeño y criterio	Evidencia
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p><b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.</p> <p><b>4 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p><b>Criterio :</b> Realiza con autonomía acciones y movimientos con diferentes partes de su cuerpo, así como coordinación óculo-manual y óculo-podal, reconociendo sus sensaciones y cambios de los estado de su cuerpo.</p>	<p>Video</p> <p>Realizando acciones de coordinación óculo podal (jugando sacando chapas con los pies )</p> <p><b>Instrumento de evaluación:</b></p> <p>Lista de cotejo</p>
<b>Recursos</b>	Videos ,banner .PPT ,Imágenes	
Medio utilizado en la interacción docente – estudiante	Llamada telefónica Mensajes de texto WhatsApp Facebook Herramientas visuales	

## III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se da la bienvenida a los niños, niñas y padres por la estrategia APRENDO EN CASA</p> <p><b>MOTIVACIÓN.</b> Realizamos el juegos del calentamiento pateando Pelotas</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué material estas usando para jugar? ¿Con que parte del cuerpo están pateando la pelota?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué juegos más podemos realizar usando los pies?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Hoy jugaran agarrando las tapas de la botella con los dedos de los pies .</p> <p><b>ACUERDO DE CONVIVENCIA:</b> Proponemos las Normas del juego.</p>	Pelota
DESARROLLO	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b> Antes de la actividad se les invita a los niños tener listo tapas de botellas de plástico</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> poner en el suelo tapas de botellas y un lavatorio u otra vasija</li> <li><input type="checkbox"/> Trata de agarrar las tapas de botella con los dedos de los pies y colocarlo en el lavatorio .</li> </ul> <p><b>RETOS:</b> Graba un video o toma foto cuando estás jugando lanzando y recibiendo</p> <p><b>RELAJACIÓN :</b> Después de terminar de realizar los diversos movimientos con su cuerpo se le invita a imaginar oler una flor (inhala ) soplar una vela (exhalar)</p> <p><b>EXPRESIÓN GRAFICA:</b> Con ayuda y de sus padres o adulto que lo acompañe lo niños grafican lo vivido durante la actividad.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> El niño muestra su dibujo y comenta lo que hizo.</p>	Lavatorio Chapas de botellas de plástico
CIERRE	<p><b>METACOGNICÓN:</b> ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> ¿ Para qué nos servirá lo que hemos aprendido ¿Qué juegos más podemos realizar usando las pelotas y las manos?</p> <p><b>TRANSFERENCIA DE SABERES:</b> Realiza otros juegos usando los pies.</p>	Dialogo

## LISTA DE COTEJO

N° de Orden	Nombre del estudiante	FECHA: Jueves 07 de Octubre del 2021		
		ÁREA: Psicomotricidad		
		COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		
		3 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.		
		4 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.		
		EVIDENCIA: Realizando acciones de coordinación óculo podal (jugando Agarrando las tapas de botella con los dedos de los pies )		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	BLAS PONCE, Dany Neymar		X	
2	CAJAS SANTILLAN, Estrella			X
3	ESQUIVEL CAJAS, Daenerys		X	
4	ESTEBAN ESPINOZA, Dina Fernanda			X
5	ESTEBAN ESTRADA, Flor		X	
6	ESTEBAN PARRA, Etner Pablo		X	
7	MAYLLE SALAZAR, Mercedes			X
8	MAYLLE SILVESTRE, Carla			X
9	MAYLLE VALDEZ, Vania Lorena			X
10	RODRIGUEZ ILDEFONSO, Yumira Marilyn		X	
11	SILVESTRE MAYLLE, Axel			X
12	VARA BLAS, Anyeli Karol			X
13	VARA ISIDRO, Luz Clarita		X	
14	VARA LEON, Lhiam Axhel		X	
15	RAMIREZ DURAN, Mia Antonella			X

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I DATOS GENERALES

- **ÁREA:** Psicomotriz
- **GRADO Y SECCIÓN:** 3 y 4 años
- **TESISTA:** Katherina DOROTEO CALIXTO
- **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Juega a abotonar y desabotonar.
- **FECHA:** Jueves 14 de octubre del 2021

### II- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Capacidad	Desempeño y criterio	Evidencia
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p><b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.</p> <p><b>4 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p><b>Criterio:</b> Realiza con autonomía acciones y movimientos con diferentes partes de su cuerpo, así como coordinación óculo-manual y óculo-podal, reconociendo sus sensaciones y cambios de los estado de su cuerpo.</p>	<p>Video realizando acciones de coordinación óculo manual (abotonamos y desabotonan prendas de vestir)</p> <p><b>Instrumento de evaluación:</b></p> <p>Lista de cotejo</p>
<b>Recursos</b>	Videos ,banner .PPT ,Imágenes	
<b>Medio utilizado en la interacción docente – estudiante</b>	Llamada telefónica Mensajes de texto WhatsApp Facebook Herramientas visuales	

### III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se da la bienvenida a los niños, niñas y padres por la estrategia APRENDO EN CASA y se les solicita anticipadamente tener listo camisas, compas, pantalones, etc.</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Le pedimos que jueguen a mover los dedos y hacer piquitos de pato luego abrir, cerrar, abrir, cerrar, abrir, cerrar.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué hemos abierto y cerrado? ¿Cuántos dedos has abierto y cerrado? ¿Cuántos dedos tenemos? ¿Sabes el nombre de cada uno de tus dedos de la mano? Los dedos?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué actividades podemos realizar usando los dedos?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Comentamos a los niños que hoy van a desabotonar y abotonar algunas prendas que tienen botones como las camisas, chompas, etc.</p> <p><b>ACUERDO DE CONVIVENCIA:</b> Proponemos que para desabotonar y abotonar usaremos solo 2 dedos y estos dedos son el pulgar y el índice.</p>	Video llamada
DESARROLLO	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b> Se les pregunta ¿qué ropa podemos usar para desabotonar? ¿Con qué parte de cuerpo vamos a usar para desabotonar? ¿Qué dedos usaremos? ¿Después de desabotonar podemos abotonar?</p> <p>Solicitamos a los padres que les proporcionen a sus hijos vestimentas que tengan botones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Los niños desabotonan las prendas que tienen a su alcance (camisa, chompas, pantalones que se les ha proporcionado usando el dedo pulgar e índice)</li> <li><input type="checkbox"/> Después que desabotonaron las prendas, se les solicita ahora volver a abotonarlos (meter el botón en el huequito de la camisa)</li> </ul> <p><b>RETOS:</b> Los padres de familia aprovechan el momento donde los niños están realizando la actividad para grabar o tomar foto de la actividad.</p> <p><b>RELAJACIÓN:</b> Después de terminar de desabotonar y abotonar las prendas, se sientan y realizan movimientos con su dedo de manera libre para poder relajarse.</p> <p><b>EXPRESIÓN GRÁFICA:</b> Con ayuda y de sus padres o adulto que lo acompañe los niños grafican lo que realizaron.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> El niño muestra su dibujo y comenta lo que hizo.</p>	Camisas Chompas Pantalones
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b> ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué fue lo que más te gustó?</p>	diálogo

	<p><b>REFLEXIÓN:</b> ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido? ¿Qué juegos más podemos realizar usando los dedos?</p> <p><b>TRANSFERENCIA DE SABERES:</b> Inventa algún juego con tus dedos.</p>	
--	--	--

