

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE DESTREZA EN LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
I.E.I. SAN BORJA 417**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

Autoras:

Lourdes TAPIA CACHAHUALLPA

Esmeralda Matriushka ZEA PACHECO

Asesora:

Mirtha Miriam ZEVALLOS TEJADA

Línea de Investigación:

Didáctica en instituciones educativas

CUSCO – PERÚ


2025

Lourdes, Tapia Cachahuallpa Esmeralda Matriushk...

INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE DESTREZA EN LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E....

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3365009431

Fecha de entrega

7 oct 2025, 10:37 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

5 nov 2025, 10:04 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_Esmeralda,Lourdes_semifinal.pdf

Tamaño del archivo

3.0 MB

119 páginas

30.324 palabras

171.796 caracteres

15% Similitud general

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




Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- ▶ N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 14%  Fuentes de Internet
- 7%  Publicaciones
- 8%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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



PERÚ

Ministerio
de Educación

GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

“SANTA ROSA”

R.S. N° 084-51-ED-1942 / RENUEVA D.S. N° 09-94-ED-1994
LICENCIAMIENTO: R.M. N° 358-2020-MINEDU



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Lourdes Tapia Cachahuallpa, identificado con Documento Nacional de Identidad No, 71907811, y Yo, Esmeralda Matriushka Zea Pacheco identificado con Documento Nacional de Identidad No, 76427332, del Programa Académico de Educación Inicial de la Escuela de Educación Pedagógica Pública “SANTA ROSA”, declaramos bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE DESTREZA EN LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. SAN BORJA 417, es de nuestra autoría, la misma que presentamos para optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación Inicial.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestras acciones se deriven, sometiéndonos a las acciones legales pertinentes.

Cusco, 07 de octubre de 2025.

Lourdes Tapia Cachahuallpa

DNI. No. 71907811

Esmeralda Matriushka Zea Pacheco

DNI. No. 76427332

AGRADECIMIENTO

Con profundo respeto y gratitud, expresamos nuestro sincero agradecimiento a todas las personas e instituciones que contribuyeron de manera significativa a la realización de este trabajo de tesis.

En primer lugar, agradecemos a nuestras familias, quienes han sido nuestro principal pilar emocional. Su comprensión, apoyo incondicional y confianza en nuestras capacidades fueron fundamentales para sobrellevar cada etapa de esta investigación. Sin su aliento constante, este logro no habría sido posible.

A nuestros docentes y formadores a lo largo de la carrera de Educación Inicial, les expresamos nuestra más alta consideración. Gracias por compartir su vocación, por inspirarnos a ser profesionales comprometidas y por brindarnos las herramientas necesarias para nuestra formación. De manera especial, agradecemos al maestro Huber Santisteban Matto, quien, desde el curso de Investigación, nos brindó su apoyo constante, sus enseñanzas y su confianza, motivándonos a perseverar y a creer en nuestras capacidades. A nuestra asesora, Mg. Mirtha Miriam Zevallos Tejada, agradecemos su guía, dedicación y compromiso durante el proceso investigativo. Su orientación fue esencial para encaminar nuestras ideas y fortalecer este estudio.

Asimismo, queremos extender nuestro reconocimiento a nuestros amigos y personas cercanas, quienes nos brindaron palabras de ánimo y apoyo en los momentos más desafiantes. A lo largo de este camino no faltaron los tropiezos; sin embargo, cada obstáculo representó una oportunidad de aprendizaje y crecimiento.

Esta Tesis, centrado en los juegos de destreza como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de Educación Inicial, es el resultado del esfuerzo conjunto, la constancia y la pasión por contribuir al proceso educativo desde una perspectiva lúdica y significativa. Con nuestra tesis cerramos una etapa muy importante de nuestras vidas, con la satisfacción de haber dado lo mejor de nosotras y con la esperanza de seguir aportando con responsabilidad y compromiso a la educación infantil.

Las tesistas

DEDICATORIA

Este trabajo lo ofrezco con especial gratitud a mi madre, ejemplo de perseverancia y cariño, quien, con su aliento constante, hizo posible cada avance en mi vida académica. Asimismo, lo dedico a los maestros de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “Santa Rosa” de Cusco, por compartir sus saberes y valores. No menos importante, a la ONG Amantaní de Ccorca, cuya presencia solidaria fortaleció mi vocación y acompañó mi crecimiento personal y profesional.

Lourdes

A mis padres, por enseñarme que los sueños se construyen con esfuerzo, paciencia y fe. Cada palabra de esta tesis lleva el eco de sus consejos, la calidez de sus acciones silenciosas y la fuerza de su ejemplo. A mis hermanos, cómplices de risas, silencios y aprendizajes, que con su cariño me han recordado que la familia es el refugio más seguro y la mayor fuente de fortaleza. Y a mí misma, por no rendirme, por cada madrugada de estudio, por cada página escrita con determinación y por demostrarme que soy capaz de convertir los desafíos en oportunidades. Este trabajo es más que un logro personal: es el reflejo del amor, el apoyo y la perseverancia que me han acompañado. Hoy celebro, y lo hago con ustedes... y conmigo, porque este triunfo también es mío.

Esmeralda

RESUMEN

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la primera infancia es un pilar fundamental para la autonomía y el aprendizaje integral de los niños. Ante la identificación de limitaciones en estas habilidades en niños de 5 años, el presente estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos de destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417. Se empleó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental de un solo grupo (pretest-postest), trabajando con una muestra de 11 niños y niñas de 5 años. La recolección de datos se realizó mediante una guía de observación y los resultados fueron analizados con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. Los hallazgos revelaron una mejora altamente significativa en la psicomotricidad gruesa general, con un 82% de los participantes alcanzando un nivel adecuado ($p = 0.003$). De manera específica, Se registró un progreso relevante en la coordinación dinámica global (73% nivel adecuado; $p = 0.00$), el equilibrio (73% nivel adecuado; $p = 0.003$) y el dominio corporal estático (82% nivel adecuado; $p = 0.003$). Se concluye que los juegos de destreza influyen positiva y significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de educación inicial, consolidándose como una estrategia pedagógica eficaz para potenciar sus capacidades motrices y su desarrollo integral. Se recomienda que futuras investigaciones exploren la aplicación de estas estrategias en contextos educativos más diversos.

Palabras clave: Juegos de destreza, psicomotricidad gruesa, coordinación dinámica global, equilibrio, dominio corporal estático.

ABSTRACT

The development of gross motor skills in early childhood is a fundamental pillar for children's autonomy and holistic learning. Observing needs in these skills among 5-year-old children, this study aimed to determine the influence of dexterity games on the development of gross motor skills in 5-year-old boys and girls at I.E.I. San Borja N.º 417. We used a quantitative approach with a pre-experimental, single-group (pretest-posttest) design, working with a sample of 11 5-year-old boys and girls. Data collection was done using an observation guide, and results were analyzed with the Wilcoxon signed-rank test. Our findings revealed a highly significant improvement in overall gross motor skills, with 82% of participants achieving an adequate level ($p=0.003$). Specifically, we observed significant progress in global dynamic coordination (73% at an adequate level; $p=0.00$), balance (73% at an adequate level; $p=0.003$), and static body control (82% at an adequate level; $p=0.003$). We conclude that dexterity games positively and significantly influence the development of gross motor skills in early childhood education, establishing themselves as an effective teaching strategy to boost children's motor capabilities and overall development. We recommend that future research explore applying these strategies to larger and more diverse samples.

Keywords: Dexterity games, gross motor skills, global dynamic coordination, balance, static body control.

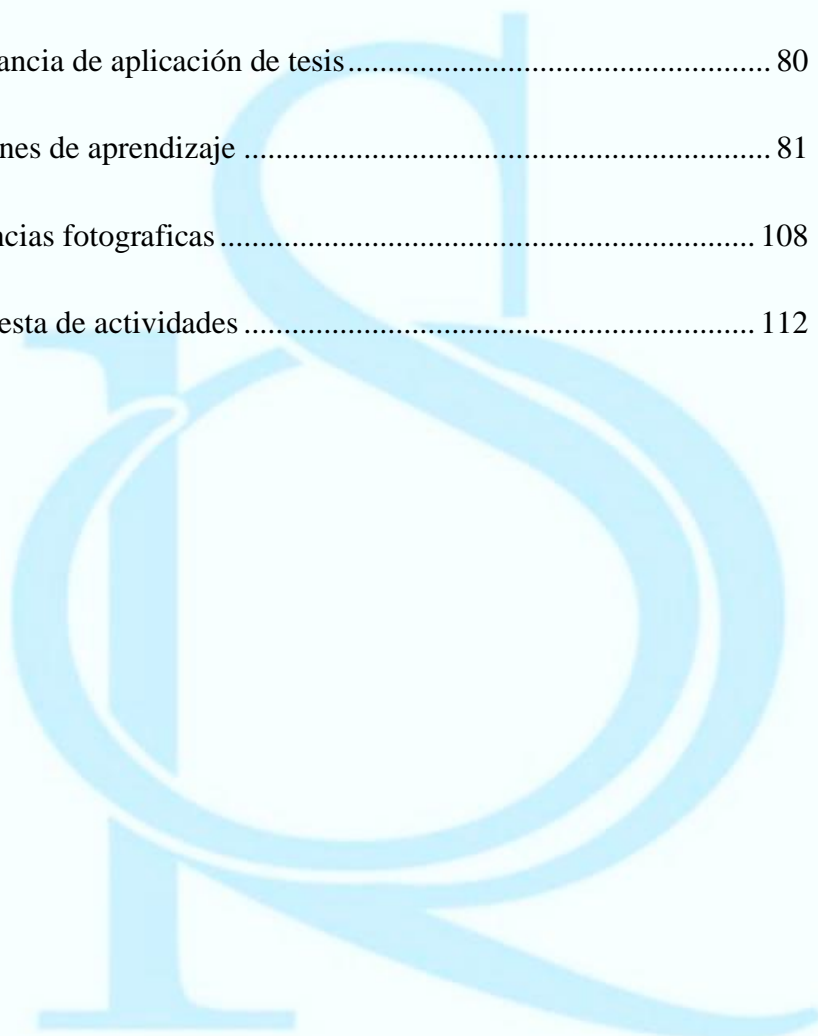
ÍNDICE

Agradecimiento.....	1
Dedicatoria.....	2
Resumen.....	3
Abstract.....	4
ÍNDICE.....	5
INTRODUCCIÓN.....	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
Descripción del problema	12
Formulación del problema	13
Problema general.....	13
Problemas específicos	13
Objetivos de la Investigación.....	14
Objetivo general.....	14
Objetivos específicos	14
Línea de investigación	14
Hipótesis de la Investigación	15
Hipótesis general.....	15
Hipótesis específicas	15
Justificación e importancia del estudio	15
Contexto de la investigación	16

Delimitación de la investigación.....	16
PARTE I	17
1. MARCO TEÓRICO.....	17
1.1. Antecedentes de la investigación.....	17
1.1.1. Antecedentes internacionales.....	17
1.1.2. Antecedentes nacionales	18
1.2. Bases Teóricas.....	22
1.2.1. Teoría de los Juegos de Destreza	22
1.2.2. Teoría de la Psicomotricidad gruesa	26
1.3. Definición de términos.....	31
PARTE II.....	33
2. METODOLOGÍA	33
2.1. Variables de la investigación	33
2.1.1. Variable independiente Juegos de destreza.....	33
2.1.2. Variable dependiente Psicomotricidad Gruesa	33
2.2. Método de investigación	34
2.2.1. Enfoque de investigación.....	34
2.2.2. Tipo de investigación.....	34
2.2.3. Nivel de investigación	34
2.2.4. Diseño de investigación	35
2.3. Población y muestra del estudio.....	35

2.3.1. Población.....	35
2.3.2. Muestra.....	36
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	36
2.4.1. Técnica de recolección de datos.....	36
2.4.2. Instrumento de recolección de datos.....	37
2.5. Validación y confiabilidad de los instrumentos.....	38
2.5.1. Validación.....	38
2.5.2. Confiabilidad	38
2.6. Técnica de procesamiento de datos	38
2.7. Aspectos éticos	39
RESULTADOS	40
3.1. Prueba de normalidad.....	40
3.2. Resultados de la investigación.....	41
3.2.1. Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º 417.	41
3.2.2. Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la coordinación dinámica global en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.....	43
3.2.3. Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del equilibrio en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.....	45
3.2.4. Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.	47
DISCUSIÓN	50

CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES.....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60
ANEXOS	66
ANEXO 1 Matriz de consistencia.....	67
ANEXO 2 Operacionalización de variables dependiente	68
ANEXO 3 Operacionalización de variables independiente	71
ANEXO 4 Ficha técnica e instrumento.....	72
ANEXO 5 Matriz de instrumento	75
ANEXO 6 Constancia de aplicación de tesis.....	80
ANEXO 7 Sesiones de aprendizaje	81
ANEXO 8 Evidencias fotograficas	108
ANEXO 9 Propuesta de actividades	112

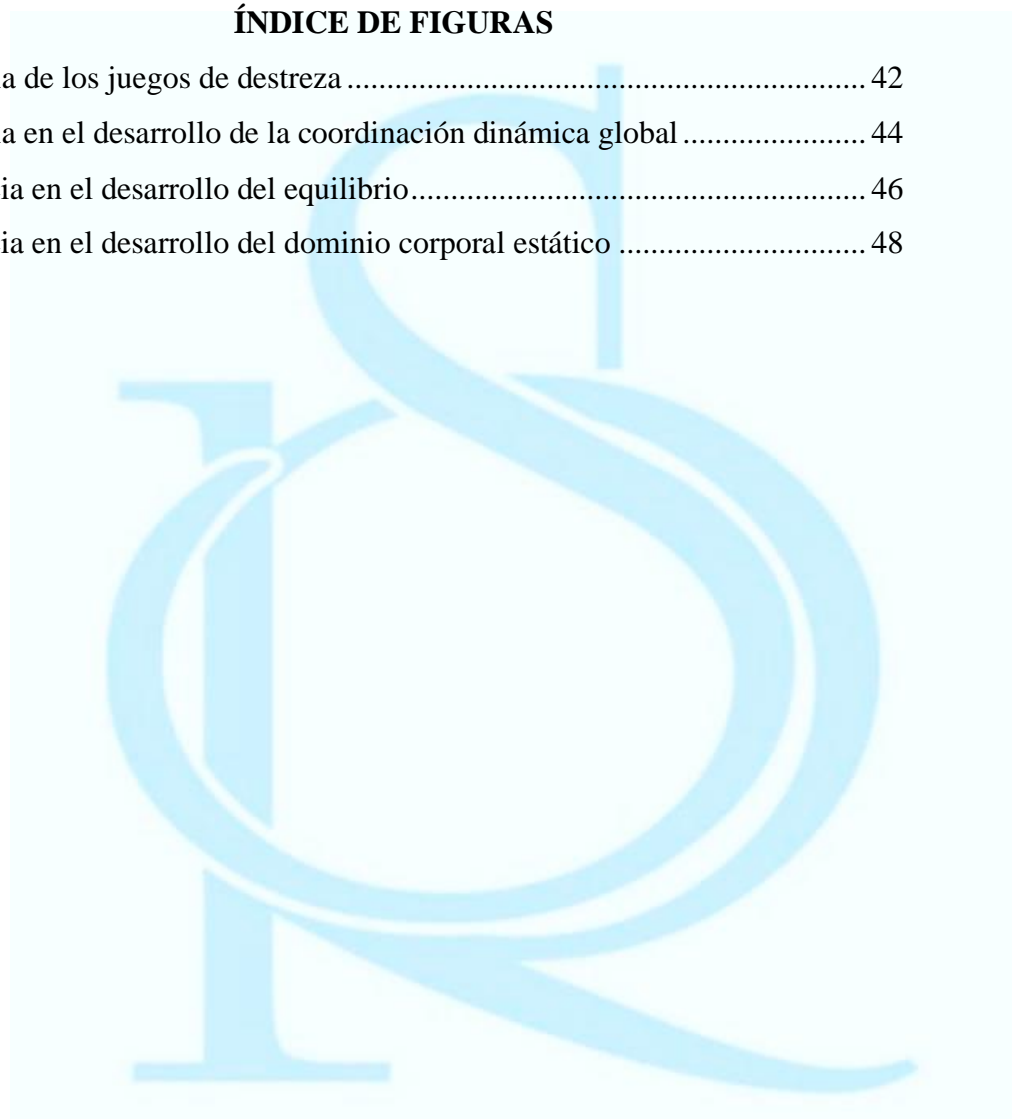


ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Nomina de matriculados	36
Tabla 2 Nomina de matriculados 5 años Alegria	36
Tabla 3 Pruebas de rangos de Wilcoxon para las puntuaciones del pretest y postest	40
Tabla 4 Influencia de los juegos de destreza	41
Tabla 5 Prueba de Wilcoxon Psicomotricidad gruesa	42
Tabla 6 Influencia en el desarrollo de la coordinación dinámica global	43
Tabla 7 Prueba de Wilcoxon de la dimensión coordinación dinámica global	44
Tabla 8 Influencia en el desarrollo del equilibrio	45
Tabla 9 Prueba de Wilcoxon de la dimensión equilibrio	46
Tabla 10 Influencia en el desarrollo del dominio corporal estático	47
Tabla 11 Prueba de Wilcoxon de la dimensión dominio corporal estático	48

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Influencia de los juegos de destreza	42
Figura 2 Influencia en el desarrollo de la coordinación dinámica global	44
Figura 3 Influencia en el desarrollo del equilibrio.....	46
Figura 4 Influencia en el desarrollo del dominio corporal estático	48



INTRODUCCIÓN

El desarrollo integral de la niñez en la primera infancia constituye un pilar fundamental para el progreso individual y social. Dentro de este proceso, la psicomotricidad gruesa emerge como una dimensión crucial, pues no solo sustenta la adquisición de habilidades motoras complejas, como la coordinación dinámica global, el equilibrio y el dominio corporal estático, sino que también representa la base sobre el cual se construyen la autonomía, la seguridad emocional y las capacidades cognitivas esenciales para el aprendizaje futuro. En este sentido, la capacidad de los niños para moverse, explorar e interactuar con su entorno de manera eficiente es un indicador clave de su bienestar y desarrollo.

A pesar de su trascendental importancia, es común observar en contextos educativos de Nivel Inicial la presencia de desafíos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años. Estas dificultades pueden manifestarse en una coordinación limitada, problemas de equilibrio o un control postural deficiente, impactando directamente su participación en actividades lúdicas y escolares, e incluso su autoestima. Esta realidad plantea una interrogante pedagógica significativa: ¿cómo pueden las instituciones educativas potenciar de manera efectiva estas habilidades motrices fundamentales en la etapa preescolar? Frente a este cuestionamiento, surge la necesidad de explorar y validar estrategias didácticas que permitan abordar estas carencias y optimizar el desarrollo psicomotor.

La presente investigación se justifica en la urgencia de proporcionar herramientas pedagógicas probadas que respondan a las necesidades identificadas en la I.E.I. San Borja N.º 417, donde se ha percibido que un porcentaje significativo de niños de 5 años presenta *niveles inadecuados* en su psicomotricidad gruesa. Al determinar la influencia de los juegos de destreza, este estudio busca no solo generar conocimiento científico que valide una estrategia didáctica específica, sino también ofrecer una propuesta práctica y replicable para docentes y directivos. Los hallazgos tienen el potencial de enriquecer las prácticas educativas en la educación inicial, promoviendo un desarrollo más armónico y preparando a los niños para los desafíos académicos y de la vida diaria desde una base motriz sólida.