## LISTA DE COTEJO

N° de Orden	Nombre del estudiante	FECHA: Jueves 14 de octubre del 2021		
		ÁREA: Psicomotricidad		
		COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		
		3 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.		
		4 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.		
		Evidencia: Realizando acciones de coordinación óculo manual (abotonan y desabotonan prendas de vestir)		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	BLAS PONCE, Dany Neymar		X	
2	CAJAS SANTILLAN, Estrella			X
3	ESQUIVEL CAJAS, Daenerys		X	
4	ESTEBAN ESPINOZA, Dina Fernanda			X
5	ESTEBAN ESTRADA, Flor		X	
6	ESTEBAN PARRA, Etner Pablo			X
7	MAYLLE SALAZAR, Mercedes			X
8	MAYLLE SILVESTRE, Carla			X
9	MAYLLE VALDEZ, Vania Lorena			X
10	RODRIGUEZ ILDEFONSO, Yumira Marilín		X	
11	SILVESTRE MAYLLE, Axel	X		
12	VARA BLAS, Anyeli Karol			X
13	VARA ISIDRO, Luz Clarita	X		
14	VARA LEON, Lhiam Axhel		X	
15	RAMIREZ DURAN, Mia Antonella		X	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

### I DATOS GENERALES

- **ÁREA:** Psicomotriz
- **GRADO Y SECCIÓN:** 3 y 4 años
- **TESISTA:** Katherina DOROTEO CALIXTO
- **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Moldea diferentes figuras con plastilina.
- **FECHA:** Jueves 21 de octubre del 2021

### II- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Capacidad	Desempeño y criterio	Evidencia
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p><b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.</p> <p><b>4 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p><b>Criterio:</b> Realiza con autonomía acciones y movimientos con diferentes partes de su cuerpo, así como coordinación óculo-manual y óculo-podal, reconociendo sus sensaciones y cambios de los estado de su cuerpo.</p>	<p>Video o foto realizando acciones de coordinación óculo manual (Moldeando plastilina )</p> <p><b>Instrumento de evaluación:</b></p> <p>Lista de cotejo.</p>
<b>Recursos</b>	Videos ,banner .PPT ,Imágenes	
Medio utilizado en la interacción docente – estudiante	Llamada telefónica Mensajes de texto WhatsApp Facebook Herramientas visuales	

### III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<b>INICIO</b>	<p>Se da la bienvenida a los niños, niñas y padres por la estrategia APRENDO EN CASA</p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Les mostramos a los niños una figura de un pulpo y cocodrilo moldeado con plastilina.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Les gustan los animalitos que hice? ¿Qué animales son? ¿De qué material creen que lo hice? ¿Conocen la plastilina? ¿Para qué sirve la plastilina? ¿Alguna vez usaron la plastilina para moldear una flor?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué podemos hacer con la plastilina?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Comentamos a los niños que hoy vamos a moldear diversas figuras con la plastilina.</p> <p><b>ACUERDO DE CONVIVENCIA:</b> Proponemos que para empezar a trabajar con plastilina primero debemos calentarlo haciéndolos bolas.</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b> Solicitamos a los padres que le proporcionen a sus hijos la plastilina y un lugar cómodo para trabajar.</p> <p><input type="checkbox"/> Los niños crean diversas figuras según su creatividad</p> <p><b>RETOS:</b> Los padres de familia aprovechan el momento donde los niños están realizando la actividad para grabar o tomar foto de la actividad.</p> <p><b>RELAJACIÓN:</b> Después de terminar de moldear las plastilina menciona que figuras ha moldeado</p> <p><b>EXPRESIÓN GRAFICA:</b> Con ayuda y de sus padres o adulto que lo acompañe lo niños grafican lo que realizaron.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> El niño muestra su dibujo y comenta lo que hizo.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido? ¿qué otros materiales podemos usar para moldear figuras?</p> <p><b>TRANSFERENCIA DE SABERES:</b> Con ayuda de tus padres moldean una figura con otro material que tengas en casa</p>	

## LISTA DE COTEJO

<b>N° de Orden</b>  <b>Nombre del estudiante</b>		<b>FECHA:</b> Jueves 21 de octubre		
		<b>ÁREA:</b> Psicomotricidad		
		<b>COMPETENCIA:</b> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		
		<b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.  <b>4 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.		
		<b>Evidencia: Realizan acciones de coordinación óculo manual (Moldeando plastilina )</b>		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	BLAS PONCE, Dany Neymar		X	
2	CAJAS SANTILLAN, Estrella			X
3	ESQUIVEL CAJAS, Daenerys		X	
4	ESTEBAN ESPINOZA, Dina			X
5	ESTEBAN ESTRADA, Flor		X	
6	ESTEBAN PARRA, Etner			X
7	MAYLLE SALAZAR, Mercedes			X
8	MAYLLE SILVESTRE, Carla			X
9	MAYLLE VALDEZ, Vania			X
10	RODRIGUEZ ILDEFONSO, Yumira Marilín		X	
11	SILVESTRE MAYLLE, Axel	X		
12	VARA BLAS, Anyeli Karol			X
13	VARA ISIDRO, Luz Clarita	X		
14	VARA LEON, Lhiam Axhel		X	
15	RAMIREZ DURAN, Mia	X		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

### I DATOS GENERALES

- **ÁREA:** Psicomotriz
- **GRADO Y SECCIÓN:** 3 y 4 años
- **TESISTA:** Katherina DOROTEO CALIXTO
- **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Recorta: Líneas rectas, oblicuas, mixtas y curvas
- **FECHA:** Jueves 04 de octubre del 2021

### II- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Capacidad	Desempeño y criterio	Evidencia
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su Cuerpo.</li> <li>• Se expresa Corporalmente.</li> </ul>	<p><b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.</p> <p><b>4 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p><b>Criterio : Criterio</b> Realiza con autonomía acciones y movimientos con diferentes partes de su cuerpo, así como coordinación óculo- manual y óculo-podal, reconociendo sus sensaciones y cambios de los estado de su cuerpo.</p>	<p>Video o foto realizando acciones de coordinación óculo manual (recortando líneas )</p> <p style="text-align: center;"><b>Instrumento de evaluación:</b></p> <p>Lista de cotejo.</p>
<b>Recursos</b>	Videos ,banner .PPT ,Imágenes	
Medio utilizado en la interacción docente – estudiante	Llamada telefónica Mensajes de texto WhatsApp Facebook Herramientas visuales	