En coherencia con ello, el objetivo general de este estudio fue determinar la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417. A partir de este propósito, se formularon los siguientes objetivos específicos: determinar la influencia de los Juegos de Destreza en la coordinación dinámica global, en el equilibrio, y en el dominio corporal estático en la población de estudio. Estas interrogantes guiaron la formulación de una hipótesis general que postula que los Juegos de Destreza influyen positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, así como de tres hipótesis específicas que sugieren una influencia positiva en cada una de sus dimensiones antes mencionadas.

En cuanto a la metodología, se adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental de un solo grupo que aplicó mediciones pretest y postest a una muestra de 11 niños y niñas de 5 años. Los datos fueron recabados mediante una guía de observación y analizados con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

Finalmente, la tesis está estructurada en varios capítulos. Inicialmente, se presenta el planteamiento del problema, que describe los objetivos, la hipótesis, justificación e importancia del estudio, después, el marco teórico que contextualiza la psicomotricidad gruesa y las teorías que sustentan el uso de los juegos de destreza. Posteriormente, se detalla la metodología empleada, seguida por la presentación y análisis de los resultados. Finalmente, se discuten los hallazgos en relación con la literatura existente, se establecen las conclusiones derivadas del estudio y se formulan recomendaciones para la práctica pedagógica y futuras investigaciones.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Descripción del problema

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños es fundamental para su crecimiento físico y social. Sin embargo, en la actualidad este aspecto se ve afectado por factores como el exceso de tiempo frente a pantallas (Tv, Tablet, Celular, Laptop, Videojuegos) la escasa promoción de la actividad física en el entorno familiar y la escasa atención que recibe en el ámbito educativo, especialmente en la Educación Inicial.

A nivel global, la Organización Mundial de la Salud (2020) señala que el confinamiento incrementó el uso de dispositivos electrónicos y redujo la actividad física, afectando negativamente el desarrollo motor infantil. UNICEF (2021) advierte que la educación infantil se enfoca demasiado en habilidades académicas y motricidad fina, descuidando la motricidad gruesa y los juegos activos. En el contexto nacional, Ortega Gallegos (2023) encontró que gran parte de los niños de 5 años se ubicaban en niveles “inicio” o “proceso” en motricidad gruesa, lo que evidencia que este aspecto del desarrollo no está siendo estimulado con la misma prioridad que la motricidad fina en la Educación Inicial.

A nivel local, en la I.E.I. San Borja N.º 417, específicamente en el grupo de niños de 5 años del salón “Alegría”, se evidencia que la motricidad gruesa no recibe la atención necesaria, ya que las prácticas pedagógicas priorizan actividades vinculadas a la motricidad fina, como la escritura y el dibujo, esta situación se ve agravada por el creciente tiempo de exposición a pantallas (Tv, Tablet, Celular, Laptop, Videojuegos) y por la falta de conciencia de muchos padres acerca de la importancia de fomentar juegos activos en el hogar. Como resultado, los niños presentan movimientos desorganizados, falta de control corporal y dificultades en el dominio postural, lo que puede provocar retrasos en habilidades motoras básicas, afectar la autoestima y limitar su participación en experiencias físicas y sociales.

De persistir esta situación, las dificultades podrían intensificarse y repercutir en el aprendizaje escolar, ya que la psicomotricidad gruesa está estrechamente vinculada con la atención, la concentración y la memoria. Además, la falta de estimulación motriz puede

consolidar hábitos de inactividad y escasa autonomía, lo que a futuro limitaría la integración de los niños en actividades colectivas y pondría en riesgo su bienestar físico y emocional.

Aunque el Programa Curricular de Educación Inicial (2016) reconoce la importancia de las competencias motoras, en la práctica local persiste la falta de estrategias para potenciar la psicomotricidad gruesa, evidenciando una brecha entre políticas y aplicación educativa concreta.

Frente a esta problemática, surge la necesidad de implementar estrategias didácticas que permitan potenciar la motricidad gruesa de manera lúdica y significativa. En este sentido, los Juegos de Destreza se plantean como una alternativa pedagógica adecuada, ya que promueven el movimiento organizado, el control corporal, el equilibrio y la socialización, aspectos fundamentales para el crecimiento físico y emocional en la etapa infantil.

Formulación del problema

Problema general

¿De qué manera influyen los Juegos de Destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417?

Problemas específicos

¿De qué manera influyen los Juegos de Destreza en el desarrollo de la coordinación dinámica global en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417?

¿De qué manera influyen los Juegos de Destreza en el desarrollo del equilibrio en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417?

¿De qué manera influyen los Juegos de Destreza en el desarrollo del dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417?

Objetivos de la Investigación

Objetivo general

Determinar la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.

Objetivos específicos

Determinar la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la coordinación dinámica global en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.

Determinar la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del equilibrio en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.

Determinar la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.

Línea de investigación

Esta investigación se enmarca en la línea de Didáctica en Instituciones Educativas, al abordar el insuficiente desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años. Desde este enfoque, se plantea implementar y sistematizar estrategias metodológicas basadas en la práctica reflexiva y la investigación-acción, utilizando Juegos de Destreza como recurso didáctico. Esta línea de investigación establece un vínculo entre la teoría y práctica pedagógica, promoviendo la mejora continua de los procesos educativos a partir de problemáticas reales del aula. Según la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa – Cusco (2023), este tipo de estudios busca resolver problemas educativos mediante estrategias aplicadas que transforman la experiencia docente, aportando además al desarrollo conceptual y metodológico de las Ciencias de la Educación en sus dimensiones social, regional, institucional y pedagógica.

Hipótesis de la Investigación

Hipótesis general

Los Juegos de Destreza influyen positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.

Hipótesis específicas

Los Juegos de Destreza influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación dinámica global en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.

Los Juegos de Destreza influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.

Los Juegos de Destreza influyen positivamente en el desarrollo del dominio corporal en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.

Justificación e importancia del estudio

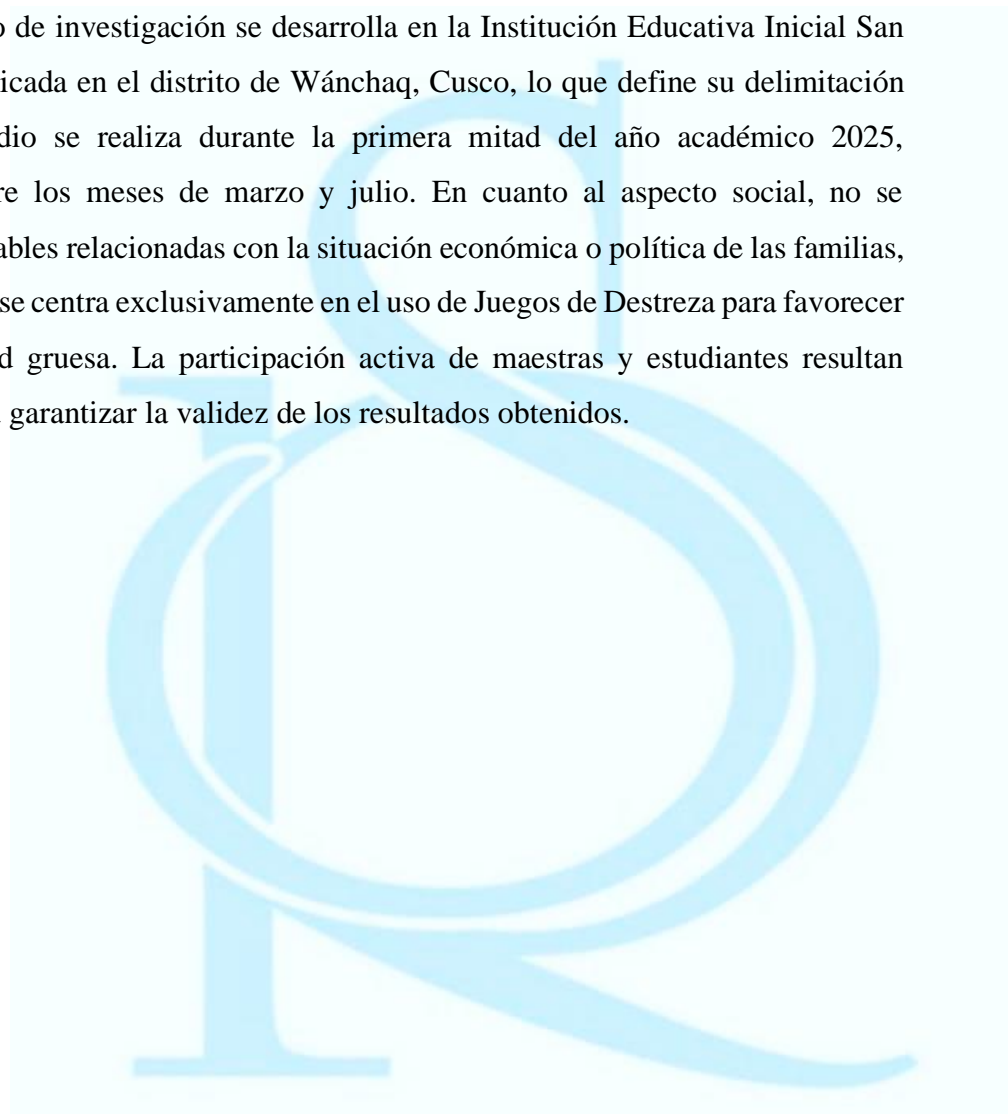
Esta investigación se justifica por la necesidad de fomentar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º 417, ubicada en el distrito de Wánchaq, Cusco, mediante la aplicación de Juegos de Destreza como estrategia didáctica. Su conveniencia radica en ofrecer una base empírica que no solo contribuyera al fortalecimiento de las prácticas pedagógicas, sino que también sirve como punto de partida para futuras investigaciones en contextos similares. En el plano social, se busca que docentes y familias reconozcan el valor de estas actividades lúdicas no solo para el desarrollo motor, sino también para el crecimiento cognitivo y emocional de los niños, promoviendo así una formación integral en la primera infancia. Desde el enfoque teórico, este estudio se apoya en fundamentos del desarrollo infantil y la didáctica activa, ofreciendo un marco que articula el juego con el aprendizaje y que puede ser ampliado por otros investigadores. Finalmente, las implicancias prácticas se reflejaron tanto en el ámbito educativo, al proponer estrategias aplicables en el aula, como en el social, al sensibilizar a los actores educativos sobre la importancia de crear entornos que favorezca el desarrollo motriz, emocional y participativo de los niños en sus primeros años de vida.

Contexto de la investigación

La investigación se desarrolla en la Institución Educativa Inicial San Borja N.º 417, ubicada en el distrito de Wánchaq, provincia de Cusco. Esta institución atiende a niños de Nivel Inicial, con especial énfasis en el desarrollo integral durante la primera infancia. En este escenario se identifica una necesidad pedagógica relacionada con el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa, debido a la limitada aplicación de estrategias lúdicas que estimulen adecuadamente el movimiento corporal. Frente a esta problemática, se considera relevante proponer el uso de Juegos de Destreza como una estrategia didáctica que permita articular el aprendizaje con el desarrollo físico y motor de los niños de 5 años.

Delimitación de la investigación

El estudio de investigación se desarrolla en la Institución Educativa Inicial San Borja N.º 417, ubicada en el distrito de Wánchaq, Cusco, lo que define su delimitación espacial. El estudio se realiza durante la primera mitad del año académico 2025, comprendido entre los meses de marzo y julio. En cuanto al aspecto social, no se consideraron variables relacionadas con la situación económica o política de las familias, ya que el enfoque se centra exclusivamente en el uso de Juegos de Destreza para favorecer la psicomotricidad gruesa. La participación activa de maestras y estudiantes resultan determinante para garantizar la validez de los resultados obtenidos.



PARTE I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1. Antecedentes internacionales

Uchuari (2022) desarrolló una investigación sobre el impacto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años, a través del juego psicomotriz, en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón durante el periodo lectivo 2019-2020. El propósito central fue comprobar si la aplicación de estas dinámicas favorecía un desarrollo motriz adecuado en la primera infancia, destacando su relevancia para el crecimiento integral. Este trabajo formó parte de los requisitos para optar al título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial en la Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca. La metodología adoptada fue de carácter mixto, combinando procedimientos cualitativos y cuantitativos. Para la recolección de datos se emplearon encuestas y fichas de observación, lo que permitió identificar dificultades motrices específicas en los participantes, en gran medida asociadas a la carencia de estímulos en esta área fundamental. Los resultados evidenciaron que las actividades propuestas contribuyeron significativamente al fortalecimiento de la motricidad gruesa y, de manera complementaria, favorecieron dimensiones como la cognitiva, del lenguaje, motora fina y socioafectiva. En sus conclusiones, Uchuari (2022) sostiene que las estrategias lúdicas aplicadas en el entorno escolar constituyen una herramienta efectiva para potenciar diversas áreas del desarrollo infantil. Sin embargo, advierte que la muestra utilizada resultó pequeña y homogénea limitada a una sola institución, lo cual restringe la posibilidad de generalizar los hallazgos. Por ello, recomienda ampliar futuras investigaciones a contextos educativos más variados con el fin de reforzar la validez y aplicabilidad de los resultados.

Caicedo y Narvárez (2021) desarrollaron un estudio sobre los juegos tradicionales como recurso para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. El propósito central fue analizar los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan estas prácticas lúdicas como medio de estimulación motriz en la infancia. La

investigación se inscribió en el paradigma sociocrítico, con un enfoque cualitativo y diseño bibliográfico-documental, utilizando técnicas como fichas de lectura, resúmenes, citas y análisis de imágenes. Esto permitió realizar un examen comparativo y reflexivo sobre la temática. El trabajo se consideró de alcance descriptivo, al centrarse en variables, dimensiones e indicadores vinculados a la motricidad gruesa. Los resultados señalaron que los juegos tradicionales ecuatorianos potencian el desarrollo motriz infantil, pues incluyen movimientos básicos como desplazamientos, giros, saltos, manipulación y equilibrio. Dichas actividades no solo favorecen la coordinación y las habilidades psicomotrices, sino que también generan interés y curiosidad en los niños. Asimismo, se evidenció que, aunque el desarrollo motor avanza naturalmente con la edad, puede optimizarse desde etapas tempranas mediante experiencias lúdicas, logrando aprendizajes armónicos y significativos. Dentro de los juegos que resultaron más significativos se destacan la rayuela, el gato y el ratón, el “rey dice”, las congeladas y la culebrita. Los autores destacan la importancia de que las docentes planifiquen actividades que integren estas dinámicas dentro de las áreas de aprendizaje, en concordancia con el Currículo de Educación Inicial (2014), que promueve el uso de rondas, bailes y juegos como parte de la formación cultural y artística. En sus conclusiones, Caicedo y Narváez (2021) subrayan que los juegos tradicionales, además de preservar la identidad cultural, constituyen un recurso pedagógico valioso para enriquecer la enseñanza y estimular la motricidad gruesa. No obstante, al tratarse de un estudio documental, recomiendan realizar investigaciones de campo que permitan validar empíricamente su aplicación en contextos escolares.

1.1.2. Antecedentes nacionales

García (2021) investigó el impacto de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa Juan Pablo II de Trujillo, durante el año 2019. El estudio tuvo como propósito determinar si la intervención generaba mejoras significativas en las habilidades motoras gruesas, trabajando con una muestra de 26 estudiantes seleccionados de una población de 51. Para la recopilación de información se utilizaron una lista de cotejo y una guía de observación, enmarcadas en un diseño experimental que contempló evaluaciones antes y después de la intervención. Los hallazgos mostraron que, en la medición inicial, el 50 % de los niños se encontraba aún en proceso de alcanzar el nivel esperado; en cambio, tras la prueba

final, el 100 % alcanzó dicho nivel ubicarse en la categoría de “logrado”. En sus conclusiones, la autora destacó que el programa lúdico impactó positivamente en el desarrollo infantil, potenciando no solo la motricidad gruesa, sino también dimensiones sociales, afectivas y cognitivas. Sin embargo, advirtió que, al haberse aplicado en una muestra limitada a una sola institución, los resultados carecen de amplia generalización, por lo que sugirió ampliar los contextos de aplicación en futuras investigaciones.

Morales (2023) examinó el impacto de los juegos didácticos en la psicomotricidad gruesa de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º205 *Sol Radiante*, ubicada en el distrito de Aguas Verdes, Tumbes, durante el año 2020. El propósito fue determinar si la aplicación de estas dinámicas lúdicas podía generar mejoras significativas en las habilidades motoras de los estudiantes. Para la evaluación se empleó una lista de cotejo como instrumento de recolección de información, dentro de un diseño preexperimental con mediciones antes y después de la intervención. En la evaluación inicial, el 71 % de los estudiantes se ubicó en la categoría de “inicio”, mientras que, en la medición final, el 62,5 % alcanzó el nivel de “logro esperado”. Con base en estos resultados, la autora determinó que los juegos didácticos favorecen significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años. No obstante, señaló como limitación el tamaño reducido y la especificidad de la muestra, lo cual restringe la posibilidad de generalizar los hallazgos. Por ello, recomendó llevar a cabo investigaciones posteriores con poblaciones más amplias y diversas que respalden la validez de los resultados.

Holguín (2024) analizó la relación entre los juegos motrices y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años de instituciones educativas del nivel inicial en el distrito de Chimbote, Áncash. La investigación buscó establecer si existía una asociación significativa entre ambas variables, considerando las dificultades observadas en coordinación, equilibrio y lateralidad debido a la ausencia de estrategias didácticas adecuadas. La muestra estuvo conformada por 55 estudiantes de cinco años. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo de nivel explicativo y adoptó un diseño no experimental de tipo correlacional. La recolección de los datos se llevó a cabo a través de la observación, utilizando una guía estructurada como instrumento. Los hallazgos mostraron que el 68,9 % de los niños alcanzó el nivel de “logro” en juegos motrices y que

el 78 % llegó al mismo nivel en motricidad gruesa. El análisis estadístico, realizado mediante la prueba de correlación Rho de Spearman, arrojó un coeficiente de 0,836 y una significancia de 0,000 ($p < 0,05$), lo que demuestra la existencia de una relación significativa entre ambas variables. En sus conclusiones, la autora sostuvo que los juegos motrices favorecen el desarrollo de movimientos básicos como caminar, deslizarse y marchar, y sugirió que su implementación se realice de manera sistemática en la educación inicial. Asimismo, recomendó ampliar la investigación en diversos contextos educativos para reforzar la validez de los resultados obtenidos.