### III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se da la bienvenida a los niños, niñas y padres por la estrategia  <b>APRENDO EN CASA</b>  <b>MOTIVACIÓN.</b> Los niños escuchan la música de la tijera  <b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Les gusto la canción? ¿Conocen la tijera?¿ para que servirá la tijera? ¿Qué cortaron con la tijera? ¿Cómo es la tijera ¿ con que parte del cuerpo usamos la tijera?  <b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué podemos hacer con la tijera?.  <b>PROPÓSITO:</b> Comentamos a los niños que hoy vamos cortar papeles con líneas( <b>rectas ,oblicuas ,mixtas y curvas</b>)  <b>ACUERDO DE CONVIVENCIA:</b> Proponemos que para empezar a recortar tenemos que tener cuidado con la tijera.</p>	Tijera Audio
DESARROLLO	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b>  <input type="checkbox"/> Solicitamos a los padres que les proporcionen a sus hijos hojas con líneas, rectas, curvas y oblicuas. Cómo son las líneas que están pintadas en las hojas?¿Podrán cortarlas?  <input type="checkbox"/> Indicamos a los niños que para recortar papeles debemos usar las dos manos: con una mano agarramos la tijera y con la otra el papel.  <input type="checkbox"/> Pedimos a los niños que tomen la tijera y corten las líneas rectas, oblicuas ,mixtas y curvas  <b>RETOS:</b> Los padres de familia aprovechan el momento donde los niños están realizando la actividad para grabar o tomar foto de la actividad.  <b>RELAJACIÓN:</b> Después de terminar de recortar los papeles los niños mueven sus deditos abriendo y cerrando.  <b>EXPRESIÓN GRAFICA:</b> Los niños dibujan la tijera.  <b>SOCIALIZACIÓN:</b> El niño muestra su dibujo y comenta lo que hizo con la tijera.</p>	Tijera Papeles
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b> ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué hiciste?¿Cómo lo hiciste ¿ ¿fue fácil? ¿Qué fue lo que más te gusto?  <b>REFLEXIÓN:</b> ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?  <b>TRANSFERENCIA DE SABERES:</b> Con ayuda de tus padres sigue cortando papeles con diferentes líneas.</p>	Dialogo

## LISTA DE COTEJO

N° de Orden	Nombre del estudiante	FECHA: Jueves 04 de octubre del 2021		
		ÁREA: Psicomotricidad		
		COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		
		3 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.		
		4 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual		
		Evidencia: Realizan acciones de coordinación óculo manual (Descontando líneas rojas y líneas múltiples y curvas)		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	BLAS PONCE, Dany Neymar		X	
2	CAJAS SANTILLAN, Estrella			X
3	ESQUIVEL CAJAS, Daenerys			X
4	ESTEBAN ESPINOZA, Dina			X
5	ESTEBAN ESTRADA, Flor			X
6	ESTEBAN PARRA, Etner			X
7	MAYLLE SALAZAR, Mercedes			X
8	MAYLLE SILVESTRE, Carla			X
9	MAYLLE VALDEZ, Vania			X
10	RODRIGUEZ ILDEFONSO, Yumira Marilyn		X	
11	SILVESTRE MAYLLE, Axel		X	
12	VARA BLAS, Anyeli Karol		X	
13	VARA ISIDRO, Luz Clarita			
14	VARA LEON, Lhiam Axhel	X		
15	RAMIREZ DURAN, Mia	X		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

### I DATOS GENERALES

- **ÁREA:** Psicomotriz
- **GRADO Y SECCIÓN:** 3 y 4 años
- **TESISTA:** Katherina DOROTEO CALIXTO
- **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Recorta: Líneas rectas, oblicuas, mixtas y curvas
- **FECHA:** Jueves 04 de octubre del 2021

### II- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Capacidad	Desempeño y criterio	Evidencia
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p><b>3 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.</p> <p><b>4 años:</b> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p><b>Criterio:</b> Realiza con autonomía acciones y movimientos con diferentes partes de su cuerpo, así como coordinación óculo-manual y óculo-podal, reconociendo sus sensaciones y cambios de los estado de su cuerpo.</p>	<p>Video o foto realizando acciones de coordinación óculo manual (recortando líneas )</p> <p style="text-align: center;"><b>Instrumento de evaluación:</b></p> <p>Lista de cotejo.</p>
<b>Recursos</b>	Videos ,banner .PPT ,Imágenes	
<b>Medio utilizado en la interacción docente – estudiante</b>	Llamada telefónica Mensajes de texto WhatsApp Facebook Herramientas visuales	

### III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Se da la bienvenida a los niños y padres por la estrategia APRENDO EN CASA</p> <p><b>MOTIVACIÓN.</b> Se les muestra a los niños figuras hechos con la técnica del dactilo pintura.</p>  <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué están observando? ¿Con que material habrán pintado? ¿Alguna vez pintaron con tempera? ¿Cómo lo hicieron? <b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Saben que es el dactilo pintura?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Comentamos a los niños que hoy vamos a realizar la técnica del dactilo pintura</p> <p><b>ACUERDO DE CONVIVENCIA:</b> Se comenta a los niños que para hacer la técnica del dactilo pintura usaremos el dedo índice y pintaremos con tempera, teniendo mucho cuidado para no ensuciarnos y no ensuciar la mesa.</p>	Imágenes
DESARROLLO	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b> Se les muestra a los niños un video con la tecnica del dactilo pintura.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HtJFOJRKGak">https://www.youtube.com/watch?v=HtJFOJRKGak</a>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Solicitamos a los padres que le proporcionen a sus hijos temperas y hojas</li> <li><input type="checkbox"/> Pedimos a los niños que realicen sus dibujos de manera libre haciendo el uso de la técnica del dactilo pintura.</li> </ul> <p>RETOS: Los padres de familia aprovechan el momento donde los niños están realizando la actividad para grabar o tomar foto de la actividad.</p> <p><b>RELAJACIÓN:</b> Después de terminar de realizar la técnica el dactilo pintura cantan la canción “<b>ABRO MIS MANOS</b>”</p> <p><b>EXPRESIÓN GRAFICA:</b> Los niños pegan su trabajo en un lugar visible</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> El niño muestra su trabajo y comenta lo que hizo.</p>	Papeles Plastilina
CIERRE	<p><b>METACOGNICIÓN:</b> ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué hiciste ¿¿Cómo lo hiciste ¿ ¿fue fácil? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?</p> <p><b>TRANSFERENCIA DE SABERES:</b> Con ayuda de tus padres sigue cortando papeles con diferentes líneas.</p> <p>TRANFERENCIA DE SABERES: Con ayuda de tus papitos pinta un arbolito hacienda uso de la técnica del dactilo pintura</p>	Dialogo

## LISTA DE COTEJO

N° de Orden	Nombre del estudiante	FECHA: Jueves 18 de noviembre del 2021 ÁREA: Psicomotricidad COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 3 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. 4 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en Evidencia: Realizan acciones de coordinación óculo manual (Técnica de d'Ávila pintura)		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	BLAS PONCE, Dany Neymar			X
2	CAJAS SANTILLAN, Estrella			X
3	ESQUIVEL CAJAS, Daenerys			X
4	ESTEBAN ESPINOZA, Dina			X
5	ESTEBAN ESTRADA, Flor			X
6	ESTEBAN PARRA, Etner			X
7	MAYLLE SALAZAR, Mercedes			X
8	MAYLLE SILVESTRE, Carla			X
9	MAYLLE VALDEZ, Vania			X
10	RODRIGUEZ ILDEFONSO, Yumira Marilin	X		
11	SILVESTRE MAYLLE, Axel		X	
12	VARA BLAS, Anyeli Karol		X	
13	VARA ISIDRO, Luz Clarita			
14	VARA LEON, Lhiam Axhel		X	
15	RAMIREZ DURAN, Mia	X		

## ANEXO 04:

## VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR EXPERTOS

## FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

## I. DATOS PERSONALES

Grado Académico ,Apellidos y Nombres del Experto	Mg. RIVAS MESA, Alezandra
Cargo o Institución donde labora	Universidad Nacional Huancavelica
Nombre del Instrumento de Evaluación	Lista de Cotejo para evaluar la Psicomotricidad
Autor del Instrumento de Evaluación	DOROTEO CALIXTO, Katherina Elvira.