Mamani (2024) investigó la relación entre los juegos recreativos y el dominio corporal dinámico en niños de cuatro años pertenecientes a una institución educativa de la UGEL 6. Su objetivo principal fue examinar la manera en que estas actividades lúdicas favorecían el desarrollo motor en la etapa de educación inicial. Este trabajo se elaboró como requisito para optar el grado de Licenciada en Educación Inicial. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental y de corte transversal, y se aplicó a una muestra integrada por 35 estudiantes de cuatro años, a quienes se aplicaron instrumentos validados para evaluar las dimensiones de coordinación general, equilibrio y coordinación viso motriz. Los resultados mostraron una correlación positiva y significativa entre los juegos recreativos y el dominio corporal dinámico ($r = 0.808$, $p < 0.01$). De manera específica, se encontró una asociación moderada en coordinación general ($r = 0.602$, $p < 0.01$) y una relación fuerte en equilibrio ($r = 0.753$, $p < 0.01$) y coordinación viso motriz ($r = 0.738$, $p < 0.01$). La autora concluyó que los juegos recreativos constituyen una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer habilidades motrices esenciales y favorecer el desarrollo integral en la infancia. Además, recomendó incluir estas prácticas en los programas educativos, adaptándolas a las particularidades de los estudiantes con el fin de optimizar los resultados en el aula.

Peralta (2024) desarrolló un estudio centrado en el uso de juegos tradicionales como estrategia didáctica para potenciar la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N.º2303 de Villa Rica, en Satipo. El propósito principal fue determinar si la aplicación de esta propuesta pedagógica incidía de manera significativa en el desarrollo motriz de estudiantes de cinco años, considerando las dificultades observadas en la ejecución de actividades escolares. La investigación se elaboró como requisito para optar

el título de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Metodológicamente, el trabajo adoptó un enfoque cuantitativo, con nivel explicativo y diseño preexperimental de un solo grupo, aplicando mediciones antes y después de la intervención. El grupo de estudio se integró por 15 niños de cinco años, quienes fueron evaluados mediante la observación, empleando una guía previamente validada por especialistas. Los resultados indicaron que, en la evaluación inicial, el 66,67 % se ubicaba en el nivel de “inicio”, mientras que, tras la intervención, el 53,33 % alcanzó el nivel de “logro esperado”. El análisis con la prueba de Wilcoxon confirmó diferencias estadísticamente significativas ($p = 0,001$), lo que permitió aceptar la hipótesis planteada. En conclusión, la autora evidenció que los juegos tradicionales fortalecen de manera notable la motricidad gruesa, especialmente en aspectos como equilibrio, coordinación y lateralidad. Sin embargo, recomendó que futuras investigaciones amplíen la muestra y consideren otros contextos educativos para validar y generalizar los hallazgos.

En su estudio, Córdova Sigueñas (2017) examinó la relación entre los juegos psicomotrices y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 307 de Casma. El objetivo principal fue determinar si existía una asociación significativa entre ambas variables. La investigación adoptó un diseño descriptivo-correlacional, de tipo no experimental y con enfoque cuantitativo, considerando una muestra de 70 estudiantes de ambos sexos. Para la recolección de datos se emplearon la Guía de observación de juegos psicomotrices y la Guía de observación de motricidad gruesa. Posteriormente, los resultados se analizaron mediante estadísticos descriptivos y los coeficientes de correlación de Pearson y Tau-b de Kendall. Los hallazgos mostraron que el 71 % de los participantes alcanzó un nivel satisfactorio en juegos psicomotrices, mientras que el 87 % presentó un desempeño adecuado en motricidad gruesa. El análisis correlacional evidenció una relación directa débil pero significativa ($p < 0,01$) entre la dimensión motora de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa, mientras que no se encontraron asociaciones significativas ($p > 0,05$) con las dimensiones afectivo-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva y sensorial. En conclusión, los resultados sugieren que los juegos psicomotrices presentan una correlación baja pero estadísticamente significativa ($r = 0,241$) con la motricidad gruesa en los niños estudiados.

Flores y Gonzales (2024) analizaron la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa Inicial Pública Del Cusco, durante el año 2023. El propósito fue determinar si la implementación de estas actividades favorecía el fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas, trabajando con una muestra de 30 niños y niñas. Para recolectar la información se hizo uso de la técnica de observación, utilizando una guía estructurada como herramienta de apoyo. El estudio adoptó un diseño preexperimental, con aplicación de pruebas antes y después de la intervención. Los hallazgos mostraron que, tras los talleres de juegos motrices, el 87 % de los participantes alcanzó la categoría de “siempre” y el 13 % la de “casi siempre” en los indicadores de psicomotricidad gruesa. A partir de estos resultados, los autores concluyeron que la estrategia aplicada potenció el control corporal, la lateralidad, el equilibrio y la coordinación de los estudiantes. No obstante, advirtieron que, al desarrollarse en un único contexto educativo, los resultados no pueden generalizarse ampliamente, por lo que recomendaron replicar experiencias similares en entornos diversos para reforzar la validez externa de los hallazgos.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Teoría de los Juegos de Destreza

Los Juegos de Destreza representan una herramienta pedagógica clave para el desarrollo integral de los niños, al estimular no solo habilidades físicas, sino también procesos cognitivos y socioemocionales. Desde una perspectiva Psicomotriz, Schmidt (2005) plantea que este tipo de actividades favorecen la coordinación, el control muscular y la adaptación motora, elementos esenciales para la formación de habilidades motoras gruesas. Al desarrollarse de manera dirigida o espontánea, los juegos ofrecen oportunidades de repetición y variabilidad de movimientos, lo que optimiza la precisión y eficacia de las respuestas motoras en contextos cambiantes.

Del mismo modo, Schmidt (2005) sostiene que los juegos con reglas y cooperación contribuyen al desarrollo de la autorregulación emocional y la toma de decisiones, habilidades vinculadas con el desarrollo de funciones ejecutivas superiores. En este sentido, los juegos de destreza no solo promueven la actividad física, sino también

procesos metacognitivos, ya que los niños reflexionan sobre sus acciones, evalúan sus estrategias y ajustan su comportamiento para alcanzar un objetivo.

Desde el enfoque del Desarrollo Cognitivo, Piaget (1966) subraya la relevancia del juego físico como base para la construcción del pensamiento lógico y la estructuración de nociones espaciales y temporales. En este sentido, los juegos de destreza posibilitan que los niños experimenten activamente con su entorno, favoreciendo la comprensión de relaciones de causa-efecto, el control corporal y la resolución de problemas prácticos, todos ellos vinculados con la inteligencia motriz.

Ambas perspectivas se convergen en la Teoría del Procesamiento Cognitivo, donde se reconoce que el niño no solo ejecuta un movimiento, sino que también procesa información, responde a estímulos y ajusta su desempeño en función de la retroalimentación que recibe. Este enfoque integrador resalta que los juegos de destreza son espacios de aprendizaje activo, donde se ejercita la atención, la memoria y el control inhibitorio, procesos que están estrechamente relacionados con la capacidad de procesamiento de información y los límites de la memoria a corto plazo, como lo señaló. (Miller, 1956)

En síntesis, los juegos de destreza no solo responden a una necesidad motriz en la infancia, sino que constituyen un medio eficaz para fortalecer la autoestima, fomentar la interacción social y desarrollar habilidades cognitivas complejas. Su inclusión en los procesos educativos favorece el aprendizaje significativo, la exploración activa del entorno y el desarrollo de la autonomía infantil.

1.2.1.1. Características de los Juegos de Destreza

Los Juegos de Destreza, enmarcados en el enfoque del Aprendizaje Motor planteado por Schmidt (2005), presentan características que los convierten en recursos pedagógicos fundamentales en el fortalecimiento del desarrollo psicomotor de los niños. En primer lugar, implican la ejecución de movimientos voluntarios y controlados que implican la activación de grandes grupos musculares. Esta cualidad permite trabajar de manera directa la motricidad gruesa, favoreciendo el fortalecimiento físico y la coordinación global.

Asimismo, se orientan hacia metas específicas que demandan precisión, equilibrio y coordinación. Dicho carácter desafiante estimula a los niños a superar sus propios desempeños, promoviendo un proceso de autoexigencia y mejora progresiva. A ello se suma retroalimentación sensorial, entendida como la capacidad de percibir los resultados de sus acciones para ajustarlas y perfeccionarlas, lo que constituye un principio central del aprendizaje motor basado en la práctica repetida y consciente.

Otro rasgo fundamental es su naturaleza lúdica. Al ser actividades de juego, generan altos niveles de motivación, interés y compromiso, creando un entorno favorable de aprendizaje activo. Según Schmidt (2005), la dimensión recreativa no solo incrementa la participación infantil, sino que también facilita la adquisición de nuevas habilidades de manera más significativa y duradera.

En síntesis, los juegos de destreza se configuran como una estrategia pedagógica integral que articula el ejercicio físico con el desarrollo cognitivo y emocional, ofreciendo un contexto dinámico, atractivo y formativo para potenciar capacidades motrices en la infancia.

1.2.1.2. Importancia de Juegos de Destreza

Los Juegos de Destreza son fundamentales para el desarrollo infantil, ya que integran el fortalecimiento físico con el crecimiento cognitivo y socioemocional. Schmidt (2005) señala que estas actividades, al involucrar grandes grupos musculares, mejoran la fuerza, el equilibrio y la coordinación, elementos esenciales en la primera infancia.

Desde la Teoría Sociocultural, Vygotsky (1978) plantea que el juego facilita el aprendizaje al situar al niño en su Zona de Desarrollo Próximo. A través de la interacción con otros, los niños adquieren nuevas habilidades, desarrollan el pensamiento y aprenden a autorregularse emocionalmente.

Estas dinámicas también estimulan la coordinación motora, la orientación espacial y temporal, al exigir movimientos sincronizados y adaptados al entorno. Además, fomentan la interacción social al requerir cooperación, respeto por las reglas y roles compartidos, lo que fortalece valores como la empatía y la convivencia. De la misma

forma, los Juegos de Destreza favorecen un desarrollo integral, al combinar movimiento, pensamiento y relaciones sociales dentro de un entorno lúdico y educativo.

Desde la perspectiva Sociocultural, Vygotsky (1978) plantea que el juego sitúa al niño en su Zona de Desarrollo Próximo, permitiéndole adquirir nuevas habilidades a través de la interacción con los demás. En este contexto, los juegos de destreza estimulan la motricidad, la orientación espacial y temporal, así como la coordinación de movimientos, al mismo tiempo que promueven la cooperación, el respeto por las reglas y la asunción de roles, contribuyendo al desarrollo de la empatía y la convivencia.

Estas dinámicas no solo fortalecen la motricidad, sino que también estimulan procesos cognitivos y sociales. Vygotsky (1978) resalta que el juego, al implicar reglas, estrategias y roles, favorece el pensamiento simbólico y abstracto, competencias que se relacionan con el razonamiento lógico y la resolución de problemas. Asimismo, los juegos de destreza ofrecen un entorno seguro para enfrentar desafíos que impulsan la creatividad, la toma de decisiones y el pensamiento crítico, potenciados por la mediación de adultos o pares en la Zona de Desarrollo Próximo.

En síntesis, los juegos de destreza constituyen un recurso pedagógico integral que favorece el desarrollo motor, estimula procesos mentales complejos y fortalece la dimensión socioemocional. Su inclusión en los contextos educativos permite articular movimiento, pensamiento y relaciones sociales, consolidando un aprendizaje significativo y el desarrollo de la autonomía infantil.

1.2.1.3. Factores de los Juegos de Destreza

Según los planteamientos de Schmidt (2005), los Juegos de Destreza pueden analizarse a partir de diversas dimensiones del aprendizaje motor, las cuales permiten analizar el impacto de estas actividades en el desarrollo psicomotor infantil.

Un primer factor es el control motor, entendido como la capacidad del niño para organizar y ejecutar movimientos eficientes y coordinados. Este proceso involucra la participación activa del sistema nervioso central, que, mediante la práctica continua, refuerza patrones neuromusculares que posibilitan acciones como correr, lanzar o mantener el equilibrio. La Teoría del Esquema Motor de Schmidt (2005) señala que los

niños no solo memorizan un movimiento específico, sino que desarrollan reglas generalizadas que les permiten adaptar sus respuestas motoras a condiciones cambiantes del entorno. Por tanto, esta variabilidad en la práctica es esencial para mejorar la flexibilidad y la eficacia motora.

Otro factor relevante es la coordinación, entendida como la capacidad de integrar de manera armónica distintos segmentos corporales durante una acción motriz. A través de los Juegos de Destreza, los niños fortalecen tanto la coordinación intermuscular e intramuscular, logrando ejecutar movimientos más precisos, fluidos y controlados. Estas experiencias estimulan la sincronización entre las órdenes del sistema nervioso y la respuesta física del cuerpo, favoreciendo un mejor desarrollo neuromotor.

La retroalimentación constituye también un componente central en el aprendizaje motor. Schmidt (2005) distingue entre retroalimentación interna, derivada de la percepción corporal, y retroalimentación externa, originada en el entorno. Los juegos de destreza ofrecen múltiples oportunidades para recibir ambos tipos de feedback, favoreciendo el ajuste progresivo del movimiento y el desarrollo de la autorregulación motriz.

Finalmente, destaca la transferencia de habilidades, entendida como la capacidad de aplicar lo aprendido en el juego a otros contextos de la vida cotidiana. Piaget (1966) sostiene que el conocimiento se construye a partir de la interacción con el mundo físico, mientras que Schmidt (2005) enfatiza que la práctica variada consolida las habilidades motoras. Desde ambas perspectivas, los juegos de destreza no solo fortalecen competencias motrices, sino que también potencian la adaptación, la resolución de problemas y la regulación conductual, aspectos fundamentales para la vida escolar y social.

1.2.2. Teoría de la Psicomotricidad gruesa

La Psicomotricidad gruesa se define como la capacidad de controlar y coordinar los grandes grupos musculares para realizar movimientos amplios y desplazamientos corporales esenciales en el desarrollo infantil. Calmels (2007) aporta una visión integral en la que el cuerpo es el soporte de la subjetividad y que el movimiento constituye una

forma de expresión que combina aspectos físicos, lo emocional y lo cognitivo. En sus palabras, *“el cuerpo que se mueve no es una máquina, sino un cuerpo subjetivo que siente, desea y significa”* (p. 17), lo enfatiza su valor simbólico y emocional.

Esta mirada se complementa con la Teoría del Aprendizaje Motor de Schmidt y Lee (2011), que sostiene que la adquisición y perfeccionamiento de las habilidades motrices gruesas dependen de la práctica, la retroalimentación y la organización interna de programas motores. En este sentido, *“la práctica genera cambios en la organización interna de las acciones motoras, mejorando la precisión y eficiencia del movimiento”* (Schmidt & Lee, 2011, pag.9), mostrando que el desarrollo motor es un proceso activo y dinámico.

Aucouturier (2004) enfatiza la dimensión emocional y vivencial de la psicomotricidad, al considerar que la experiencia motriz interviene a la construcción del sujeto y a la regulación psíquica. Desde esta perspectiva el movimiento no solo responde a una función fisiológica, sino que está ligado a la historia emocional del niño, convirtiendo al cuerpo en el primer escenario de expresión y regulación. De este modo la psicomotricidad involucra procesos de autocontrol, organización del esquema corporal y desarrollo afectivo.

La integración de estas perspectivas muestra que la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años es un proceso complejo que abarca el dominio físico, la construcción de la identidad y la regulación emocional. Habilidades como el equilibrio, la coordinación y el control postural no deben entenderse de manera aislada, sino como manifestaciones de una unidad cuerpo-mente en desarrollo (Calmels, 2007).

Este enfoque integral se evidencia en la forma en que los niños exploran el espacio, fortalecen autoconfianza y regulan su conducta motriz en situaciones que requieren coordinación, ritmo y equilibrio. La práctica constante de actividades como caminar, trepar, gatear o saltar contribuye a la organización progresiva del esquema corporal, favoreciendo la orientación espacial y el control postural.

1.2.2.1. Importancia de la Psicomotricidad gruesa

El desarrollo de la Psicomotricidad gruesa está condicionado por múltiples factores que trascienden lo biológico. El entorno afectivo, las experiencias tempranas de movimiento, la calidad del vínculo con los adultos significativos y las oportunidades lúdicas constituyen aspectos determinantes en la construcción de las competencias motoras. De hecho, la psicomotricidad no debe ser pensada como una técnica de corrección motora, sino como un dispositivo que posibilita la expresión del cuerpo y la construcción de la subjetividad. (Calmels, 2007)

De acuerdo con Schmidt y Lee (2020), la importancia gruesa radica en su función integradora del desarrollo infantil. A través del movimiento, el niño no solo madura su sistema nervioso central o mejora su coordinación muscular, sino que también organiza su pensamiento, regula sus emociones y fortalece su identidad. Es mediante la acción corporal que aprende a reconocer los límites de su cuerpo, a explorar el espacio y a establecer vínculos significativos con los demás. Por ello, la motricidad gruesa constituye un eje central en la Educación Inicial, al favorecer tanto el desarrollo físico como el emocional y cognitivo

Esta perspectiva es reforzada por investigaciones actuales que resaltan el valor de juego activo en la primera infancia. UNICEF y la Fundación LEGO (2018) señalan que estas experiencias fortalecen la autonomía, la autoestima y la atención, convirtiendo el movimiento en una forma de expresión y crecimiento emocional.

Asimismo, diversos autores han vinculado el desarrollo motor con las funciones cognitivas. Wallon (1974) relaciona el movimiento con la percepción del cuerpo y la autonomía; Hill (2010) lo asocia con la memoria y la resolución de problemas, y Vygotsky (1978) lo considera base de los procesos mentales superiores.

En conjunto, la motricidad gruesa no solo permite el dominio del cuerpo, sino que constituye una vía integral para el aprendizaje, la socialización y el desarrollo infantil en su totalidad.

1.2.2.2. Características de la Psicomotricidad gruesa.

La psicomotricidad gruesa se caracteriza por su globalidad, ya que integra los aspectos motores, cognitivos, emocionales y sociales en cada acción del niño. Esta cualidad permite comprender el movimiento no solo como una función física, sino como una forma de expresión y construcción subjetiva (Calmels, 2007).

Otra característica esencial es su naturaleza lúdica, dado que el juego constituye el eje central de las experiencias psicomotrices. A través de él, el niño no solo ejercita su cuerpo, sino que también desarrolla la imaginación, la creatividad y la interacción social, configurando un espacio de aprendizaje integral (Calmels, 2007).

La unidad entre cuerpo y mente es otro rasgo fundamental. Desde este enfoque, el movimiento no se limita a la ejecución de patrones motores, sino que refleja vivencias, emociones y procesos de pensamiento, evidenciando la estrecha relación entre el desarrollo corporal y la construcción psíquica (Aucouturier, 2004).

Asimismo, la psicomotricidad gruesa posee un carácter formativo y transversal, ya que su estimulación temprana fortalece la autonomía, la confianza en sí mismo y la disposición para el aprendizaje, repercutiendo en el desarrollo integral del niño (Schmidt & Lee, 2020).

En síntesis, la psicomotricidad gruesa se define por la globalidad de sus procesos, su dimensión lúdica, la unidad cuerpo-mente y su incidencia en el desarrollo integral, aspectos que la convierten en un pilar para la educación y la formación infantil.

1.2.2.3. Aspectos básicos de la Psicomotricidad gruesa

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa se organiza a partir de diversos aspectos, que representan los elementos fundamentales de las habilidades motrices del niño. Cada aspecto se desglosa en dimensiones, las cuales permiten analizar de manera más específica cómo se manifiestan y desarrollan estas capacidades en la práctica.