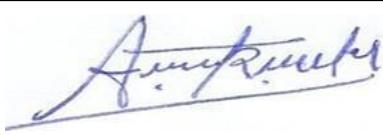
II ASPECTOS DE VALIDACIÓN: calificar con 1; 2; 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad

OPERACION DE VARIABLES		CRITERIO DE VALIDACION						
VARIABLE	ÍTEMS/INDICADORES	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	PROMEDIO PARCIAL	CLARIDAD	OBS	
<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>	<b>Esquema corporal</b>							
	1	Descubre posibilidades de movimientos del cuerpo, discriminando posiciones básicas por medio de sus juegos.	4	4	3	4	15	
	2	Percibe el dominio lateral en situaciones de juego (mayor habilidad para trabajar con el lado derecho o izquierdo).	4	3	4	4	15	
	3	Identifica y nombra partes de su Cuerpo.	3	4	4	4	15	
	4	Representa con juegos dramáticos su corporeidad e imita diferentes animales.	4	4	3	3	15	
	<b>Estructura espacio temporal</b>							
	5	Refuerza la noción de espacio a través De desplazamientos y juegos de expresión corporal.	4	3	4	4	15	
	6	Organiza sus movimientos en respuesta a estímulos auditivos.	4	4	4	3	15	
	<b>Ritmo</b>							
	7	Realiza movimientos con el juego "Sen sen sen" siguiendo un ritmo y patrón establecido	3	4	4	4	15	
8	Se desplaza con diferentes movimientos siguiendo el ritmo de la música.	4	4	3	4	15		
<b>Coordinación viso motriz</b>								
9	Asume posiciones jugando al realizar movimientos y desplazamientos	4	4	4	3	15		
10	Ejercita la coordinación Global a través de diferentes juegos.	3	4	4	4	15		

MOTRICIDAD FINA	11	Realiza desplazamientos diversos en las actividades lúdicas con dominio y control	4	4	3	4	15		
	<b>Equilibrio y control postural</b>								
	12	Práctica movimientos corporales al jugar tanto para las extremidades superiores e inferiores	4	4	3	4	15		
	13	Demuestra el equilibrio dinámico jugando a través de juegos de salto giros y otros	3	4	4	4	15		
	14	Juega a desplazarse a mayor velocidad sin pérdida del sentido y dirección de su Trayectoria.	4	3	4	4	15		
	15	Demuestra un equilibrio dinámico al caminar por líneas sogas y figuras geométricas	4	4	4	3	15		
	16	Practica el juego del "Ángel" con un equilibrio estático.	4	4	3	4	15		
	17	Juega a desplazarse en el patio a una señal queda parado en un pie.	3	4	4	4	15		
	18	Camina por una viga a una altura determinada manteniendo el control de su cuerpo	4	3	4	3	15		
	<b>Motricidad facial</b>								
	19	Realiza juegos como soplar, fruncir los labios y dar besos silenciosos y sonoros.	3	4	4	4	15		
	20	Imita gestos vistos en imágenes de videos	4	4	3	4	15		
	21	Juega a guiñar un ojo al sonido del	4	4	3	3	15		
	22	Juega a estar feliz, triste, enojado y sorprendido	3	4	4	4	15		
	23	Realiza juegos como sacar y meter la lengua manteniendo la boca abierta, moviéndolo para arriba, abajo, los costados	4	3	4	4	15		
	24	Saca un poco la lengua y la muerde ligeramente, luego aprieta fuerte los labios y los afloja.	4	4	4	3	15		
	<b>Motricidad Manual</b>								
	25	Juega a abrir y cerrar la mano, abotonar y desabotonar una camisa en diferentes ritmos.	4	3	4	4	15		
25	Recibe y lanza la pelota a sus compañeros en el juego de la pelota rápida.	3	4	4	4	15			
27	Enrosca y desenrosca tapas de botella	3	4	4	4	15			
28	Moldea diferentes figuras con	4	4	3	4	15			

	29	Recorta con tijeras : Líneas rectas	4	3	4	4	15	
	30	Colorea respetando márgenes	4	4	4	3	15	
	31	Embolilla con el dedo pulgar y el	4	4	4	3	15	
	32	Pinta con temperas utilizando el dedo	4	3	4	4	15	
<b>PUNTAJE TOTAL</b>							<b>480</b>	
<b>PUNTAJE EXPRESADA EN SISTEMA VIGESIMAL</b>							<b>18.75</b>	

III. ESCALA DE CALIFICACIÓN : $20/128 \times \text{Puntaje Total} = 0,25 \times \text{Puntaje Total}$				
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	CUALITATIVA		CUANTITATIVA
MUY DEFICIENTE	00 - 05	C	REGULAR	11 - 13
DEFICIENTE	06 - 10	B	BUENO	14 - 17
		A	EXCELENTE	18 - 20

IV .OPINIÓN DE LA APLICACIÓN (X) VÁLIDO ( ) MEJORAR ( ) NO VÁLIDO	
V .RECOMENDACIONES.....	
Huánuco, 26 de Julio del 2021	
<b>Lugar y fecha</b>	<b>Firma de experto</b>

## FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

### II. DATOS PERSONALES

Grado Académico ,Apellidos y Nombres del Experto	Mg. RODRIGUEZ JULCA, Raynaldo
Cargo o Institución donde labora	Universidad Nacional "Hermilio Valdizan"
Nombre del Instrumento de Evaluación	Lista de Cotejo para evaluar la Psicomotricidad
Autor del Instrumento de Evaluación	DOROTEO CALIXTO, Katherina Elvira.

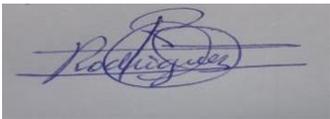
**II ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** calificar con 1; 2; 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad

OPERACION DE VARIABLES		CRITERIO DE VALIDACION						
VARIABLE	ÍTEMS/INDICADORES	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	PROMEDIO PARCIAL	CLARIDAD	OBS	
<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>	<b>Esquema corporal</b>							
	1	Descubre posibilidades de movimientos del cuerpo, discriminando posiciones básicas por medio de sus juegos.	4	4	3	4	15	
	2	Percibe el dominio lateral en situaciones de juego (mayor habilidad para trabajar con el lado derecho o	4	3	4	4	15	
	3	Identifica y nombra partes de su Cuerpo.	4	3	4	4	15	
	4	Representa con juegos dramáticos su corporeidad e imita diferentes animales.	4	4	4	3	15	
	<b>Estructura espacio temporal</b>							
	5	Refuerza la noción de espacio a través De desplazamientos y juegos de expresión corporal.	4	3	4	4	15	
	6	Organiza sus movimientos en respuesta a estímulos auditivos.	4	4	4	3	15	
	<b>Ritmo</b>							
	7	Realiza movimientos con el juego "Sen sen sen" siguiendo un ritmo y patrón establecido	4	4	4	4	16	
8	Se desplaza con diferentes movimientos siguiendo el ritmo de la música.	4	4	4	3	15		
<b>Coordinación viso motriz</b>								
9	Asume posiciones jugando al realizar movimientos y desplazamientos	4	4	4	3	15		
10	Ejercita la coordinación Global a través de diferentes juegos.	3	4	4	4	15		

	11	Realiza desplazamientos diversos en las actividades lúdicas con dominio y control	4	4	3	4	15		
	<b>Equilibrio y control postural</b>								
	12	Práctica movimientos corporales al jugar tanto para las extremidades superiores e inferiores	4	4	3	4	15		
	13	Demuestra el equilibrio dinámico jugando a través de juegos de salto giros y otros	4	3	4	4	15		
	14	Juega a desplazarse a mayor velocidad sin pérdida del sentido y dirección de su Trayectoria.	4	3	4	4	15		
	15	Demuestra un equilibrio dinámico al caminar por líneas sogas y figuras geométricas	4	4	4	3	15		
	16	Practica el juego del "Ángel" con un equilibrio estático.	4	4	3	4	15		
	17	Juega a desplazarse en el patio a una señal queda parado en un pie.	3	4	4	4	15		
18	Camina por una viga a una altura determinada manteniendo el control de su cuerpo	4	3	4	4	15			
<b>MOTRICIDAD FINA</b>	<b>Motricidad facial</b>								
	19	Realiza juegos como soplar, fruncir los labios y dar besos silenciosos y sonoros.	3	4	4	4	15		
	20	Imita gestos vistos en imágenes de videos	4	4	3	4	15		
	21	Juega a guiñar un ojo al sonido del	4	4	4	3	15		
	22	Juega a estar feliz, triste, enojado y sorprendido	3	4	4	4	15		
	23	Realiza juegos como sacar y meter la lengua manteniendo la boca abierta, moviéndolo para arriba, abajo, los costados	4	4	3	4	15		
	24	Saca un poco la lengua y la muerde ligeramente, luego aprieta fuerte los labios y los afloja.	4	4	4	3	15		
	<b>Motricidad Manual</b>								
25	Juega a abrir y cerrar la mano, abotonar y desabotonar una camisa en diferentes ritmos.	4	3	4	4	15			
26	Recibe y lanza la pelota a sus compañeros en el juego de la pelota rápida.	3	4	4	4	15			
27	Enrosca y desenrosca tapas de botella	3	4	4	4	15			
28	Moldea diferentes figuras con plastilina.	4	3	4	4	15			

	29	Recorta con tijeras : Líneas rectas ,oblicuas ,mixtas y curvas	4	4	4	4	16	
	30	Colorea respetando márgenes	4	4	4	4	16	
	31	Embolilla con el dedo pulgar y el índice.	4	4	3	4	15	
	32	Pinta con temperas utilizando el dedo índice	4	4	3	4	15	
<b>PUNTAJE TOTAL</b>							<b>484</b>	
<b>PUNTAJE EXPRESADA EN SISTEMA VIGESIMAL</b>							<b>18.9</b>	

III. ESCALA DE CALIFICACIÓN : $20/128 \times \text{Puntaje Total} = 0,25 \times \text{Puntaje Total}$				
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	CUALITATIVA		CUANTITATIVA
MUY DEFICIENTE	00 - 05	C	REGULAR	11 - 13
DEFICIENTE	06 - 10	B	BUENO	14 - 17
		A	EXCELENTE	18 - 20

IV .OPINIÓN DE LA APLICACIÓN (X) VÁLIDO ( ) MEJORAR ( ) NO VÁLIDO	
V .RECOMENDACIONES.....	
Huánuco, 26 de Julio del 2021	
<b>Lugar y fecha</b>	<b>Firma de experto</b>

## FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

### III. DATOS PERSONALES

Grado Académico ,Apellidos y Nombres delExperto	Mg. CONTRERAS CANTO, Omar Hans
Cargo o Institución donde labora	Universidad Nacional “Hermilio Valdizan”
Nombre del Instrumento de Evaluación	Lista de Cotejo para evaluar la Psicomotricidad
Autor del Instrumento de Evaluación	DOROTEO CALIXTO, Katherina Elvira.

**II ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** calificar con 1; 2; 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad

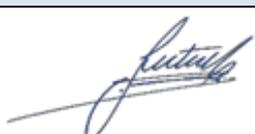
OPERACION DE VARIABLES		CRITERIO DE VALIDACION						
VARIABLE	ÍTEMS/INDICADORES	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	PROMEDIO PARCIAL	CLARIDAD	OBS	
<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>	<b>Esquema corporal</b>							
	1	Descubre posibilidades de movimientos del cuerpo, discriminando posiciones básicas por medio de sus juegos.	4	4	3	4	15	
	2	Percibe el dominio lateral en situaciones de juego (mayor habilidad para trabajar con el lado derecho o izquierdo).	4	4	4	4	16	
	3	Identifica y nombra partes de su Cuerpo.	4	4	4	4	16	
	4	Representa con juegos dramáticos su corporeidad e imita diferentes animales.	3	3	4	3	13	
	<b>Estructura espacio temporal</b>							
	5	Refuerza la noción de espacio a través De desplazamientos y juegos de expresión corporal.	4	4	4	4	16	
	6	Organiza sus movimientos en respuesta a estímulos auditivos.	4	4	4	4	16	
	<b>Ritmo</b>							
	7	Realiza movimientos con el juego “Sen sen sen” siguiendo un ritmo y patrón establecido	4	4	4	4	16	
8	Se desplaza con diferentes movimientos siguiendo el ritmo de la música.	4	4	4	4	16		
<b>Coordinación viso motriz</b>								
9	Asume posiciones jugando al realizar movimientos y desplazamientos	4	4	4	3	15		

10	Ejercita la coordinación Global a través de diferentes juegos.	4	4	4	4	13	
----	--	---	---	---	---	----	--

MOTRICIDAD FINA	11	Realiza desplazamientos diversos en las actividades lúdicas con dominio y control	4	4	4	4	16	
	<b>Equilibrio y control postural</b>							
	12	Práctica movimientos corporales al jugar tanto para las extremidades superiores e inferiores	4	4	4	3	15	
	13	Demuestra el equilibrio dinámico jugando a través de juegos de salto giros y otros	4	4	4	4	16	
	14	Juega a desplazarse a mayor velocidad sin pérdida del sentido y dirección de su Trayectoria.	4	4	4	4	16	
	15	Demuestra un equilibrio dinámico al caminar por líneas sogas y figuras geométricas	4	4	4	3	15	
	16	Practica el juego del "Ángel" con un equilibrio estático.	4	4	4	4	16	
	17	Juega a desplazarse en el patio a una señal queda parado en un pie.	4	4	4	4	16	
	18	Camina por una viga a una altura determinada manteniendo el control de su cuerpo	4	4	4	3	15	
	<b>Motricidad facial</b>							
19	Realiza juegos como soplar, fruncir los labios y dar besos silenciosos y sonoros.	4	4	4	4	16		
20	Imita gestos vistos en imágenes de videos	3	3	3	3	12		
21	Juega a guiñar un ojo al sonido del	4	3	3	3	13		
22	Juega a estar feliz, triste, enojado y sorprendido	4	4	4	4	16		
23	Realiza juegos como sacar y meter la lengua manteniendo la boca abierta, moviéndolo para arriba, abajo, los costados	4	4	3	3	14		
24	Saca un poco la lengua y la muerde ligeramente, luego aprieta fuerte los labios y los afloja.	4	4	3	3	14		
<b>Motricidad Manual</b>								
25	Juega a abrir y cerrar la mano, abotonar y desabotonar una camisa en diferentes ritmos.	4	4	4	4	16		
26	Recibe y lanza la pelota a sus compañeros en el juego de la pelota rápida.	4	4	4	4	16		
27	Enrosca y desenrosca tapas de botella	4	4	4	4	16		
28	Moldea diferentes figuras con plastilina.	4	4	4	4	16		