En primer lugar, el Equilibrio es un aspecto esencial que permite mantener la estabilidad del cuerpo tanto en reposo como en movimiento. Este aspecto se manifiesta

en dos dimensiones: el equilibrio estático, que implica permanecer inmóvil sin perder la postura, y el equilibrio dinámico, relacionado con la estabilidad durante el desplazamiento (Constante et al., 2017). Su desarrollo depende de la interacción eficaz entre los sistemas muscular y nervioso, y se vincula estrechamente con la orientación espacial, que incluye la conciencia del cuerpo en el espacio y en el tiempo (Tapia et al., 2014). Esta dimensión no solo favorece el control postural, sino que también influye en la coordinación general y la seguridad del movimiento, aspectos esenciales para la participación activa del niño en su entorno.

Por otro lado, la Coordinación dinámica global constituye otro aspecto clave de la psicomotricidad gruesa. Su dimensión principal se refiere a la ejecución armónica y sincronizada de grandes grupos musculares para realizar movimientos amplios como correr, saltar o lanzar (Efisiopediatric, 2021). En ella se distinguen dos niveles: una coordinación general de todo el cuerpo y una coordinación óculo-segmentaria, que integra la visión con extremidades específicas. Esta dimensión no solo influye en el rendimiento físico, sino que también favorece el desarrollo de habilidades cognitivas vinculadas a la atención, la planificación y la memoria motora.

Finalmente, el Dominio corporal estático es un aspecto que se centra en el control consciente del cuerpo en relación con el entorno. Esta competencia incluye dimensiones como el control del ritmo, la coordinación intersegmentaria, la flexibilidad y la velocidad de respuesta, constituyendo la base de los movimientos locomotores y facilitando la interacción con objetos y personas (Dolto, 1987). Su evolución atraviesa distintos niveles de complejidad, integrando aspectos motores, sensoriales y cognitivos que consolidan un desarrollo psicomotor integral.

Estas tres dimensiones (equilibrio, coordinación dinámica global y dominio corporal estático) actúan de manera interdependiente, fortaleciendo no solo la movilidad y el desempeño físico, sino también competencias cognitivas y sociales, esenciales en los primeros años de vida.

1.3. Definición de términos

Control motor

Es la capacidad del sistema nervioso para organizar y ejecutar movimientos voluntarios de manera eficientes (Schmidt, 2005).

Coordinación dinámica global

Habilidad para realizar movimientos amplios y controlados con grandes grupos musculares, integrando procesos motores y cognitivos para adaptarse al contexto (Efisiopediatric, 2021).

Coordinación

Integración armónica de diferentes partes del cuerpo para ejecutar movimientos precisos y armoniosos. (Schmidt, 2005)

Dominio corporal estático

Capacidad de controlar y utilizar el cuerpo de manera consciente y coordinada en el espacio, favoreciendo la imagen corporal, la autonomía y la seguridad en la acción (Dolto, 1987).

Equilibrio

Capacidad de mantener la estabilidad corporal en reposo o en movimiento, gracias a la interacción de los sistemas nervioso, muscular y sensorial. Constituye un aspecto esencial para el control postural, la autonomía y el aprendizaje motor (Constante et al., 2017).

Juegos de Destreza

Actividades lúdicas que implican movimientos controlados y coordinados de grandes grupos musculares, promoviendo la motricidad gruesa, el equilibrio y la coordinación, además de estimular la atención y la toma de decisiones (Schmidt, 2005).

Psicomotricidad gruesa

Conjunto de habilidades motoras que requieren la participación de grandes grupos musculares para ejecutar movimientos amplios, vinculados al desarrollo neuromotor, cognitivo y afectivo (Calmels, 2007).

Retroalimentación y práctica

Proceso mediante el cual los niños ajustan sus acciones a partir de señales internas y externas (Schmidt, 2005).

Transferencia de habilidades

Capacidad de aplicar lo aprendido en un contexto motor a nuevas situaciones, demostrando flexibilidad y adaptación. (Schmidt, 2005)



PARTE II

2. METODOLOGÍA

2.1. Variables de la investigación

2.1.1. *Variable independiente Juegos de destreza*

Los juegos de destreza se definen como actividades lúdicas que involucran la coordinación y control de grandes grupos musculares, favoreciendo la motricidad gruesa en la infancia. De acuerdo con Schmidt (2005), estas prácticas promueven la coordinación, el control muscular y la adaptación motora mediante la repetición y variabilidad de movimientos. Asimismo, contribuyen al desarrollo socioemocional al fomentar la interacción con los pares, el respeto de normas y la autorregulación.

En la presente investigación, la variable independiente corresponde a la aplicación de la estrategia de juegos de destreza, para estimular la coordinación dinámica global, el equilibrio y el dominio corporal estático en niños de 5 años de la IEI San Borja N.º417 (ver Anexo 2).

2.1.2. *Variable dependiente Psicomotricidad Gruesa*

La psicomotricidad gruesa comprende las habilidades motrices que involucran grandes grupos musculares, necesarias para ejecutar movimientos amplios como correr, saltar, trepar o mantener el equilibrio. Estas capacidades permiten el control corporal, la orientación espacial y la construcción del esquema corporal. De acuerdo con Aucouturier (2004), el movimiento trasciende la función motriz, al ser también un medio de expresión y autorregulación emocional.

En el presente estudio, la variable dependiente corresponde al nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa, evaluado en tres dimensiones: coordinación dinámica global, equilibrio y dominio corporal estático, mediante la aplicación de una guía de observación (ver Anexo 3).

2.2. Método de investigación

El presente estudio se enmarca en el método hipotético-deductivo, fundamentado en la formulación de hipótesis que orientan el análisis de la relación entre los juegos de destreza y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Según Hernández et al. (2014), este método parte de hipótesis que se someten a verificación mediante observación y recolección de datos empíricos. Se eligió por su capacidad para establecer relaciones de causalidad de forma objetiva y verificable, lo cual resulta pertinente para evaluar el impacto de las variables de estudio.

2.2.1. Enfoque de investigación

El estudio adopta un enfoque cuantitativo, caracterizado por ser empírico, sistemático y orientado a la medición objetiva de fenómenos observables. Este enfoque permite recolectar y analizar datos numéricos con el fin de establecer patrones y probar hipótesis. De acuerdo con Hernández et al. (2014), el enfoque cuantitativo utiliza la medición numérica y el análisis estadístico para contrastar hipótesis y describir comportamientos. En esta investigación, se emplearán instrumentos estructurados para evaluar la psicomotricidad gruesa en niños, lo que garantiza resultados válidos, confiables y comparables.

2.2.2. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo aplicada, ya que se orienta al uso del conocimiento teórico en una situación educativa concreta, con el propósito de generar mejoras observables en el desarrollo psicomotor de los estudiantes. Este tipo de estudio se enfoca en intervenir directamente sobre una realidad específica, priorizando la solución práctica de un problema antes que la producción de conocimientos de carácter universal (Sánchez & Reyes, 2015).

2.2.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, porque pretende identificar y comprender la influencia de los juegos de destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Este

nivel permite establecer relaciones de causalidad entre las variables y responder a interrogantes sobre los factores que determinan los resultados observados (Sánchez & Reyes, 2015).

2.2.4. Diseño de investigación

El diseño corresponde a un preexperimental con un solo grupo, en el que se aplicó una medición inicial (pretest), seguida de la intervención pedagógica basada en juegos de destreza, y finalmente una medición posterior (postest). Este diseño permite observar los cambios generados en el grupo de estudio, aunque presenta como limitación la ausencia de un grupo control para la comparación de resultados (Hernández et al., 2014).

En cuanto al tipo de diseño preexperimental se utiliza un diseño de pretest/postest y no incluye un grupo control.

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

Donde:

G= Muestra.

O1= Aplicación del Pre test.

X= Se aplica la Vi.

O2= Aplicación del Post test.

2.3. Población y muestra del estudio

2.3.1. Población

La población del estudio está conformada por 36 niños del aula Amor y Alegría de la I.E.I. San Borja N.º417 Wánchaq- Cusco. Para Hernández et al. (2014) la población es el grupo de individuos o elementos que poseen características comunes y que son seleccionados para ser el objeto de análisis en una investigación.

Tabla 1*Nómina de matriculados*

N°	Nivel	Edad	Aula	Varones	Mujeres
1	Inicial	5 años	Amor	10	15
2		5 años	Alegría	4	7
Sub total				14	22
TOTAL				36	

Fuente: Nomina de matriculados de la I.E.I. San Borja N.º 417

2.3.2. Muestra

El procedimiento de muestreo utilizado en la presente investigación es el muestreo no probabilístico de tipo intencional o por conveniencia. Según Hernández et al. (2014), en el muestreo no probabilístico el investigador elige determinados sujetos de la población de forma deliberada, considerando ciertos parámetros o características relevantes para el procedimiento de investigación. En ese sentido, para esta investigación la muestra estuvo conformada por 11 niños de 5 años del aula “Amistad” de la I.E.I. San Borja N.º 417, quienes fueron elegidos de forma intencional considerando que presentaban mayor relación con el problema de investigación y mayor disponibilidad para llevar a cabo el procedimiento de recolección de datos.

Tabla 2 *Nómina de matriculados 5 años Alegría**Nómina de matriculados 5 años Alegría*

Grupo	Genero		Total
	Varones	Mujeres	
5 años Alegría	4	7	11

Fuente: Nomina de matriculados de la I.E.I. San Borja N.º 417

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**2.4.1. Técnica de recolección de datos**

La técnica empleada en la presente investigación es la observación directa, dado que permite registrar de manera sistemática y objetiva las conductas motoras de los niños en el contexto natural de las sesiones pedagógicas. Según Hernández et al. (2014), la

observación constituye una técnica idónea para obtener información inmediata y confiable sobre el comportamiento en su ambiente natural, sin necesidad de recurrir a procedimientos indirectos. Este tipo de observación resulta pertinente porque posibilita apreciar el desempeño real de los estudiantes de manera directa, garantizando información contextualizada sobre el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Para su aplicación, se utiliza como soporte una guía de observación estructurada de tipo escala, que organiza y cuantifica los comportamientos observados en relación con las dimensiones de coordinación dinámica global, equilibrio y dominio corporal estático.

2.4.2. Instrumento de recolección de datos

El instrumento empleado para la recolección de información es una guía de observación estructurada de tipo escala, denominada *Motricidad Gruesa*, utilizada originalmente en la investigación de Córdova (2017) sobre juegos psicomotrices en la Institución Educativa Inicial N.º 307 de Casma.

Dicha guía consta de 46 ítems, distribuidos en tres dimensiones: Coordinación dinámica global, conformada por 35 ítems destinados a evaluar el esquema corporal, expresión motora, dominio de la lateralidad, orientación espacio-temporal y desarrollo de la coordinación motora en actividades de carácter dinámico. El equilibrio, compuesta por 07 ítems que muestran el progreso de la madurez motora en ejercicios de equilibrio, tanto en posiciones estáticas como en desplazamientos. Finalmente, el dominio corporal estático, integrado por 04 ítems específicos que están relacionados con la tonicidad, la respiración y la relajación muscular, considerando así el control postural en reposo.

Este instrumento tiene una escala de evaluación de cuatro alternativas (*siempre, casi siempre, a veces, nunca*), a las que se asignan valores de 3, 2, 1 y 0, respectivamente. La aplicación de esta guía proporciona así una información tanto cuantitativa como cualitativa, relevante para determinar el progreso de la motricidad gruesa en los niños de 5 años a partir de la aplicación de los juegos de destreza como estrategia pedagógica.

En el presente estudio, el instrumento es tomado y adaptado de Córdova (2017), manteniendo su validez y pertinencia en función de los objetivos de la investigación. (Anexo 04)

2.5. Validación y confiabilidad de los instrumentos

2.5.1. Validación

La validez se entiende como el grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende evaluar (Hernández et al., 2014). Para garantizar la validez de contenido de la guía de observación “*Motricidad Gruesa*”, se utilizó un instrumento previamente validado en una tesis de Córdova (2017).

En dicho estudio, la autora sometió el instrumento a juicio de expertos, quienes evaluaron la pertinencia, coherencia y redacción de los ítems en relación con los objetivos de la investigación, concluyendo que presentaba una adecuada validez de contenido. Esta validación respalda el uso del instrumento en el presente trabajo, al tratarse de un procedimiento ya contrastado por especialistas.

2.5.2. Confiabilidad

La confiabilidad se define como el grado en que la aplicación repetida de un instrumento al mismo individuo u objeto produce resultados consistentes (Hernández et al., 2014). En la tesis de Córdova (2017), el instrumento fue sometido a una prueba piloto con 15 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º1556 de Casma, quienes no formaban parte de la muestra principal, pero compartían características similares.

A partir de dicha aplicación, se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0.946, lo que indica una muy alta confiabilidad al superar el umbral de 0.90. Estos resultados permiten afirmar que la guía de observación presenta consistencia interna y estabilidad en la medición del constructo evaluado, respaldando su uso en la presente investigación.

2.6. Técnica de procesamiento de datos

Para el análisis de la información se emplearon métodos de análisis estadístico. En primer lugar, se aplicó estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes utilizando el software Excel, SPSS y el estadígrafo Wilcoxon) para caracterizar los datos iniciales y finales. En segundo lugar, se empleó estadística inferencial con el fin de comprobar la

hipótesis planteada y determinar si existen diferencias significativas antes y después de la aplicación de los juegos de destreza. El uso de ambas técnicas permite extraer conclusiones objetivas y fundamentadas a partir de los datos obtenidos. (Sánchez & Reyes, 2015)

2.7. Aspectos éticos

La investigación garantizó el respeto a la dignidad y derechos de los niños participantes, de acuerdo con el principio de autonomía señalado por Patton (2002). En este sentido, se aplicaron medidas de protección y cuidado durante las fases de observación y recolección de datos.

Antes de iniciar las actividades propias de la investigación, se procederá a obtener el consentimiento informado de los padres o tutores, siguiendo lo establecido por Yin (2014). Se velará por que comprendan adecuadamente los fines del estudio, el uso de la información recolectada y los riesgos potenciales relacionados con la participación de los niños. De igual forma, se preservará la confidencialidad de los datos, garantizando un tratamiento ético y restringiendo cualquier divulgación no autorizada.

Asimismo, se estableció una comunicación continua con la I.E.I. San Borja N.º 417, proporcionando información sobre el avance de la investigación y verificando que todas las actividades se lleven a cabo conforme a las normativas y lineamientos éticos establecidos por la institución.

RESULTADOS

3.1. Prueba de normalidad

Con el fin de determinar si los datos del pretest y postest se ajustan a una distribución normal, se aplicaron las pruebas de Kolmogorov–Smirnov y Shapiro–Wilk. La muestra estuvo compuesta por 11 niños de 5 años, lo que justifica el uso preferente de la prueba de Shapiro–Wilk, recomendada por su mayor potencia estadística en muestras pequeñas ($n \leq 50$).

Tabla 3

Pruebas de rangos de Wilcoxon para las puntuaciones del pretest y postest

	Kolmogorov–Smirnov			Shapiro–Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	0.263	11	0.032	0.923	11	0.341
Postest	0.246	11	0.061	0.834	11	0.026

Nota. a. Corrección de significación de Lilliefors.

Al interpretar los resultados del estadístico de Shapiro–Wilk, se observa que las puntuaciones del pretest presentan un valor de significancia de 0.341. Dado que este valor es mayor que 0.05, se acepta la hipótesis nula (H_0), lo que indica que los datos del pretest siguen una distribución normal.

Por otro lado, el postest muestra un valor de significancia de 0.026. Al ser menor que 0.05, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que las puntuaciones del postest no se distribuyen normalmente.

Dado que las condiciones de normalidad no se cumplen en ambas mediciones, y considerando que se trata de un diseño preexperimental con medidas repetidas (pre y post en el mismo grupo), se descarta el uso de pruebas paramétricas. En su lugar, se recurre a la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon, adecuada para comparar dos muestras relacionadas cuando no se cumple el supuesto de normalidad. Esta prueba permite evaluar si existen diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones del pretest y postest.

3.2. Resultados de la investigación

A continuación, se muestran los resultados derivados de la aplicación del instrumento de evaluación en los momentos previo y posterior a la intervención pedagógica centrada en juegos de destreza. Los datos han sido organizados en tablas y representaciones gráficas que permiten visualizar con mayor claridad los cambios observados en los niveles de desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Asimismo, se incluye una interpretación detallada de dichos resultados, considerando tanto los aspectos descriptivos como los inferenciales, con el propósito de valorar el impacto de la intervención en la población estudiada.

3.2.1. Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º 417.

El objetivo general de la presente investigación fue determinar la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º 417. En coherencia con este objetivo, se planteó la siguiente hipótesis general: *Los juegos de destreza influyen positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º 417.*

Para verificar esta hipótesis, se aplicó una estrategia de intervención basada en Juegos de Destreza, evaluando el nivel de psicomotricidad gruesa antes (pretest) y después (postest) de su implementación.

Tabla 4 Influencia de los juegos de destreza

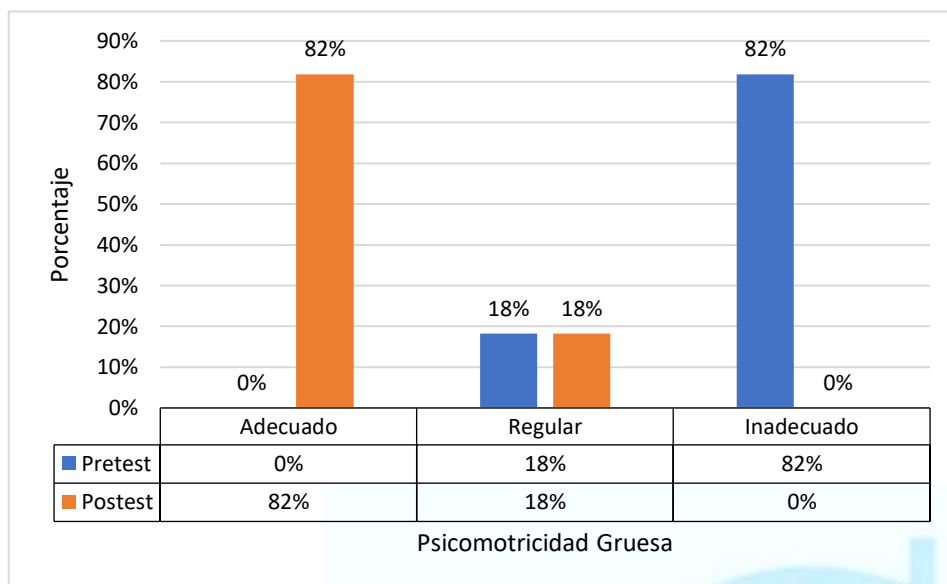
Influencia de los juegos de destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º 417.

Nivel	PSICOMOTRICIDAD GRUESA			
	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adecuado	0	0%	9	82%
Regular	2	18%	2	18%
Inadecuado	9	82%	0	0%
TOTAL	11	100%	11	100%

Fuente propia: Base de datos, resumen del pretest y postest de la Psicomotricidad Gruesa

Figura 1

Gráfico de la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º 417.