	29	Recorta con tijeras : Líneas rectas ,oblicuas ,mixtas y curvas	4	4	4	4	16	
	30	Colorea respetando márgenes	4	4	3	4	15	
	31	Embolilla con el dedo pulgar y el índice.	4	4	4	3	15	
	32	Pinta con temperas utilizando el dedo índice	4	4	4	3	15	
<b>PUNTAJE TOTAL</b>							<b>489</b>	
<b>PUNTAJE EXPRESADA EN SISTEMA VIGESIMAL</b>							<b>19.10</b>	

III. ESCALA DE CALIFICACIÓN : $20/128 \times \text{Puntaje Total} = 0,25 \times \text{Puntaje Total}$				
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	CUALITATIVA		CUANTITATIVA
MUY DEFICIENTE	00 - 05	C	REGULAR	11 - 13
DEFICIENTE	06 - 10	B	BUENO	14 - 17
		A	EXCELENTE	18 - 20

IV .OPINIÓN DE LA APLICACIÓN (X) VÁLIDO ( ) MEJORAR ( ) NO VÁLIDO	
V .RECOMENDACIONES.....	
Huánuco, 26 de Julio del 2021	
<b>Lugar y fecha</b>	<b>Firma de experto</b>

## FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

### IV. DATOS PERSONALES

Grado Académico ,Apellidos y Nombres del Experto	Mg. RUBIN ROBLES, Alan Manuel
Cargo o Institución donde labora	Universidad Nacional "Hermilio Valdizan"
Nombre del Instrumento de Evaluación	Lista de Cotejo para evaluar la Psicomotricidad
Autor del Instrumento de Evaluación	DOROTEO CALIXTO, Katherina Elvira.

**II ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** calificar con 1; 2; 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad

OPERACION DE VARIABLES		CRITERIO DE VALIDACION						
VARIABLE	ÍTEMS/INDICADORES	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	PROMEDIO PARCIAL	CLARIDAD	OBS	
<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>	<b>Esquema corporal</b>							
	1	Descubre posibilidades de movimientos del cuerpo, discriminando posiciones básicas por medio de sus juegos.	4	4	4	3	15	
	2	Percibe el dominio lateral en situaciones de juego (mayor habilidad para trabajar con el lado derecho o	4	3	4	4	15	
	3	Identifica y nombra partes de su Cuerpo.	4	3	4	4	15	
	4	Representa con juegos dramáticos su corporeidad e imita diferentes animales.	4	4	4	3	15	
	<b>Estructura espacio temporal</b>							
	5	Refuerza la noción de espacio a través De desplazamientos y juegos de expresión corporal.	4	3	4	4	15	
	6	Organiza sus movimientos en respuesta a estímulos auditivos.	4	4	4	4	16	
	<b>Ritmo</b>							
	7	Realiza movimientos con el juego "Sen sen sen" siguiendo un ritmo y patrón establecido	3	4	4	4	15	
8	Se desplaza con diferentes movimientos siguiendo el ritmo de la música.	4	4	3	3	14		
<b>Coordinación viso motriz</b>								
9	Asume posiciones jugando al realizar movimientos y desplazamientos	4	4	4	3	15		
10	Ejercita la coordinación Global a través de diferentes juegos.	3	4	4	4	15		

MOTRICIDAD FINA	11	Realiza desplazamientos diversos en las actividades lúdicas con dominio y control	4	4	3	4	15	
	<b>Equilibrio y control postural</b>							
	12	Práctica movimientos corporales al jugar tanto para las extremidades superiores e inferiores	4	4	3	4	15	
	13	Demuestra el equilibrio dinámico jugando a través de juegos de salto giros y otros	3	4	4	4	15	
	14	Juega a desplazarse a mayor velocidad sin pérdida del sentido y dirección de su Trayectoria.	4	3	4	4	15	
	15	Demuestra un equilibrio dinámico al caminar por líneas sogas y figuras geométricas	4	4	4	3	15	
	16	Practica el juego del "Ángel" con un equilibrio estático.	4	4	4	3	15	
	17	Juega a desplazarse en el patio a una señal queda parado en un pie.	4	4	3	4	15	
18	Camina por una viga a una altura determinada manteniendo el control de su cuerpo	3	4	4	4	15		
<b>Motricidad facial</b>								
19	Realiza juegos como soplar, fruncir los labios y dar besos silenciosos y sonoros.	4	4	4	4	16		
20	Imita gestos vistos en imágenes de videos	4	4	3	4	15		
21	Juega a guiñar un ojo al sonido del	4	4	4	3	15		
22	Juega a estar feliz, triste, enojado y sorprendido	3	4	4	4	15		
23	Realiza juegos como sacar y meter la lengua manteniendo la boca abierta, moviéndolo para arriba, abajo, los costados	4	4	3	4	15		
24	Saca un poco la lengua y la muerde ligeramente, luego aprieta fuerte los labios y los afloja.	4	4	4	3	15		
<b>Motricidad Manual</b>								
25	Juega a abrir y cerrar la mano, abotonar y desabotonar una camisa en diferentes ritmos.	4	3	4	4	15		
26	Recibe y lanza la pelota a sus compañeros en el juego de la pelota rápida.	3	4	4	4	15		
27	Enrosca y desenrosca tapas de botella	3	4	4	4	15		
28	Moldea diferentes figuras con plastilina.	4	3	4	4	15		

	29	Recorta con tijeras : Líneas rectas ,oblicuas ,mixtas y curvas	4	4	4	4	16	
	30	Colorea respetando márgenes	4	4	4	4	16	
	31	Embolilla con el dedo pulgar y el índice.	4	4	3	4	15	
	32	Pinta con temperas utilizando el dedo índice	4	4	3	4	15	
<b>PUNTAJE TOTAL</b>							<b>482</b>	
<b>PUNTAJE EXPRESADA EN SISTEMA VIGESIMAL</b>							<b>18.82</b>	

<b>III. ESCALA DE CALIFICACIÓN : <math>20/128 \times \text{Puntaje Total} = 0,25 \times \text{Puntaje Total}</math></b>				
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	CUALITATIVA		CUANTITATIVA
MUY DEFICIENTE	00 - 05	C	REGULAR	11 - 13
DEFICIENTE	06 - 10	B	BUENO	14 - 17
		A	EXCELENTE	18 - 20

IV .OPINIÓN DE LA APLICACIÓN (X) VÁLIDO ( ) MEJORAR ( ) NO VÁLIDO	
V .RECOMENDACIONES.....	
Huánuco, 26 de Julio del 2021	
<b>Lugar y fecha</b>	<b>Firma de experto</b>

## FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

### V. DATOS PERSONALES

Grado Académico ,Apellidos y Nombres del Experto	Dr. TOLENTINO COTRINA ,Melina Penelope
Cargo o Institución donde labora	Universidad Nacional “Hermilio Valdizan”
Nombre del Instrumento de Evaluación	Lista de Cotejo para evaluar la Psicomotricidad
Autor del Instrumento de Evaluación	DOROTEO CALIXTO, Katherina Elvira.