En el pretest, se observó que el 82% de los niños se ubicó en el nivel *inadecuado*, un 18% en el nivel *regular*, y ninguno alcanzó el nivel *adecuado*. Estos resultados iniciales reflejan un bajo desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes de aplicar la intervención. En contraste, en el postest, tras la aplicación de los Juegos de Destreza, el 82% de los estudiantes alcanzaron el nivel *adecuado*, un 18% se mantuvo en *regular*, y ninguno permaneció en el nivel *inadecuado*. Esta variación porcentual representa una mejora significativa en los niveles de desarrollo psicomotor grueso de los niños.

Para comprobar la significancia estadística de estos cambios, se aplicó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 5 Prueba de Wilcoxon Psicomotricidad gruesa

Prueba de Wilcoxon entre las puntuaciones del pretest y postest de la Psicomotricidad Guesa

Estadísticos de prueba ^a	
	VAR00002 - VAR00001
Z	-2,936 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,003
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Nota: Datos procesados en el programa SPSS

Los resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon evidenciaron una diferencia significativa entre las puntuaciones del pretest y postest ($Z3 = -2.936$; $p = 0.003$), siendo el valor de significancia inferior al umbral convencional de 0.05. Este hallazgo permite rechazar la hipótesis nula y aceptar que la aplicación de juegos de destreza influyó positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas evaluados.

En consecuencia, los datos cuantitativos, tanto descriptivos como inferenciales, respaldan la hipótesis general, al demostrar que la intervención pedagógica basada en juegos de destreza produjo un cambio significativo y positivo en los niveles de psicomotricidad gruesa en la muestra de estudio.

3.2.2. Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la coordinación dinámica global en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.°417.

El primer objetivo específico de esta investigación fue determinar la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la coordinación dinámica global en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.° 417. En relación con este objetivo, se formuló la siguiente hipótesis específica: *Los Juegos de Destreza influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación global en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.° 417.*

Tabla 6 Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la coordinación dinámica global

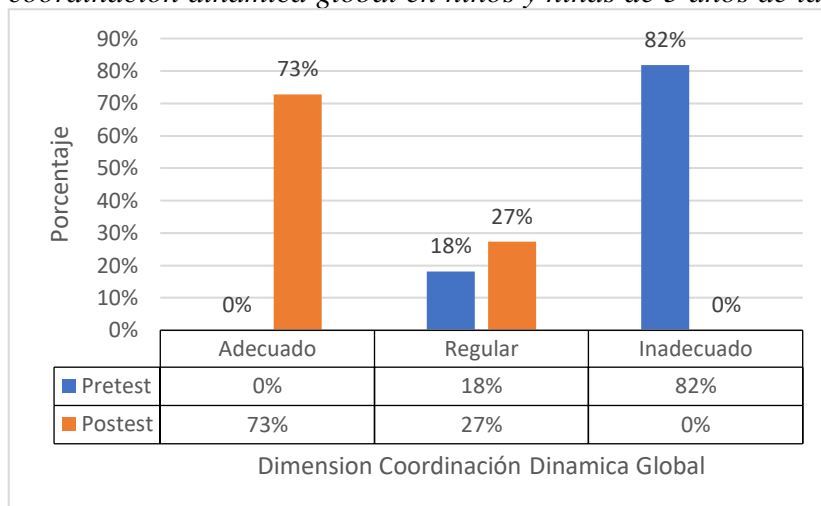
Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la coordinación dinámica global en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.°417.

Dimensión Coordinación Dinámica Global				
Nivel	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adecuado	0	0%	8	73%
Regular	2	18%	3	27%
Inadecuado	9	82%	0	0%
TOTAL	11	100%	11	100%

Fuente propia: Base de datos, resumen del pretest y postest de la dimensión Coordinación Dinámica Global.

Figura 2

Gráfico de la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la coordinación dinámica global en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.



En la evaluación inicial del pretest, se observó que el 82% de los estudiantes se encontraban en el nivel *inadecuado*, el 18% en el nivel *regular* y ninguno alcanzaba el nivel *adecuado*, lo cual evidencia un bajo nivel de desarrollo de la coordinación dinámica global al inicio del estudio. Posteriormente, tras la intervención pedagógica mediante Juegos de Destreza orientados al movimiento, desplazamiento, persecución y respuesta motriz, los resultados del postest reflejaron una mejora considerable: el 73% de los estudiantes alcanzó el nivel *adecuado*, el 27% permaneció en *regular* y ninguno permaneció en el nivel *inadecuado*.

Con el propósito de comprobar la significancia estadística de los cambios observados, se aplicó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 7 Prueba de Wilcoxon de la dimensión coordinación dinámica global

Prueba de Wilcoxon entre las puntuaciones del pretest y postest de la dimensión Coordinación Dinámica Global

Estadísticos de prueba ^a	
	VAR00002 - VAR00001
Z	-2,937 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,003
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Nota: Datos procesados en el programa SPSS

Para determinar si esta variación era estadísticamente significativa, se aplicó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas, dado que los datos no cumplían con el supuesto de normalidad. El análisis arrojó un estadístico de $Z = -2.937$ con un valor de significancia bilateral de $p = 0.003$. Dado que $p < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones del pretest y postest.

En consecuencia, los resultados obtenidos permiten confirmar la hipótesis específica 1, ya que los Juegos de Destreza implementados durante la intervención produjeron un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la coordinación dinámica global, favoreciendo la adquisición y consolidación de mayores habilidades motoras en la mayoría de los estudiantes.

3.2.3. Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del equilibrio en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.°417.

El segundo objetivo específico de esta investigación fue determinar la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del equilibrio en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.° 417. Para este propósito, se planteó la hipótesis específica 2: *Los Juegos de Destreza influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.° 417.*

Tabla 8 Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del equilibrio

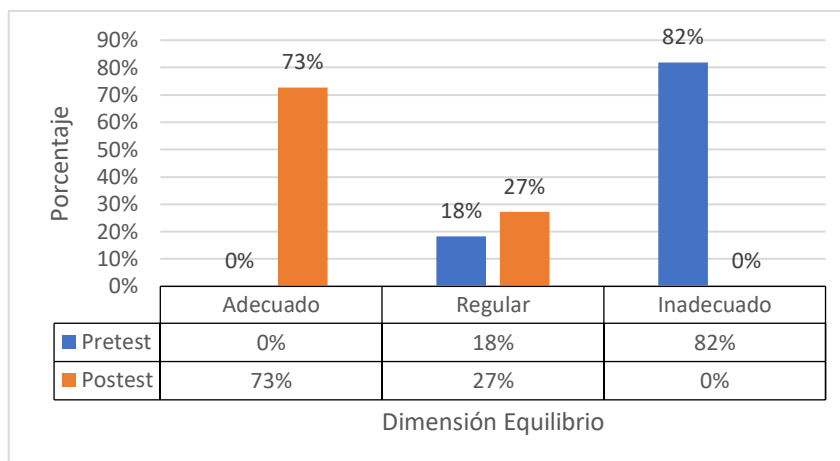
Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del equilibrio en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.°417.

Nivel	Dimensión Equilibrio			
	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adecuado	0	0%	8	73%
Regular	2	18%	3	27%
Inadecuado	9	82%	0	0%
TOTAL	11	100%	11	100%

Fuente propia: Base de datos, resumen del pretest y postest de la dimensión Equilibrio.

Figura 3

Gráfico de la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del equilibrio en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.



En la evaluación inicial (pretest), se evidenció que el 82% de los estudiantes se encontraba en el nivel *inadecuado*, el 18% en el nivel *regular*, y ninguno logró ubicarse en el nivel *adecuado*. Estos resultados reflejaron limitaciones notorias en la dimensión de equilibrio al inicio del estudio.

Posteriormente, tras la aplicación de la estrategia pedagógica basada en juegos de destreza, como caminatas en líneas, desplazamientos con obstáculos, posturas de estabilidad y ejercicios de control corporal, los resultados del postest mostraron un cambio favorable: el 73% de los estudiantes logró el nivel *adecuado*, el 27% se mantuvo en *regular* y ninguno permaneció en el nivel *inadecuado*.

Para verificar la existencia de diferencias significativas, se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Tabla 9 Prueba de Wilcoxon de la dimensión equilibrio

Prueba de Wilcoxon entre las puntuaciones del pretest y postest de la dimensión Equilibrio

Estadísticos de prueba ^a	
	VAR00002 - VAR00001
Z	-2,966 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Nota: Datos procesados en el programa SPSS

El análisis arrojó un estadístico de $Z = -2.966$ con un valor de significancia de $p = 0.003$, lo cual indica que la diferencia observada entre los puntajes del pretest y posttest es estadísticamente significativa, ya que $p < 0.05$.

En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (que decía que no había cambio) y se acepta la hipótesis específica 2, confirmando que los Juegos de Destreza tuvieron un efecto positivo y significativo en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas evaluados, fortaleciendo así una de las capacidades fundamentales de la psicomotricidad gruesa.

3.2.4. Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.°417.

El tercer objetivo específico planteado en esta investigación fue determinar la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.° 417. En concordancia con este objetivo, se formuló la hipótesis específica 3: *Los Juegos de Destreza influyen positivamente en el desarrollo del dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.° 417.*

Tabla 10 Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del dominio corporal estático

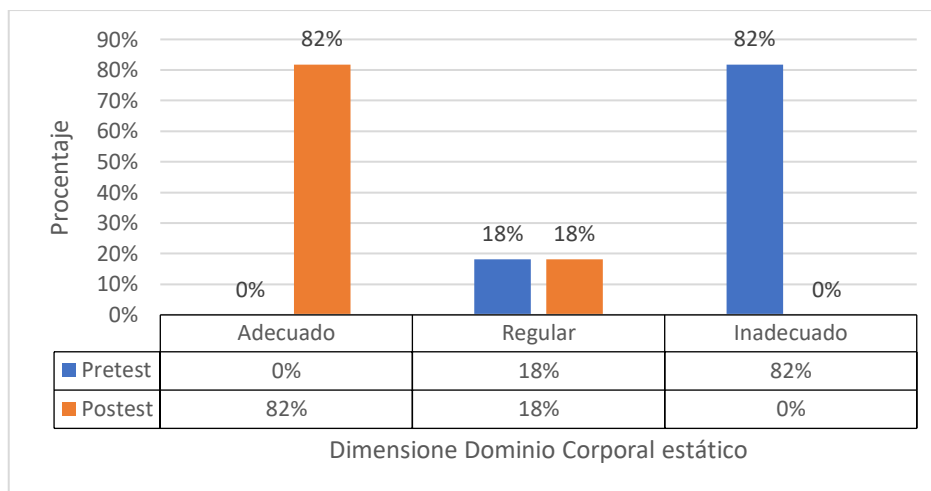
Influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.°417.

Nivel	Dimensione Dominio Corporal Estático			
	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Adecuado	0	0%	9	82%
Regular	2	18%	2	18%
Inadecuado	9	82%	0	0%
TOTAL	11	100%	11	100%

Fuente propia: Base de datos, resumen del pretest y posttest de la dimensión Dominio Corporal Estático

Figura 4

Gráfico de la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.



En la fase diagnóstica (pretest), se evidenció que el 82% de los niños se encontraba en el nivel *inadecuado*, el 18% en el nivel *regular* y ninguno alcanzaba el nivel *adecuado*, lo cual refleja un bajo desempeño en esta dimensión motriz. Posterior a la intervención mediante juegos de destreza que involucraron posturas corporales, control del cuerpo en reposo, detención del movimiento y ejercicios de control voluntario, los resultados del postest mostraron una evolución positiva: el 82% de los estudiantes logró alcanzar el nivel *adecuado*, el 18% se mantuvo en *regular* y ninguno permaneció en el nivel *inadecuado*.

Con el fin de contrastar los resultados obtenidos, se empleó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon en muestras relacionadas.

Tabla 11 Prueba de Wilcoxon de la dimensión dominio corporal estático

Prueba de Wilcoxon entre las puntuaciones del pretest y postest de la dimensión Dominio Corporal Estático

Estadísticos de prueba ^a	
	VAR00002 - VAR00001
Z	-2,988 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Nota: Datos procesados en el programa SPSS

El resultado de la prueba fue $Z = -2.988$ con un valor de significancia de $p = 0.003$, lo cual indica que la diferencia entre las mediciones pretest y posttest es estadísticamente significativa. Dado que el valor de significancia ($p = 0.003$) es menor al nivel establecido ($\alpha = 0.05$), se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados del pretest y posttest. Además, al obtener un valor Z negativo, se interpreta que los resultados del posttest fueron superiores, lo que evidencia una mejora significativa tras la intervención con Juegos de Destreza.

En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se confirma la hipótesis específica 3, ya que los resultados evidencian que la aplicación de Juegos de Destreza influyó positivamente en el desarrollo del dominio corporal estático en los niños y niñas participantes, contribuyendo al control voluntario del cuerpo y a una mayor conciencia corporal.



DISCUSIÓN

Los resultados del presente estudio, en línea con el objetivo general de determinar la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, mostraron un cambio significativo y positivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417. Antes de la intervención, la gran mayoría de los participantes (82%) se encontraba en un nivel *inadecuado* de psicomotricidad gruesa, sin que ninguno alcanzara un nivel *adecuado*. Sin embargo, tras la implementación de la estrategia pedagógica basada en juegos de destreza, se observó una transformación notable: 82% de los estudiantes logró ubicarse en el nivel *adecuado*, reduciéndose por completo los casos en nivel *inadecuado*. Este progreso fue estadísticamente corroborado por la prueba de rangos con signo de Wilcoxon ($Z = -2.936$; $p = 0.003$), confirmando una diferencia significativa entre los puntajes pre y post intervención.

Estos hallazgos permiten aceptar la hipótesis general del estudio, que postula una influencia positiva de los Juegos de Destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. La marcada mejora observada sugiere que la aplicación sistemática y estructurada de actividades lúdicas enfocadas en la destreza motriz es una estrategia eficaz para estimular y consolidar las habilidades de psicomotricidad gruesa en esta población infantil. El tránsito de un porcentaje tan elevado de niños de un nivel *inadecuado* a uno *adecuado* subraya la capacidad de los Juegos de Destreza para activar y potenciar las capacidades motrices fundamentales en etapas tempranas del desarrollo.

Estos resultados están fuertemente respaldados por el marco teórico que conceptualiza la psicomotricidad gruesa como un proceso integral y dinámico. La visión de Calmels (2007), que define el cuerpo en movimiento no solo como una máquina, sino como un cuerpo subjetivo que siente, desea y significa, cobra relevancia al observar cómo la participación activa en Juegos de Destreza permitió a los niños una expresión más plena y consciente de sus capacidades motrices. Los juegos, al ser actividades que combinan aspectos físicos, emocionales y cognitivos, facilitaron esta integración. De manera similar, la Teoría del Aprendizaje Motor de Schmidt y Lee (2011), que postula que la práctica genera cambios en la organización interna de las acciones motoras, mejorando la precisión y eficiencia del movimiento, explica la mejora significativa. La exposición

constante y variada a los juegos de destreza proporcionó la práctica necesaria para que los niños organizaran y perfeccionaran sus programas motores, logrando mayor precisión y eficiencia en sus movimientos gruesos.

En cuanto a los antecedentes investigativos, los hallazgos de este estudio convergen con los resultados obtenidos por Morales (2023). En su investigación sobre el impacto de los juegos didácticos en la psicomotricidad gruesa de niños de 5 años, Morales (2023) también encontró una mejora significativa: el 71% de los niños en la prueba inicial se encontraba en "*inicio*", mientras que en la prueba final el 62.5% alcanzó el "*logro esperado*". Si bien las metodologías y contextos específicos varían (juegos didácticos vs. juegos de destreza, diferentes instituciones educativas), la conclusión de Morales (2023) de que los juegos didácticos mejoraron significativamente la psicomotricidad gruesa es coherente con la influencia positiva observada en el presente estudio. Esta concordancia fortalece la robustez de la conclusión sobre la eficacia de las actividades lúdicas en el desarrollo motriz grueso en la educación inicial.

En relación con el primer objetivo específico, orientado a determinar la influencia de los juegos de destreza en el desarrollo de la coordinación dinámica global, los hallazgos revelaron un progreso significativo en los niños y niñas evaluados. En la evaluación inicial, un 82% de los estudiantes presentaba un nivel *inadecuado* en esta dimensión. Sin embargo, tras la implementación del proyecto, se observó que un 73% de los niños alcanzó un nivel *adecuado* de coordinación dinámica global en el postest. Este avance fue estadísticamente confirmado mediante la prueba de Wilcoxon ($Z = -2.937$; $p = 0.00$), indicando que la mejora no fue producto del azar.

Estos resultados permiten aceptar la primera hipótesis específica, confirmando que los Juegos de Destreza influyen de manera positiva en el desarrollo de la coordinación dinámica global en niños de 5 años. La mejora se explica por la naturaleza misma de estos juegos, que requieren la activación armónica y sincronizada de los grandes grupos musculares para realizar movimientos amplios como correr, saltar o lanzar. Esto concuerda con lo señalado por Efisiopediatric (2021), quienes afirman que la coordinación dinámica global combina contracciones musculares precisas con procesos perceptivos y cognitivos, lo que permite respuestas motrices más eficaces. La práctica

constante a través del juego permitió a los niños integrar estos procesos, mejorando tanto la coordinación general de todo el cuerpo como, indirectamente, la óculo-segmentaria, al requerir la interacción con objetos o el espacio.

Un aspecto clave para comprender la eficacia de los juegos de destreza en la mejora de la coordinación dinámica global radica en el enfoque de Calmels (2007), quien bajo su perspectiva enfatiza que trabajar la motricidad gruesa en la infancia no implica solo repetir patrones de movimiento, sino propiciar experiencias corporales significativas que favorezcan la autonomía, la creatividad y la construcción subjetiva del niño. Los Juegos de Destreza, al ser actividades lúdicas y motivadoras, trascendieron la mera repetición de movimientos. ofrecieron un espacio para que los niños exploraran su cuerpo en relación con el espacio, resolvieran problemas motrices de forma creativa y desarrollaran su autonomía al enfrentarse a nuevos desafíos.

En cuanto a los antecedentes investigativos, los hallazgos de este estudio guardan una estrecha relación con los resultados obtenidos por Holguín (2024). Su investigación sobre la conexión entre juegos motrices y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años reveló una relación significativa entre ambas variables (Rho de Spearman = 0.836; $p < 0.05$). Aunque el estudio de Holguín (2024) fue correlacional y no una intervención directa, su conclusión de que los juegos motrices favorecen el desarrollo de movimientos gruesos, incluyendo aspectos como la coordinación, refuerza la validez de la presente intervención. La consistencia entre el alto nivel de "*logro*" en juegos motrices y motricidad gruesa en el estudio de Holguín (2024), y la mejora observada en la coordinación dinámica global en nuestra investigación, subraya la eficacia de las estrategias lúdicas para potenciar esta dimensión motriz fundamental en la educación inicial.

Continuando con el segundo objetivo específico, orientado a determinar la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del equilibrio, los datos revelaron un avance significativo en los participantes. En la evaluación inicial (pretest), ningún niño logró alcanzar un nivel *adecuado* en equilibrio, y el 82% se encontraba en un nivel *inadecuado*. Sin embargo, tras la intervención con los juegos de destreza, el panorama cambió drásticamente, con el 73% de los niños alcanzando un nivel *adecuado* de

equilibrio, y ninguno permaneciendo en el nivel más bajo. Este progreso fue estadísticamente significativo, como lo demuestra el análisis de la prueba de Wilcoxon ($Z = -2.966$; $p = 0.003$), lo que permite aceptar la segunda hipótesis específica, confirmando la influencia positiva de los Juegos de Destreza en el desarrollo del equilibrio en niños de 5 años.

La notable mejora en el equilibrio puede explicarse por la naturaleza misma de los Juegos de Destreza, los cuales inherentemente desafían y entrenan la capacidad del niño para mantener el centro de gravedad. La constante necesidad de ajustar la postura, coordinar movimientos y reaccionar a cambios en el entorno durante el juego, estimula directamente el sistema vestibular y propioceptivo. Esto es fundamental para el control postural, que, como se menciona en la teoría, es imprescindible para mantener la estabilidad en reposo y movimiento, contribuye a la seguridad y confianza del niño en sus actividades. Los juegos, al proveer un entorno seguro y motivador para experimentar con el propio cuerpo, permitieron a los niños desarrollar progresivamente esta capacidad vital.

El enfoque de Calmels (2007), que concibe el cuerpo en movimiento como un soporte de la subjetividad y una forma de expresión integral, es particularmente relevante para entender la mejora en el equilibrio. El equilibrio no es solo una habilidad física; es una manifestación de la organización corporal y espacial que permite al niño sentirse seguro y autónomo en su interacción con el mundo. Al participar en juegos que demandan equilibrio, los niños no solo fortalecieron sus músculos y sistemas sensoriales, sino que también construyeron una mayor confianza en sus capacidades motrices, lo que a su vez impacta positivamente en su seguridad emocional y su disposición para la exploración. La práctica en un contexto lúdico favorece la orientación espacial, que facilita la comprensión y ubicación en el entorno, apoyando procesos cognitivos como la estructuración del pensamiento y la representación mental del espacio. La mejora en el equilibrio, por tanto, refleja un avance integral en la organización psicosomática del niño, permitiéndole una interacción más eficiente y segura con su entorno.

Estos hallazgos encuentran concordancia con la investigación de Peralta (2024), quien exploró el impacto de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en niños de 5 años. Peralta (2024) también concluyó que la aplicación de juegos tradicionales mejora

significativamente la motricidad gruesa, y específicamente mencionó el equilibrio como una de las habilidades beneficiadas ($p = 0.001$). Si bien el estudio de Peralta (2024) se centró en juegos tradicionales y el presente en juegos de destreza, la similitud en la naturaleza lúdica y motriz de las intervenciones, así como la edad de los participantes, refuerza la evidencia de que las estrategias basadas en el juego son sumamente efectivas para potenciar el equilibrio en la primera infancia. La consistencia en los resultados de ambos estudios valida la pertinencia de estas metodologías en el desarrollo psicomotor.

Finalmente, en lo que respecta al tercer objetivo específico, que buscaba determinar la influencia de los Juegos de Destreza en el desarrollo del dominio corporal estático, los resultados mostraron un progreso igualmente relevante. En el pretest, el 82% de los estudiantes se ubicaba en un nivel *inadecuado*, sin que ninguno alcanzara un nivel adecuado. Sin embargo, después de la intervención, el 82% de los niños logró un nivel *adecuado* en dominio corporal estático. Esta diferencia fue estadísticamente significativa según la prueba de Wilcoxon ($Z = -2.988$; $p = 0.003$), lo que permite validar la tercera hipótesis específica, confirmando la influencia positiva de los Juegos de Destreza en esta dimensión.

El notorio avance en el dominio corporal estático se explica por la naturaleza de los Juegos de Destreza, que, aunque a menudo implican movimiento, también requieren momentos de control postural mantenido, equilibrio sin desplazamiento y conciencia de la posición del cuerpo en el espacio. Esto se alinea con la perspectiva del control motor de Schmidt (2005), quien lo define como la capacidad del niño para organizar y ejecutar movimientos eficientes y coordinados. La práctica continua en los Juegos de Destreza, incluso en aquellos con un componente dinámico, refuerza los patrones neuromusculares necesarios para el control y la estabilidad. Además, la teoría del esquema motor de Schmidt enfatiza que la variabilidad en la práctica, inherente a los juegos de destreza, permite a los niños desarrollar reglas generalizadas para adaptar sus respuestas motoras. Esto les otorga una mayor flexibilidad y eficacia, esenciales para sostener posturas y mantener la estabilidad corporal sin movimiento.

La importancia de estos hallazgos se profundiza al considerar el enfoque integrador de Calmels (2007), quien postula que la psicomotricidad gruesa no solo

madura el sistema nervioso o mejora la coordinación, sino que también, estructura el pensamiento, regula las emociones y fortalece la identidad. El dominio corporal estático, al permitir que el niño mantenga una postura controlada, no solo demuestra una madurez neuromotora, sino que también contribuye a su autonomía y seguridad. Es en la capacidad de controlar su propio cuerpo, incluso en inmovilidad relativa, donde el niño aprende a conocer los límites de su cuerpo, a explorar el espacio y a establecer relaciones significativas. Los Juegos de Destreza, al ofrecer un contexto lúdico para desafiar y perfeccionar estas habilidades de control, facilitaron que los niños no solo adquirieran mayor dominio físico, sino también una mayor conciencia de sí mismos y una mejor regulación de su presencia corporal.

En cuanto a los antecedentes investigativos, los resultados de este estudio son coherentes con los hallazgos de Mamani (2024), quien encontró una correlación positiva y significativa entre los juegos recreativos y el dominio corporal dinámico en niños de 4 años ($r=0.808$, $p<0.01$). Si bien la investigación de Mamani se centró en el dominio corporal *dinámico*, la fuerte asociación reportada en dimensiones como el equilibrio ($r=0.753$, $p<0.01$) y la coordinación general ($r=0.602$, $p<0.01$) sugiere que los juegos recreativos impactan una gama amplia de habilidades motrices. Dado que el equilibrio y la coordinación son componentes cruciales para el control corporal tanto en movimiento como en estático, la eficacia de los juegos recreativos en el estudio de Mamani (2024) respalda indirectamente la influencia positiva observada en el dominio corporal estático en la presente investigación. Ambos estudios resaltan que los juegos son una herramienta pedagógica efectiva para favorecer el desarrollo motriz integral en la educación inicial.

CONCLUSIONES

Las siguientes conclusiones se basan en lo que se encontró al analizar los resultados y compararlos con lo que dicen las teorías y estudios anteriores. Además, responden a los objetivos e hipótesis que se plantearon en esta investigación.

Se concluye que los Juegos de Destreza tienen un impacto positivo y muy significativo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º 417. Al aplicar esta estrategia en las actividades pedagógicas, se observó un cambio importante: el 82 % de los estudiantes alcanzó un nivel *adecuado* en comparación con el inicio del estudio, como lo demuestra la prueba de Wilcoxon ($Z = -2.936$; $p = 0.003$). Este hallazgo valida la hipótesis general del estudio siendo que se planteó que los Juegos de Destreza influyen positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417. Así mismo se reafirma el uso sistemático de Juegos de Destreza constituye una estrategia efectiva para fortalecer habilidades motrices fundamentales en la educación inicial. Este resultado confirma que los Juegos de Destreza son una herramienta efectiva para fortalecer las habilidades motrices esenciales, ya que permiten a los niños vivir experiencias corporales valiosas donde se conectan el movimiento, las emociones y el pensamiento.

También se determinó que los Juegos de Destreza tienen una influencia positiva y significativa en el desarrollo de la coordinación dinámica global en los niños y niñas de 5 años. El avance fue evidente, ya que el 73 % de los estudiantes alcanzó un nivel *adecuado* en esta habilidad, lo cual representa una mejora sustancial, estadísticamente significativa según la prueba de Wilcoxon ($Z = -2.937$; $p = 0.003$). Estos resultados confirman que actividades como desplazamientos, carreras, saltos y persecuciones permiten mejorar la organización y sincronización de los movimientos amplios del cuerpo infantil. Este resultado demuestra que las actividades lúdicas ayudan a mejorar el control y la sincronización de los grandes grupos musculares, ya que implican movimientos complejos que no solo fortalecen lo físico, sino también la percepción y el pensamiento. Por ello, se confirma la primera hipótesis específica planteada que los Juegos de Destreza

influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación global en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.

Se concluye que los Juegos de Destreza impactan positiva y significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 5 años. La intervención demostró ser crucial para el control postural, ya que el 73% de los participantes logró alcanzar un nivel *adecuado* en esta habilidad, partiendo de una base inicial donde ningún niño lo conseguía, lo que representa un cambio relevante. La prueba de Wilcoxon ($Z = -2.966$; $p = 0.003$) confirmó que la diferencia fue estadísticamente significativa. Esta mejora se atribuye a la práctica constante de juegos que implicaron mantener posturas, caminar en línea, sortear obstáculos y controlar el cuerpo en situaciones de inestabilidad. Este resultado no solo evidencia una mejora física, sino que también sugiere un aumento en la seguridad y confianza corporal de los niños, al consolidar su capacidad para mantener la estabilidad y la orientación espacial. Por lo tanto, se acepta la segunda hipótesis específica que los Juegos de Destreza influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.

Finalmente, se comprobó que los Juegos de Destreza tienen un impacto positivo y significativo en el desarrollo del dominio corporal estático en los niños y niñas de 5 años. El 82 % de los estudiantes alcanzó un nivel *adecuado* en esta habilidad, lo que refleja que esta estrategia es efectiva para ayudar a los niños a controlar su postura y tomar conciencia de su cuerpo cuando están quietos, siendo esta diferencia significativa según la prueba de Wilcoxon ($Z = -2.988$; $p = 0.003$). Las actividades que exigían detener el movimiento, mantener el cuerpo en reposo y controlar posturas permitieron fortalecer la conciencia corporal, la concentración y el autocontrol. Este tipo de dominio mejora gracias a la variedad de movimientos que ofrecen los juegos, lo que a su vez promueve mayor autonomía y una mejor percepción corporal. Por lo tanto, se confirma la tercera hipótesis específica que los Juegos de Destreza influyen positivamente en el desarrollo del dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º417.

RECOMENDACIONES

A partir de los hallazgos obtenidos en esta investigación titulada “Influencia de los Juegos de Destreza en la psicomotricidad gruesa de niños de 5 años de la I.E.I. San Borja N.º 417”, se formulan las siguientes recomendaciones dirigidas a docentes, instituciones educativas y futuros investigadores.

Se recomienda a realizar investigaciones futuras que amplíen el alcance de este estudio, explorando la influencia de los juegos recreativos en diversos contextos educativos y con distintos grupos etarios. También sería pertinente analizar los efectos a largo plazo de estas estrategias en el desarrollo integral de los estudiantes, así como considerar el impacto de variables externas, como el contexto socioeconómico y cultural, en su efectividad.

Dado los resultados positivos obtenidos tras la aplicación de Juegos de Destreza, se sugiere que las docentes incluyan en su planificación anual y mensual sesiones específicas orientadas al desarrollo de la coordinación dinámica global. Estas sesiones deben incorporar actividades como desplazamientos, saltos, carreras y secuencias de movimientos, que favorezcan el control corporal en movimiento.

Asimismo, se recomienda a los padres de familia fomentar en el hogar actividades que fortalezcan el dominio corporal estático, como juegos de pausa, imitación de posturas, yoga infantil o dinámicas de concentración. Este tipo de ejercicios ayuda a los niños a mejorar su atención, autocontrol y postura.

Por otro lado, se propone que la I.E.I. San Borja N.º 417 elabore un plan institucional que contemple la creación de espacios seguros y adecuados para la práctica de Juegos de Destreza. Este plan debe incluir también la adquisición de materiales didácticos que estimulen el desarrollo motor, fortaleciendo la autonomía, la seguridad y la confianza en los movimientos de los niños.

Finalmente, es fundamental realizar un seguimiento constante a los niños que presenten dificultades en alguna dimensión de la psicomotricidad gruesa. Para ello, se pueden utilizar instrumentos de observación o fichas psicopedagógicas que permitan

identificar sus necesidades específicas. En función de estos datos, se deben aplicar juegos adaptados, garantizando una intervención oportuna y personalizada.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Graó.
https://www.google.com.pe/books/edition/Los_fantasmas_de_acci%C3%B3n_y_la_pr%C3%A1ctica/GFiQ05tMY0EC?hl=es&gbpv=0
- Caicedo Núñez, J. P., & Narváez Chugá, J. C. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad* (Trabajo de titulación, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad Central del Ecuador). Repositorio institucional, Universidad Central del Ecuador.
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8817edf7-47bd-4482-8c72-7e870c018d0b/content>.
- Calmels, D. (2007). *Psicomotricidad en la infancia*. Novedades Educativas.
https://planetadelibrosuy0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/48/47740_TPC_W_Psicomotricidad%20en%20la%20infancia.pdf
- Constante, B. M. F., Defaz Gallardo, Y. P., Cañizares Vasconez, L. A., Culqui Cerón, P. C., & Chancusig Chisag, J. C. (2017). La psicomotricidad gruesa en niños de 12 a 18 meses en un CIBV del cantón Latacunga. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 176–186. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/234>
- Córdova Sigueñas, N. G. (2017). *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27734/cordova_sn.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dolto, F. (1987). *La imagen inconsciente del cuerpo* (I. Agoff, Trad.; N. Markman, Rev.). Paidós. <https://mediacionartistica.org/wp-content/uploads/2014/10/dolto-franc3a7ois-la-imagen-inconsciente-del-cuerpo-ed-paidc3b3s.pdf>
- Efisiopediatric. (2021, septiembre 27). *Coordinación motora en los niños*. Efisiopediatric. <https://efisiopediatric.com/coordinacion-motora-en-los-ninos/>

- Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa – Cusco. (2023). *Guía para la elaboración del proyecto e informe de investigación* (Protocolo). https://drive.google.com/file/d/1N0pVsJklmZ_e7d24uKS5GzeFZETi50uq/view?usp=sharing
- Flores Cusihuaman, S., & Gonzales Silva, A. J. (2024, 6 de diciembre). *Juegos motrices como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 años de una I.E. inicial pública de Cusco-2023* [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa]. Repositorio Institucional de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa. <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/items/b515a408-be9d-4ffc-84ea-d39ee25cc04a>
- García, M. I. (2021). *Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II Trujillo 2019*. Uladech Católica Los Ángeles Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27237/ACTIVIDADES_LUDICAS_APRENDIZAJE_GARCIA_CHAVEZ_MARIA_ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, J. (2020). *El desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia: El dominio corporal como base para el movimiento*. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1553>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill Educación. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hill, L. J. (2010). *La relación entre actividad física y rendimiento académico*. *Revista de Educación Física*, 19(1), 34–42.
- Holguín Guevara, L. K. (2024). *Los juegos motrices y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de las Instituciones Educativas del nivel inicial del distrito de Chimbote, Áncash* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los

Ángeles de Chimbote].
 ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/40245/JUEGOS_DESARROLLO_HOLGUIN_GUEVARA_LUCERO_KATERY_NE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mamani Yovera, S. E. (2025). *Juegos recreativos y el dominio corporal dinámico en estudiantes de 4 años de una institución educativa, 2024* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/3f6e0310-9099-40e3-8163-d88c2119c55d>

Miller, G. A. (1956). *The magical number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information*. *Psychological Review*, 63(2), 81–97. <https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fh0043158>

Morales Cabana, R. (2023). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 205 Sol Radiante del Distrito de Aguas Verdes 2020*. Uladech Católica. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/36399/DIDACTICOS_JUEGOS_MORALES_CABANA_ROSA.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Ortega Gallegos, N. M. (2023). *Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°255 – Puno, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano de Puno]. <https://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/19581>

Organización Mundial de la Salud. (2020). *La inactividad física en tiempos de pandemia: un reto para la salud pública*. <https://www.who.int>

Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage. <https://books.google.com.pe/books?id=FjBw2oi8El4C&lpg=PR21&ots=byqZbGMErE&lr&hl=es&pg=PR5#v=onepage&q&f=false>

- Peralta Suárez, B. M. S. (2024). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 2303 Villa Rica, Satipo – 2024* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/39303>
- Piaget, J. (1966). *La psicología del niño*. Internet Archive. https://archive.org/details/childsconception0000jean_u4v9/page/n5/mode/2up
- Programa Curricular Educación Inicial. (2016). *Ministerio de Educación*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica* (5.^a ed.). Business Support Annet SRL. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/85200155/metodologia_y_diseno_de_la_inve_hugo_sanchez_carlessi_coaguila_valdivia_compress-libre.pdf?1651283577=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_Y_DISENOS_EN_LA_INVESTIGACION.pdf&Expires=1749507682&Signature=PN9zduRMOKLqcU4Bvz~coBo8pY9IVd4~AIMWA0VqLGDURpZanEBZxJichI5T84ow6tFT0uur4G3ifVzIIyS5QSwn9FDzV1rO9Y54ekhFDS1bApoxdOIIzPYaN3w~XJCdTdIRp ayVEfBQVsiKRE1DGmBr1~~Rw18gTP2rr9zIhItDuYyRTcgV5DJnDnW-IDQ~sd5PKzaa0o0B-i4iVXMonEBxz7grmaxNDhuyCiff6DTzDhiUHhHewz8FbM~wmfNwscLSOrXGWxin8poo4VV8aIR3AKJMtsIuJ-3XY1gXDp7e8Ds4jIm~jvlaYBmtPXjhyuybGI2oPYT8ZEqKKyABUA_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Schmidt, R. A. (2005). *Motor control and learning: A behavioral emphasis* (4th ed.). Human Kinetics. <https://archive.org/details/motorcontrollear00schm/mode/2up>

- Schmidt, R. A., & Lee, T. D. (2011). *Motor control and learning: A behavioral emphasis* (5th ed.). Human Kinetics.
- Schmidt, R. A., & Lee, T. D. (2020). *Motor learning and performance: From principles to application* (6th ed.). Human Kinetics.
<https://books.google.com/books?id=iFSwDwAAQBAJ>
- Tapia Camargo, J. L., Azaña Estrella, E., & Tito Córdova, L. A. (2014). Teoría básica de la educación psicomotriz. *Horizonte de la Ciencia*, 4(7), 65–68.
<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/240/251>
- Uchuari, M. O. (2022). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019-2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional UPS.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>
- UNICEF, & Fundación LEGO. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Una revisión de la evidencia*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (2021). *El estado de la infancia en América Latina y el Caribe: Desafíos para el desarrollo integral infantil*. UNICEF.
- UNICEF. (2021). *Impacto de la tecnología en la infancia y la juventud en tiempos de pandemia*. UNICEF. <https://www.unicef.org>
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial El Ateneo. <https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Wallon, H. (1974). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Editorial Grijalbo.
<https://www.casadellibro.com/libro-la-evolucion-psicologica-del-nino/9788484320203/684778>

Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). Sage.
https://www.researchgate.net/publication/308385754_Robert_K_Yin_2014_Case_Study_Research_Design_and_Methods_5th_ed_Thousand_Oaks_CA_Sage_282_pages



ANEXOS



ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Influencia de los juegos de destreza en la psicomotricidad gruesa de niños de 5 años de la I.E.I. San Borja 417