**II ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** calificar con 1; 2; 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad

OPERACION DE VARIABLES		CRITERIO DE VALIDACION						
VARIABLE	ÍTEMS/INDICADORES	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	PROMEDIO PARCIAL	CLARIDAD	OBS	
<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>	<b>Esquema corporal</b>							
	1	Descubre posibilidades de movimientos del cuerpo, discriminando posiciones básicas por medio de sus juegos.	4	4	4	3	15	
	2	Percibe el dominio lateral en situaciones de juego (mayor habilidad para trabajar con el lado derecho o	4	3	4	4	15	
	3	Identifica y nombra partes de su Cuerpo.	4	3	4	4	15	
	4	Representa con juegos dramáticos su corporeidad e imita diferentes animales.	4	4	4	3	15	
	<b>Estructura espacio temporal</b>							
	5	Refuerza la noción de espacio a través De desplazamientos y juegos de expresión corporal.	4	3	4	4	15	
	6	Organiza sus movimientos en respuesta a estímulos auditivos.	4	4	4	3	15	
	<b>Ritmo</b>							
	7	Realiza movimientos con el juego “Sen sen sen” siguiendo un ritmo y patrón establecido	4	4	4	4	16	
8	Se desplaza con diferentes movimientos siguiendo el ritmo de la música.	4	4	4	3	15		
<b>Coordinación viso motriz</b>								
9	Asume posiciones jugando al realizar movimientos y desplazamientos	3	4	4	4	15		
10	Ejercita la coordinación Global a través de diferentes juegos.	3	4	4	4	15		

MOTRICIDAD FINA	11	Realiza desplazamientos diversos en las actividades lúdicas con dominio y control	4	4	3	4	15		
	<b>Equilibrio y control postural</b>								
	12	Práctica movimientos corporales al jugar tanto para las extremidades superiores e inferiores	4	4	4	3	15		
	13	Demuestra el equilibrio dinámico jugando a través de juegos de salto giros y otros	3	4	4	4	15		
	14	Juega a desplazarse a mayor velocidad sin pérdida del sentido y dirección de su Trayectoria.	4	4	3	4	15		
	15	Demuestra un equilibrio dinámico al caminar por líneas sogas y figuras geométricas	4	4	4	3	15		
	16	Practica el juego del "Ángel" con un equilibrio estático.	3	4	4	4	15		
	17	Juega a desplazarse en el patio a una señal queda parado en un pie.	3	4	4	4	15		
	18	Camina por una viga a una altura determinada manteniendo el control de su cuerpo	4	3	4	4	15		
	<b>Motricidad facial</b>								
	19	Realiza juegos como soplar, fruncir los labios y dar besos silenciosos y sonoros.	4	4	4	4	16		
	20	Imita gestos vistos en imágenes de videos	4	4	3	4	15		
	21	Juega a guiñar un ojo al sonido del	4	4	4	3	15		
	22	Juega a estar feliz, triste, enojado y sorprendido	3	4	4	4	15		
	23	Realiza juegos como sacar y meter la lengua manteniendo la boca abierta, moviéndolo para arriba, abajo, los costados	4	4	3	4	15		
	24	Saca un poco la lengua y la muerde ligeramente, luego aprieta fuerte los labios y los afloja.	4	4	4	3	15		
	<b>Motricidad Manual</b>								
	25	Juega a abrir y cerrar la mano, abotonar y desabotonar una camisa en diferentes ritmos.	4	3	4	4	15		
26	Recibe y lanza la pelota a sus compañeros en el juego de la pelota rápida.	3	4	4	4	15			
27	Enrosca y desenrosca tapas de botella	3	4	4	4	15			
28	Moldea diferentes figuras con plastilina.	4	3	4	4	15			

	29	Recorta con tijeras : Líneas rectas ,oblicuas ,mixtas y curvas.	4	4	4	3	15	
	30	Colorea respetando márgenes	4	4	3	4	15	
	31	Embolilla con el dedo pulgar y el índice.	4	4	4	3	15	
	32	Pinta con temperas utilizando el dedo índice	4	4	4	3	15	
<b>PUNTAJE TOTAL</b>							<b>482</b>	
<b>PUNTAJE EXPRESADA EN SISTEMA VIGESIMAL</b>							<b>18.8</b>	

III. ESCALA DE CALIFICACIÓN : $20/128 \times \text{Puntaje Total} = 0,25 \times \text{Puntaje Total}$				
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	CUALITATIVA		CUANTITATIVA
MUY DEFICIENTE	00 - 05	C	REGULAR	11 - 13
DEFICIENTE	06 - 10	B	BUENO	14 - 17
		A	EXCELENTE	18 - 20

IV .OPINIÓN DE LA APLICACIÓN (X) VÁLIDO ( ) MEJORAR ( ) NO VÁLIDO	
V .RECOMENDACIONES.....	
Huánuco, 26 de Julio del 2021	
<b>Lugar y fecha</b>	<b>Firma de experto</b>

### HOJA DE INSTRUCCIONES PARA LA EVALUACIÓN

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<b>RELEVANCIA</b>  El ítem es esencial importante, es decir, debe ser incluido	No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que vea afectada la medición de la dimensión.
	Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, Pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este.
	Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
<b>COHERENCIA</b>  El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo	No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión
	Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo
	Alto nivel	El ítem tiene relación lógica con la dimensión
<b>SUFICIENCIA</b>  Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta	No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponde con la dimensión total.
	Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	Alto nivel	Los ítems son suficientes
<b>CLARIDAD</b>  El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas.	No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos.
	Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos términos de ítem.
	Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica sintaxis adecuada.

# FOTOGRAFÍAS















## **NOTA BIOGRÁFICA**

Katherina Elvira Doroteo Calixto, nació el 18 de noviembre de 1976 en Tingo María capital, distrito Rupa Rupa, provincia de Leoncio Prado departamento de Huánuco. Es hijo de don Clever Aurelio Doroteo Hilario, y de Doña Marcelina Calixto Salinas. Realizó sus estudios en primaria en la escuela I.E. N° 28004

“San Pedro” en Huánuco y la secundaria en el Colegio Nacional “Nuestra Señora de las Mercedes” en Huánuco. Realizó sus estudios superiores en I.SPP “Esteban Pavletich” y obtuvo el grado de bachiller en la Universidad Nacional “Hermilio Valdizan” en el año 2014. Recientemente ha culminado la Licenciatura y la maestría en Universidad Nacional “Herminio Valdizan”, actualmente labora en la UGEL de

Huánuco en la I.E.I N° 081 de Pacayhua.



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"  
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN HUÁNUCO - PERU  
LICENCIADA CON RESOLUCIÓN DEL CONSEJO DIRECTIVO N° 099-2019-SUNEDU/CD



UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**ACTA DE DEFENSA DE TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO**

En la Plataforma del Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **13:00 horas** del día **19 DE ENERO DE 2024**, ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

- |                                |            |
|--------------------------------|------------|
| Dra. Amanda OMONTE VILCA       | Presidente |
| Dr. Adalberto LUCAS CABELLO    | Secretario |
| Mg. Olinda CARDENAS CRISOSTOMO | Vocal      |

**Asesor de tesis:** Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA (RESOLUCIÓN N° 0430-2021-UNHEVALFCE/D)

**La aspirante al Grado de Maestro en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior, Doña Katherina Elvira DOROTEO CALIXTO.**

**Procedió al acto de Defensa:**

Con la exposición de la Tesis titulado: **LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 081 DE PACAYHUA – MARGOS, 2021.**

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación de la aspirante al Grado de Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

- a) Presentación personal.
- b) Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- c) Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado.
- d) Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis **las observaciones** siguientes:

Obteniendo en consecuencia la Maestría la Nota de... DIECIOCHO ..... ( 18 ),  
Equivalente a ..... Muy BUENO ....., por lo que se declara ..... APROBADO .....