Autores: Lourdes Tapia Cachahuallpa, Esmeralda Matriushka Zea Pacheco

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIAS DE INVESTIGACIÓN
<p>GENERAL</p> <p>¿De qué manera influyen los juegos de destrezas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la IEI San Borja N°417?</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>¿De qué manera influyen los juegos de destreza en el desarrollo de la coordinación dinámica global en niños y niñas de 5 años de la IEI San Borja N°417?</p> <p>¿De qué manera influyen los juegos de destreza en el desarrollo del equilibrio en niños y niñas de 5 años de la IEI San Borja N°417?</p> <p>¿De qué manera influyen los juegos de destreza en el desarrollo del dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años de la IEI San Borja N° 417?</p>	<p>GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de los juegos de destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la IEI San Borja N°417.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la influencia de los juegos de destreza en el desarrollo de la coordinación dinámica global en niños y niñas de 5 años de la IEI San Borja N°417.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos de destreza en el desarrollo del equilibrio en niños y niñas de 5 años de la IEI San Borja N°417.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos de destreza en el desarrollo del dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años de la IEI San Borja N°417 .</p>	<p>GENERAL</p> <p>Los juegos de destreza influyen positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la IEI San Borja N°417.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>Los juegos de destreza influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación global en niños y niñas de 5 años de la IEI San Borja N°417.</p> <p>Los juegos de destreza como influyen positivamente en el desarrollo del equilibrio en niños y niñas de 5 años de la IEI San Borja N°417.</p> <p>Los juegos de destreza influyen positivamente en el desarrollo del dominio corporal en niños y niñas de 5 años de la IEI San Borja N°417.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juegos de destreza</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>Control motor</p> <p>Coordinación Retroalimentación (feed back)</p> <p>Transferencia</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Psicomotricidad Gruesa</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>Coordinación dinámica global</p> <p>Equilibrio</p> <p>Dominio corporal estático</p>	<p>Enfoque de investigación: Cuantitativa</p> <p>Nivel de investigación: Explicativa</p> <p>Tipo de investigación: Aplicado. dada que la investigación busca resolver un problema concreto mediante la aplicación de juegos de destreza para mejorar la psicomotricidad gruesa.</p> <p>Diseño de investigación: Preexperimental con diseño de grupo único con medición antes y después.</p> <p>(GE: O1 — X — O2).</p> <p>Población: La población del estudio está conformada por 48 niños del aula Amistad y Alegría de la IEI San Borja N°417 Wánchaq- Cusco.</p> <p>Muestra: La muestra está compuesta por 11 niños y niñas de 5 años del aula “Alegría” de la IEI San Borja N.º 417, Wánchaq, Cusco.</p> <p>Técnicas de muestreo: No probabilística por conveniencia, debido a que la selección se realizó en base a la accesibilidad y disponibilidad de los participantes.</p> <p>Técnica: Observación directa.</p> <p>Instrumento: Guía de observación para evaluar la psicomotricidad gruesa.</p> <p>Metodología para el análisis de datos : Se empleará análisis estadístico descriptivo (frecuencias y porcentajes.), inferencial y recursos informáticos como: Microsoft Excel y SPSS para procesamiento y análisis de datos.</p>

ANEXO 2

Operacionalización de variables dependiente Psicomotricidad Gruesa

VD	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Psicomotricidad Gruesa	La psicomotricidad gruesa se define como el conjunto de habilidades neuromotoras que implican la ejecución coordinada de movimientos globales mediante el uso de grandes grupos musculares, facilitando acciones como correr, saltar, trepar y mantener el equilibrio. Estas capacidades permiten el desarrollo del control postural, la locomoción y la orientación espacial. De acuerdo con Aucouturier (2004), el movimiento no solo tiene una función biomecánica, sino que constituye un medio esencial de expresión emocional y construcción del esquema corporal, siendo fundamental para el desarrollo	La psicomotricidad gruesa será evaluada mediante la observación sistemática de la ejecución de movimientos globales como correr, saltar, trepar y mantener el equilibrio, en contextos de juego y actividades estructuradas. Se considerarán indicadores como la coordinación motora general, el control postural, la conciencia corporal y la expresión emocional durante la actividad motriz. La medición se realizará a través de dinámicas lúdicas que permitan valorar el	Coordinación Dinámica Global Capacidad para realizar movimientos amplios y simultáneos que requieren la participación de diferentes partes del cuerpo en forma armónica y sincronizada. (Aucouturier,2004)	EL RECONOCIMIENTO DEL ESQUEMA CORPORAL POSIBILITA EL DOMINIO DE SUS MOVIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> ➤ Descubre el propio cuerpo como un elemento de creación y de juego. ➤ Toma conciencia del propio cuerpo y de las numerosas posibilidades de movimientos que tiene. ➤ Estructura la representación mental de su esquema corporal. ➤ Domina suficientemente su cuerpo y sus movimientos que ahora son más económicos y eficaces. IMPACTO POSITIVO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS DE IMITACIÓN Y REPRESENTACIÓN. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza actividades en grupo, donde comienzan a desarrollarse los juegos de imitación. ➤ Potencia la imaginación a través de la imitación y el juego simbólico. ➤ Pone su cuerpo en movimiento y no tiene dificultades en desarrollar juegos de imitación exacta. ➤ Descubre y explora sus nuevas posibilidades sensoriales y motoras. ➤ Imita elementos del entorno en que se mueve. ➤ Representa roles dramáticos con gracia y soltura. ➤ Comprende su rol. Percibe y elabora situaciones de picardía en el juego. ➤ Trabaja la memoria y la atención. DOMINIO DE LA LATERALIDAD Y ORIENTACIÓN ESPACIO -TEMPORAL <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce y reproduce formas geométricas, tomando conciencia de la derecha e izquierda. 	Ordinal Niveles: <ul style="list-style-type: none"> • Adecuado (A) • Regular (R) • Inadecuado (I) Rango de puntuaciones o valores, según niveles: <ul style="list-style-type: none"> • A = 93 - 138 • R = 47 - 92 • I = 0 - 46

	<p>integral del niño en sus dimensiones física, cognitiva y afectiva.</p>	<p>nivel de desarrollo de las habilidades motoras gruesas, el esquema corporal y la capacidad de autorregulación motriz y afectiva del niño.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Camina alternando los saltos pie izquierdo, pie derecho. ➤ Se desplaza de un lado a otro, evitando obstáculos. ➤ Salta con un solo pie, con los dos pies y alterna los saltos pie izquierdo pie derecho ➤ Se orienta fácilmente en el espacio. ➤ Maneja y domina sus nociones de arriba, debajo, delante, atrás, situaciones (dentro, fuera), en cuanto al tamaño (grande, pequeño) y la dirección (a, hasta, desde, aquí, allí). ➤ Es capaz de saltar rebotando con suficiente control. ➤ Corre veloz y con técnica adecuada. Esquiva. Cambia de dirección. Reacciona con rapidez. ➤ Trepa, se suspende y balancea con absoluta seguridad y a elevadas alturas. ➤ Lanza con seguridad y potencia. Intenta coordinar carrera y lanzamiento. ➤ Salta en profundidad alrededor de 1 m.; a lo largo 50-60 cm. y en alto 40-50 cm. ➤ Anticipa la trayectoria de los objetos. ➤ Trota despacio y rápido, alternando la forma de correr, lento y rápido. ➤ Corre saltando con intervalos. <p>DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA PARA LA HABILIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Es capaz de coordinar la propia acción con la de los compañeros, poniéndose de acuerdo en ritmos, movimientos, acciones... ➤ Perfecciona la ejecución de transporte y arrastre: colectiva o individualmente, sin o con elementos. ➤ Participa activamente en juegos con reglas arbitrarias, como por ejemplo dar dos pasos y dar una palmada. ➤ Evidencia mejoras en la coordinación de los movimientos de su cuerpo. ➤ Desarrolla el ritmo, la coordinación y la potencia impulsora de los miembros inferiores. 	
--	---	--	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ejecuta habilidades motrices caracterizadas por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos. ➤ Realiza juegos organizados y sencillos de pelota y juegos de habilidad corporal. ➤ Puede jugar sin excesiva ayuda del adulto. ➤ Recibe con dos manos y puede devolver un pase. 	
			<p style="text-align: center;">Equilibrio</p> <p>Habilidad para mantener el control postural del cuerpo, ya sea en posición estática o durante el movimiento, sin perder la estabilidad. (Aucouturier, 2004)</p>	<p>LA MADUREZ MOTORA EN JUEGOS DE EQUILIBRIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza diferentes tipos de marcha, controlando voluntariamente el inicio y el final de los desplazamientos. ➤ Mantiene un equilibrio estático durante un tiempo. ➤ Mejora progresivamente el contraste tensión-distensión de todo el cuerpo o de alguna de sus partes. ➤ Participa cooperativamente en ejercicios de equilibrio. ➤ Evidencia madurez muscular en los movimientos que ejecuta. ➤ Demuestra equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida ➤ Evidencia equilibrio postural en diversos movimientos y desplazamientos 	
			<p style="text-align: center;">Dominio Corporal Estático</p> <p>Capacidad para reconocer y controlar el cuerpo de manera consciente, utilizando eficazmente los músculos grandes durante la actividad motriz. (Aucouturier, 2004)</p>	<p>ERCICIOS DE TONICIDAD, RESPIRACIÓN Y RELAJACIÓN MUSCULAR</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza estiramientos de las distintas partes del cuerpo de forma correcta, como una forma de relajación muscular. ➤ Realiza determinadas acciones siguiendo órdenes concretas. ➤ Desarrolla el control respiratorio y participa activamente en las técnicas básicas de relajación ➤ Es capaz de reducir la intensidad de la actividad y de relajarse. 	

ANEXO 3

Operacionalización de la variable independiente Juegos de destreza

VI	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Juegos de destreza
Juegos de destreza	Los juegos de destreza son actividades lúdicas que estimulan el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional de los niños. Desde el enfoque psicomotriz, Schmidt (2005) señala que estos juegos favorecen la coordinación, el control muscular y la adaptación motora, aspectos clave para el desarrollo de la motricidad gruesa. Además, promueven la interacción social, el respeto por las normas y el manejo emocional, contribuyendo así al desarrollo integral infantil.	Los juegos de destreza serán implementados como una estrategia didáctica en sesiones programadas dirigidas al grupo experimental. Las actividades serán seleccionadas en función de su relación con dimensiones de la psicomotricidad gruesa: coordinación, equilibrio y dominio corporal. No se medirá esta variable directamente, sino a través del efecto producido en la variable dependiente.	Control motor	Estimular movimientos amplios, armónicos y rítmicos	“La carrera de obstáculos” “Carrera de sacos”, “Saltos con un pie”, “Sigue al líder”, “El pilla-pilla”, “Mi pequeña gran maratón”
			Coordinación	Fortalecer la estabilidad corporal en movimiento y en quietud	“El juego de las estatuas equilibradas”, “Cuidado te caes”, “El laberinto de conos”, “El pingüino”, “El juego de la silla”, “La carrera de la cucharita”
			Retroalimentación (Feed back)	Mejorar la conciencia espacial y corporal	“Simón dice”, “El juego de las direcciones”, “El juego del pescador”, “Sigue al líder”, “La búsqueda del camino”, “El tesoro oculto”
			Transferencia	Promover el control visual-motor y la exactitud en los movimientos	“Tiro al blanco”, “¡Encesta si puedes!”, “¡Que canasta!”, “Pasar la pelota con los pies”, “El juego de las torres”
			Capacidad del niño para regular y ejecutar movimientos con precisión, ajustando fuerza y velocidad según la tarea. (Schmidt, 2005)		
			Integración de distintas partes del cuerpo (ojo-mano, ojo-pie) para lograr movimientos fluidos y armónicos. (Schmidt, 2005)		
			Habilidad para ajustar los movimientos y conductas en función de la información recibida del entorno o del docente. (Schmidt, 2005)		
			Capacidad del niño para aplicar lo aprendido en una actividad motriz a otra situación diferente. (Schmidt, 2005)		

ANEXO 4

Ficha técnica e instrumento Guía de observación “Motricidad gruesa”

La guía de observación titulada “Motricidad gruesa”, elaborada en el año 2017 por la Bachiller Noemí Giuliana Córdova Sigueñas, para optar el título de bachiller de la Escuela de posgrado en la Universidad César Vallejo, tiene como objetivo principal diagnosticar el nivel de motricidad gruesa en niños de cinco años de edad pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N.º307 de Casma, con una muestra total de 70 infantes.

Este instrumento permite explorar tres dimensiones fundamentales del desarrollo motor: la coordinación dinámica global, el equilibrio y el dominio corporal estático. Está diseñado para ser aplicado tanto de manera individual como colectiva, con una duración aproximada de 25 minutos por sesión.

La validez del instrumento fue determinada mediante el método de juicio de expertos, y contó con la validación del Dr. Luis Ita Sevillano, docente asesor metodológico y administrador de la UGEL Casma. A través de una matriz de validación, se analizó la coherencia y la relación entre la variable principal, sus dimensiones, indicadores, ítems y las alternativas de respuesta correspondientes. En cuanto a la confiabilidad, se empleó el coeficiente Alfa de Cronbach para determinar la consistencia interna del instrumento. El resultado obtenido fue de 0,946, lo que indica una fiabilidad muy alta, tanto en el instrumento global como en cada una de sus dimensiones.

El cuestionario consta de 46 ítems distribuidos equitativamente en las tres dimensiones ya mencionadas. La escala de medición utilizada asigna puntajes de acuerdo con la frecuencia observada: Siempre (3), Casi siempre (2), A veces (1) y Nunca (0). En función de la puntuación final obtenida, los niveles de desarrollo de motricidad gruesa se categorizan en: Adecuado (93–138), Regular (47–92) e Inadecuado (0–46). Este instrumento se enmarca dentro del ámbito de la Educación Inicial, constituyéndose como una herramienta valiosa para el diagnóstico y el monitoreo del desarrollo motor en la primera infancia.

GUIA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA

CÓD.

PROPÓSITO: Recoger información sobre el nivel de motricidad gruesa de los niños de cinco años de la institución educativa.

INSTRUCCIÓN:

Este cuestionario contiene 46 afirmaciones que describen las conductas y acciones que un niño presenta según su nivel de motricidad gruesa. Para cada supuesto, hay cuatro opciones de respuesta, en una escala que va desde “Nunca” hasta “Siempre”. Se marcará con una “X” la opción que se considere más pertinente. La información es confidencial.

0. Nunca 1. A veces 2. Casi siempre 3. Siempre

DIM	Nº	CON RESPECTO A SU MOTRICIDAD GRUESA:	VALORACIÓN			
			0	1	2	3
COORDINACIÓN DINÁMICA GLOBAL	EL RECONOCIMIENTO DEL ESQUEMA CORPORAL POSIBILITA EL DOMINIO DE SUS MOVIMIENTOS.					
	1	Descubre el propio cuerpo como un elemento de creación y de juego.				
	2	Toma conciencia del propio cuerpo y de las numerosas posibilidades de movimientos que tiene.				
	3	Estructura la representación mental de su esquema corporal.				
	4	Domina suficientemente su cuerpo y sus movimientos que ahora son más económicos y eficaces.				
	IMPACTO POSITIVO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS DE IMITACION Y REPRESENTACIÓN.					
	5	Realiza actividades en grupo, donde comienzan a desarrollarse los juegos de imitación.				
	6	Potencia la imaginación a través de la imitación y el juego simbólico.				
	7	Pone su cuerpo en movimiento y no tiene dificultades en desarrollar juegos de imitación exacta.				
	8	Descubre y explora sus nuevas posibilidades sensoriales y motoras.				
	9	Imita elementos del entorno en que se mueve.				
	10	Representa roles dramáticos con gracia y soltura.				
	11	Comprende su rol. Percibe y elabora situaciones de picardía en el juego.				
	12	Trabaja la memoria y la atención.				
	DOMINIO DE LA LATERALIDAD Y ORIENTACION ESPACIO-TEMPORAL					
	13	Reconoce y reproduce formas geométricas, tomando conciencia de la derecha e izquierda.				
	14	Camina alternando los saltos pie izquierdo, pie derecho.				
	15	Se desplaza de un lado a otro, evitando obstáculos.				
	16	Salta con un solo pie, con los dos pies y alterna los saltos pie izquierdo pie derecho				
	17	Se orienta fácilmente en el espacio.				
	18	Maneja y domina sus nociones de arriba, debajo, delante, atrás, situaciones (dentro, fuera), en cuanto al tamaño (grande, pequeño) y la dirección (a, hasta, desde, aquí, allí).				
	19	Es capaz de saltar rebotando con suficiente control.				
	20	Corre veloz y con técnica adecuada. Esquiva. Cambia de dirección. Reacciona con rapidez.				
21	Trepa, se suspende y balancea con absoluta seguridad y a elevadas alturas.					
22	Lanza con seguridad y potencia. Intenta coordinar carrera y lanzamiento.					
23	Salta en profundidad alrededor de 1 m.; a lo largo 50-60 cm. y en alto 40-50 cm.					

24	Anticipa la trayectoria de los objetos.				
25	Trota despacio y rápido, alternando la forma de correr, lento y rápido.				
26	Corre saltando con intervalos.				
DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA PARA LA HABILIDAD CORPORAL					
27	Es capaz de coordinar la propia acción con la de los compañeros, poniéndose de acuerdo en ritmos, Movimientos, acciones...				

	28	Perfecciona la ejecución de transporte y arrastre: colectiva o individualmente, sin o con elementos.			
	29	Participa activamente en juegos con reglas arbitrarias, como por ejemplo dar dos pasos y dar una palmada.			
	30	Evidencia mejoras en la coordinación de los movimientos de su cuerpo.			
	31	Desarrolla el ritmo, la coordinación y la potencia impulsora de los miembros inferiores.			
	32	Ejecuta habilidades motrices caracterizadas por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos.			
	33	Realiza juegos organizados y sencillos de pelota y juegos de habilidad corporal.			
	34	Puede jugar sin excesiva ayuda del adulto.			
	35	Recibe con dos manos y puede devolver un pase.			
LA MADUREZ MOTORA EN JUEGOS DE EQUILIBRIO					
EQUILIBRIO	36	Realiza diferentes tipos de marcha, controlando voluntariamente el inicio y el final de los desplazamientos.			
	37	Mantiene un equilibrio estático durante un tiempo.			
	38	Mejora progresivamente el contraste tensión-distensión de todo el cuerpo o de alguna de sus partes.			
	39	Participa cooperativamente en ejercicios de equilibrio.			
	40	Evidencia madurez muscular en los movimientos que ejecuta.			
	41	Demuestra equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida			
	42	Evidencia equilibrio postural en diversos movimientos y desplazamientos.			
EJERCICIOS DE TONICIDAD, RESPIRACIÓN Y RELAJACIÓN MUSCULAR					
DOMINIO CORPORAL	43	Realiza estiramientos de las distintas partes del cuerpo de forma correcta, como una forma de relajación muscular.			
	44	Realiza determinadas acciones siguiendo órdenes concretas.			
	45	Desarrolla el control respiratorio y participa activamente en las técnicas básicas de relajación			
	46	Es capaz de reducir la intensidad de la actividad y de relajarse.			