**(Aprobado o desaprobado)**

Los miembros del Jurado firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las... 14:30 .....horas del día 19 de enero de 2024.

  
.....  
**SECRETARIO**  
DNI N° 22471869.....

  
.....  
**PRESIDENTE**  
DNI N° 2273470.....

  
.....  
**VOCAL**  
DNI N° 22407985.....

**Leyenda:**  
19 a 20: Excelente  
17 a 18: Muy Bueno  
14 a 16: Bueno

(RESOLUCIÓN N° 0092-2024-UNHEVAL-FCE/D).

***“AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE  
NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE  
LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE  
JUNÍN Y AYACUCHO”***

**DECLARACIÓN JURADA**

Yo, Katherina Elvira Doroteo Calixto, identificada con DNI 41081043, con domicilio en Fonavi III Mz “D” lote 17, distrito de: Amarilis, provincia de: Huánuco, departamento de: Huánuco aspirante al grado de Maestro en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior.

**DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:**

La tesis titulada ***“LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 081 DE PACAYHUA- MARGOS, 2021”*** fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 13 de febrero 2024

**Firma**



Katherina E. Doroteo Calixto



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN



UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe:

**Dr. Arturo Lucas Cabello**

### HACE CONSTAR:

Que, la tesis titulada: ~~LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 081 DE PACAYHUA – MARGOS, 2021~~, realizada por la Maestría en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior **Katherina Elvira DOROTEO CALIXTO**, cuenta con un índice de similitud del 29%, verificable en el Reporte de Originalidad del software Turnitin. Por consiguiente, la tesis cumple con lo establecido con una similitud máxima de 30% acorde al Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Cayhuayna, 14 de marzo de 2023.



**DR. ARTURO LUCAS CABELLO**  
**DIRECTOR DE LA UPG**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

## NOMBRE DEL TRABAJO

**LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA P  
SICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 08  
1 DE PACAYHUA - MARGOS, 2021**

## AUTOR

**Katherina Elvira DOROTEO CALIXTO**

## RECUENTO DE PALABRAS

**15719 Words**

## RECUENTO DE CARACTERES

**82463 Characters**

## RECUENTO DE PÁGINAS

**67 Pages**

## TAMAÑO DEL ARCHIVO

**422.9KB**

## FECHA DE ENTREGA

**Mar 14, 2023 10:15 AM GMT-5**

## FECHA DEL INFORME

**Mar 14, 2023 10:16 AM GMT-5**

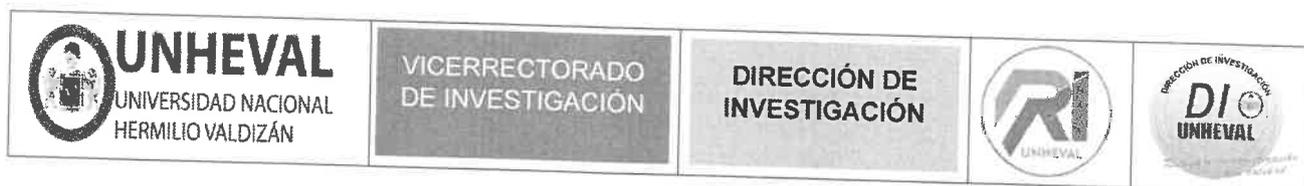
● **29% de similitud general**

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

- 29% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 19% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 11 palabras)
- Material citado



## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

### 1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado		Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría	X	Doctorado
----------	--	----------------------	--	-----------	----------	---	-----------

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Nombre del Programa de estudio	EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR
Grado que otorga	MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOECNIA SUPERIOR

### 2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	DOROTEO CALIXTO KATHERINA ELVIRA				
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	Nro. de Celular: 954640123
Nro. de Documento:	41081043			Correo Electrónico:	MARCELINACALIXTO1303QGMAIL.COM

Apellidos y Nombres:					
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte	C.E.	Nro. de Celular:
Nro. de Documento:				Correo Electrónico:	

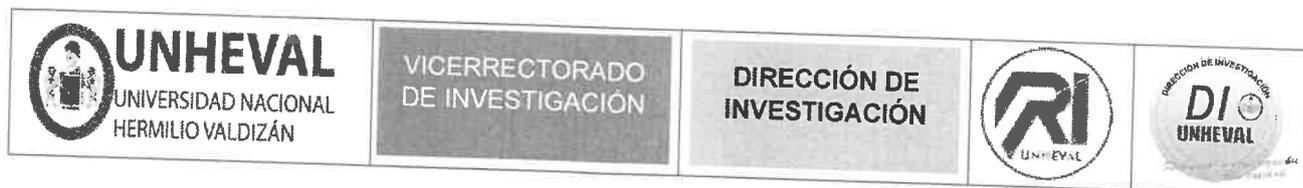
Apellidos y Nombres:					
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte	C.E.	Nro. de Celular:
Nro. de Documento:				Correo Electrónico:	

### 3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)						SI	X	NO
Apellidos y Nombres:	SOTIL CORTAVARRÍA WILFREDO ANTONIO			ORCID ID:	0000-0002-9889-8933			
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	Nro. de documento:	22417860		

### 4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	OMONTE VILCA AMANDA
Secretario:	LUCAS CABELLO ADALBERTO
Vocal:	CARDENAS CRISOSTOMO OLINDA
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	



**5. Declaración Jurada:** *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: *(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)*  
**LOS JUEGOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIA N°081 DE PACAYHUA - MARGOS, 2021**

b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: *(tal y como está registrado en SUNEDU)*  
**MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR**

c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.

d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.

e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.

f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.

g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.

h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, someténdome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

**6. Datos del Documento Digital a Publicar:** *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: *(Verifique la Información en el Acta de Sustentación)* 2024

Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: <i>(Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)</i>	Tesis	X	Tesis Formato Artículo	Tesis Formato Patente de Invención
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional	Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos
	Trabajo Académico		Otros <i>(especifique modalidad)</i>	

Palabras Clave: *(solo se requieren 3 palabras)* JUEGO DESARROLLO PSICOMOTRICIDAD

Tipo de Acceso: <i>(Marque con X según corresponda)</i>	Acceso Abierto	X	Condición Cerrada (*)	Fecha de Fin de Embargo:
	Con Periodo de Embargo (*)			

¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? *(ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):* SI NO X

Información de la Agencia Patrocinadora:

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



**7. Autorización de Publicación Digital:**

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma: 		
Apellidos y Nombres:	DOROTEO CALIXTO KATHERINA ELVIRA	
DNI:	41081043	Huella Digital
Firma:		
Apellidos y Nombres:		Huella Digital
DNI:		
Firma:		
Apellidos y Nombres:		Huella Digital
DNI:		
Fecha: 13/02/2024		

**Nota:**

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.