ANEXO 5

MATRIZ DE INSTRUMENTO

Título: Influencia de los juegos de destreza en la psicomotricidad gruesa de niños de 5 años de la I.E.I. San Borja 417

Autores: Lourdes Tapia Cachahuallpa, Esmeralda Matriushka Zea Pacheco

VD	D.	Indicadores	Items	Alternativas	Puntajes	Porcentajes	N.º total de items	Niveles o rangos
PSICOMOTRICIDAD GRUESA	COORDINACIÓN DINÁMICA GLOBAL	Descubre el propio cuerpo como un elemento de creación y de juego.	1	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	35	I=Inadecuado R= Regular A= Adecuado
		Toma conciencia del propio cuerpo y de las numerosas posibilidades de movimientos que tiene.	2	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Estructura la representación mental de su esquema corporal.	3	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Domina suficientemente su cuerpo y sus movimientos que ahora son más económicos y eficaces.	4	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Realiza actividades en grupo, donde comienzan a desarrollarse los juegos de imitación.	5	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Potencia la imaginación a través de la imitación y el juego simbólico.	6	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Pone su cuerpo en movimiento y no tiene dificultades en desarrollar juegos de imitación exacta.	7	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Descubre y explora sus nuevas posibilidades sensoriales y motoras.	8	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		I=Inadecuado R= Regular A= Adecuado
		Imita elementos del entorno en que se mueve.	9	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Representa roles dramáticos con gracia y soltura.	10	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		

		Comprende su rol. Percibe y elabora situaciones de picardía en el juego.	11	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Trabaja la memoria y la atención.	12	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Reconoce y reproduce formas geométricas, tomando conciencia de la derecha e izquierda.	13	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Camina alternando los saltos pie izquierdo, pie derecho.	14	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Se desplaza de un lado a otro, evitando obstáculos.	15	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Salta con un solo pie, con los dos pies y alterna los saltos pie izquierdo pie derecho	16	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Se orienta fácilmente en el espacio.	17	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Maneja y domina sus nociones de arriba, debajo, delante, atrás, situaciones (dentro, fuera), en cuanto al tamaño (grande, pequeño) y la dirección (a, hasta, desde, aquí, allí).	18	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Es capaz de saltar rebotando con suficiente control.	19	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Corre veloz y con técnica adecuada. Esquiva. Cambia de dirección. Reacciona con rapidez.	20	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Trepa, se suspende y balancea con absoluta seguridad y a elevadas alturas.	21	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		

I=Inadecuado
R= Regular
A= Adecuado

	Lanza con seguridad y potencia. Intenta coordinar carrera y lanzamiento.	22	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	I=Inadecuado R= Regular A= Adecuado
	Salta en profundidad alrededor de 1 m.; a lo largo 50-60 cm. y en alto 40-50 cm.	23	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	
	Anticipa la trayectoria de los objetos.	24	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	
	Trota despacio y rápido, alternando la forma de correr, lento y rápido.	25	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	
	Corre saltando con intervalos.	26	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	
	Es capaz de coordinar la propia acción con la de los compañeros, poniéndose de acuerdo en ritmos, Movimientos, acciones...	27	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	
	Perfecciona la ejecución de transporte y arrastre: colectiva o individualmente, sin o con elementos.	28	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	
	Participa activamente en juegos con reglas arbitrarias, como por ejemplo dar dos pasos y dar una palmada.	29	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	
	Evidencia mejoras en la coordinación de los movimientos de su cuerpo.	30	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	
	Desarrolla el ritmo, la coordinación y la potencia impulsora de los miembros inferiores.	31	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	
	Ejecuta habilidades motrices caracterizadas por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos.	32	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	I=Inadecuado R= Regular A= Adecuado
	Realiza juegos organizados y sencillos de pelota y	33	Siempre Casi siempre A veces	3 2 1	2.17 %	

	juegos de habilidad corporal.		Nunca	0			
	Puede jugar sin excesiva ayuda del adulto.	34	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
	Recibe con dos manos y puede devolver un pase.	35	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
EQUILIBRIO	Realiza diferentes tipos de marcha, controlando voluntariamente el inicio y el final de los desplazamientos.	36	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	7	I=Inadecuado R= Regular A= Adecuado
	Mantiene un equilibrio estático durante un tiempo.	37	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
	Mejora progresivamente el contraste tensión-distensión de todo el cuerpo o de alguna de sus partes.	38	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
	Participa cooperativamente en ejercicios de equilibrio.	39	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
	Evidencia madurez muscular en los movimientos que ejecuta.	40	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
	Demuestra equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida	41	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
	Evidencia equilibrio postural en diversos movimientos y desplazamientos.	42	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
DOMICIO CORPORAL ESTÁTICO	Realiza estiramientos de las distintas partes del cuerpo de forma correcta, como una forma de relajación muscular.	43	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %	4	I=Inadecuado R= Regular A= Adecuado
	Realiza determinadas acciones siguiendo órdenes concretas.	44	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		

		Desarrolla el control respiratorio y participa activamente en las técnicas básicas de relajación	45	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		
		Es capaz de reducir la intensidad de la actividad y de relajarse.	46	Siempre Casi siempre A veces Nunca	3 2 1 0	2.17 %		



ANEXO 6 Constancia de aplicación de tesis



GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"SANTA ROSA"
R.S. N° 084-51-ED-1942 / RENUEVA D.S. N° 09-94-ED-1994
LICENCIAMIENTO: R.M. N° 358 2020-MINEDU



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 417 "SAN BORJA"

UGEL CUSCO- DISTRITO-WANCHAQ

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

Quien suscribe, Verónica Amparo Del Carpio Contreras, identificada con DNI N.º 23943478, en calidad de directora de la Institución Educativa Inicial N.º 417 "San Borja", ubicada en la Urb. San Borja, distrito de Wánchaq, Cusco, deja constancia de que las señoritas Esmeralda Matriushka Zea Pacheco, con DNI N.º 76427332, y Lourdes Tapia Cachahuallpa, con DNI N.º 71907811, estudiantes de la carrera profesional de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Santa Rosa" – Cusco, han desarrollado la aplicación de su trabajo de tesis titulado:

"Los juegos de destreza como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 417 San Borja, 2025".

La aplicación se realizó en nuestra institución en dos momentos: la primera fase los días 23 y 24 de abril de 2025, y la segunda fase los días 25 y 26 de junio de 2025.

El objetivo de la investigación fue determinar la influencia de los juegos de destreza en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, evidenciándose mejoras significativas en la coordinación dinámica global, el equilibrio y el dominio corporal estático de los niños participantes. El trabajo se desarrolló con responsabilidad, compromiso y en estricto cumplimiento de los lineamientos institucionales.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas, para los fines que estimen conveniente.

Cusco, **02 de julio de 2025**

Firma y sello

Verónica Amparo Del Carpio Contreras
Directora de la I.E.I. N.º 417 "San Borja"

Firma y sello

Anaid Álvarez Vera
Docente de aula aplicada

ANEXO 7 Sesiones de aprendizaje

SESIONES DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N° 1**1. Datos Generales**

Título de la sesión: LA RAYUELA			
Estudiante Practicante: Esmeralda Matriushka Zea Pacheco Lourdes Tapia Cachahuallpa		Docente de aula: Anaid Alvarez Verá IE: San Borja N° 417	
Área: Psicomotriz	Edad: 5 años	Fecha de aplicación: 03-06-2025	Duración de la sesión: 45 minutos

2. **Objetivo general:** Estimular el equilibrio dinámico y estático, la coordinación motora y la conciencia corporal mediante juegos estructurados.

3. Propósitos y Evidencias de aprendizaje

Área: Psicomotriz			
Competencias: Se desenvuelve de manera autónoma a traves de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 			
Desempeño	Evidencia de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Instrumentos de Evaluación
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Dibuja la actividad que más le gusta.	Ficha de observación.	Ficha de observación: Psicomotriz gruesa.
Estándares de aprendizaje			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
Enfoques Transversales	Acciones observables		
Búsqueda de la excelencia	Valor de la superación y resiliencia. Aprendemos de nuestros errores y nos esforzamos por superarlos.		

4. Materiales

- Tizas o cinta para marcar rayuela y línea
- Latas vacías (ligeras y seguras)
- Obstáculos pequeños (bloques, conos, pelotas)
- Caja o recipiente para dejar las latas

5. Momentos de la sesión:

Momentos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: La profesora comunica que activaremos nuestro cuerpo para la actividad principal. Actividad: Juego del “espejo”: El niño imita los movimientos de la maestra.</p> <p>Propósito y organización:</p> <p>Objetivo general: Estimular el equilibrio dinámico y estático, la coordinación motora y la conciencia corporal mediante juegos estructurados.</p> <p>Asamblea La profesora les presenta a los niños y niñas el material a utilizar y se les invita a decir a qué le gustaría jugar con el material que les estás presentando.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Presentación de la rayuela. ○ Latas ○ Latas vacías (ligeras y seguras) ○ Obstáculos pequeños (bloques, conos, pelotas) ○ Caja o recipiente para dejar las latas <p>Después se plantea y construyen las reglas o normas para el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a nuestros compañeros.</p>	7 minutos
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de la competencia</p> <p>Expresión motriz Secuencia de actividades: Primero la rayuela: los niños saltan en un esquema de rayuela dibujado en el suelo. Después el equilibrio estático: al terminar la rayuela, se colocan en un solo pie con los brazos extendidos a los lados durante 5 segundos. Caminar sobre una línea recta (dibujada con tiza o cinta), con obstáculos pequeños (conos, bloques) y una lata en cada mano, brazos extendidos. Luego nuevamente equilibrio estático: al final de la línea, se detienen nuevamente en un solo pie con brazos extendidos. Seguidamente dejan las latas cuidadosamente en una caja o zona marcada. Finalmente saltan otra rayuela para cerrar el circuito. Repeticiones: 2 a 3 veces por niño, en grupos pequeños.</p> <p>Relajación</p>	35 minutos

	<p>Una vez que están todos sentados los invitamos a que cuenten o realicen la acción que más les gustó, lo que no les gusto y sus experiencias de la sesión.</p> <p>Expresión gráfico plástico Después de descansar y de contarles el cuento, los invitamos dibujar. Este es el tiempo para la Expresión gráfico-plástica. Los niños expresan a través del dibujo, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. Al recoger los dibujos, les preguntará sobre sus producciones, reconociendo en voz alta su esfuerzo.</p>	
Cierre	<p>Evaluación y Metacognición ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Les gustaría volver a repetirlo? ¿A que les gustaría jugar la próxima sesión de psicomotricidad?</p>	3 minutos

6. Webgrafía

- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7401/Gu%C3%ada%20de%20Orientaci%C3%B3n%20del%20Uso%20del%20M%C3%B3dulo%20de%20Materiales%20de%20Psicomotricidad%20para%20Ni%C3%B1os%20y%20Ni%C3%B1as%20de%203%20a%205%20A%C3%B1os.%20Ciclo%20II.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sesión de Aprendizaje N° 2

1. Datos Generales

Título de la sesión: ¡Somos Ninjas!			
Estudiante Practicante: Esmeralda Matriushka Zea Pacheco Lourdes Tapia Cachahuallpa		Docente de aula: Anaid Alvarez Verá IE: San Borja N° 417	
Área: Psicomotriz	Edad: 5 años	Fecha de aplicación: 04-06-2025	Duración de la sesión: 45 minutos

2. **Objetivo general:** Estimular la velocidad, el trabajo en equipo, el equilibrio dinámico y la coordinación motora a través de juegos de carrera.

3. Propósitos y Evidencias de aprendizaje

Área: Psicomotriz			
Competencias: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 			
Desempeño	Evidencia de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Instrumentos de Evaluación
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Dibuja la actividad que más le gusta.	Ficha de observación	Ficha de observación: Psicomotriz gruesa.
Estándares de aprendizaje			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
Enfoques Transversales		Acciones observables	
Búsqueda de la excelencia		Valor de la superación y resiliencia. Aprendemos de nuestros errores y nos esforzamos por superarlos.	

4. Materiales

- Conos o marcadores para delimitar zonas.

5. Momentos de la sesión

Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: La profesora comunica que activaremos nuestro cuerpo para la actividad principal. Actividad: Juego del “semáforo”: Verde: correr. Amarillo: caminar. Rojo: detenerse. Estiramientos dinámicos: brazos, piernas, cuello y saltos suaves.</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Objetivo general: Estimular la velocidad, el trabajo en equipo, el equilibrio dinámico y la coordinación motora a través de juegos de carrera.</p> <p>Asamblea La profesora les presenta a los niños y niñas el material a utilizar, y se les invita a decir a qué le gustaría jugar con el material que les estás presentando.</p> <ul style="list-style-type: none"> o Presentación de la rayuela. o Latas vacías (ligeras y seguras) o Obstáculos pequeños (bloques, conos, pelotas) o Caja o recipiente para dejar las latas <p>Después se plantea y construyen las reglas o normas para el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a nuestros compañeros.</p>	7 minutos

Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de la competencia</p> <p>Expresión motriz Carreras de relevos cortos (10 minutos): En equipos de 4-5 niños. Cada niño corre una distancia corta (5-7 metros) y entrega un objeto (pañuelo, cono) al siguiente. Se repite 2-3 veces. Carreras de relevos largos (8 minutos): Misma dinámica, pero con una distancia mayor. Se puede incluir un pequeño obstáculo (como rodear un cono). Carrera individual por rondas 5 niños por ronda. Corren de un extremo al otro del patio. Se puede hacer una “final” con los ganadores de cada ronda.</p> <p>Relajación Nos trasladamos al área verde después de jugar y es en este momento se les invita a un tiempo de calma proponiéndoles la relajación, para ello les comunicamos que realizaremos el juego del “globo que se desinfla”: los niños se inflan como globos (inhalan) y se desinflan lentamente (exhalan).</p> <p>Expresión gráfico plástico Después de descansar y de contarles el cuento, los invitamos dibujar. Este es el tiempo para la Expresión gráfico-plástica. Los niños expresan a través del dibujo, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. Al recoger los dibujos, les preguntará sobre sus producciones, reconociendo en voz alta su esfuerzo.</p>	35 minutos
Cierre	<p>Evaluación y Metacognición ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Les gustaría volver a repetirlo? ¿A que les gustaría jugar la próxima sesión de psicomotricidad?</p>	3 minutos

6. Webgrafía

- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7401/Gu%3%ada%20de%20Orientaci%3%b3n%20del%20Uso%20del%20M%3%bdulo%20de%20Materiales%20de%20Psicomotricidad%20para%20Ni%3%b1os%20y%20Ni%3%b1as%20de%203%20a%205%20A%3%b1os.%20Ciclo%20II.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sesión de Aprendizaje N° 3

1. Datos Generales

Título de la sesión: ¡Imitamos a los Animales!			
Estudiante Practicante: Esmeralda Matriushka Zea Pacheco Lourdes Tapia Cachahuallpa		Docente de aula: Anaid Alvarez Verá IE: San Borja N° 417	
Área: Psicomotriz	Edad: 5 años	Fecha de aplicación: 05-06-2025	Duración de la sesión: 45 minutos

2. **Objetivo general:** Estimular la motricidad gruesa, el equilibrio, la coordinación y la conciencia corporal a través de la imitación de animales.

3. Propósitos y Evidencias de aprendizaje

Área: Psicomotriz			
Competencias: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 			
Desempeño	Evidencia de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Instrumentos de Evaluación
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Dibuja la actividad que más le gusta.	Ficha de observación.	Ficha de observación: Psicomotriz gruesa.
Estándares de aprendizaje			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
Enfoques Transversales		Acciones observables	
Búsqueda de la excelencia		Valor de la superación y resiliencia. Aprendemos de nuestros errores y nos esforzamos por superarlos.	

4. Materiales

- Conos, latas pequeñas y grandes
- Colchonetas
- Siluetas de animales

5. Momentos de la sesión

Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: La profesora comunica que activaremos nuestro cuerpo para la actividad principal. Estiramientos dinámicos: brazos, piernas, cuello y saltos suaves.</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Objetivo general: Estimular la motricidad gruesa, el equilibrio, la coordinación y la conciencia corporal a través de la imitación de animales.</p> <p>Asamblea La profesora les presenta a los niños y niñas el material a utilizar, y se les invita a decir a qué le gustaría jugar con el material que les está presentando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conos y Latas pequeñas y grandes • Colchonetas • Siluetas de animales <p>Después se plantea y construyen las reglas o normas para el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a nuestros compañeros.</p>	7 Min.
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de la competencia</p> <p>Expresión motriz</p> <p>1. Mariposa – Carrera en zigzag con brazos extendidos Materiales: conos alineados en zigzag. Dinámica: los niños corren de ida y vuelta entre los conos, agitando los brazos como alas, sin tumbarlos.</p> <p>2. Sapo – Saltos cortos entre latas pequeñas Materiales: latas de leche en tarro, colocadas a corta distancia. Dinámica: los niños imitan al sapo dando pequeños saltos de ida y vuelta. Trabajo rítmico: favorece la percepción del espacio y el tiempo.</p> <p>3. Conejo – Saltos largos entre latas grandes Materiales: latas grandes, colocadas a mayor distancia. Dinámica: los niños imitan al conejo dando saltos amplios, de ida y vuelta.</p> <p>4. Serpiente – Arrastre sin usar manos Materiales: colchonetas alineadas como camino. Dinámica: los niños se arrastran como serpientes, usando solo los codos, sin mover las manos.</p> <p>Relajación Nos trasladamos al área verde después de jugar y es en este momento se les invita a un tiempo de calma proponiéndoles la relajación, para ello les comunicamos que realizaremos el juego del “globo que se desinfla”: los niños se inflan como globos (inhalan) y se desinflan lentamente (exhalan).</p> <p>Expresión gráfico plástico Después de descansar y de contarles el cuento, los invitamos a dibujar. Este es el tiempo para la Expresión gráfico-plástica. Los niños expresan a través del dibujo, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. Al recoger los dibujos, les preguntará sobre sus producciones, reconociendo en voz alta su esfuerzo.</p>	35 min.

Cierre	Evaluación y Metacognición ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Les gustaría volver a repetirlo? ¿A que les gustaría jugar la próxima sesión de psicomotricidad?	3 min.
--------	--	--------

6. Webgrafía

- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7401/Gu%c3%ada%20de%20Orientaci%c3%b3n%20del%20Uso%20del%20M%c3%bdulo%20de%20Materiales%20de%20Psicomotricidad%20para%20Ni%c3%b1os%20y%20Ni%c3%b1as%20de%203%20a%205%20A%c3%b1os.%20Ciclo%20II.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Sesión de Aprendizaje N 4

1. Datos Generales

Título de la sesión: EQUILIBRIO Y LANZAMIENTO			
Estudiante Practicante: Esmeralda Matriushka Zea Pacheco Lourdes Tapia Cachahuallpa		Docente de aula: Anaid Alvarez Verá IE: San Borja N° 417	
Área: Psicomotriz	Edad: 5 años	Fecha de aplicación: 06-06-2025	Duración de la sesión: 45 minutos

- Objetivo general: Hoy realizaremos juegos que nos ayudaran a desarrollar nuestra coordinación óculo manual con el lanzamiento y óculo podal manteniendo el equilibrio.
- Propósitos y Evidencias de aprendizaje

Área: Psicomotriz			
Competencias: Se desenvuelve de manera autónoma a traves de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 			
Desempeño	Evidencia de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Instrumentos de Evaluación
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Dibuja la actividad que más le gusta.	Ficha de observación por niño.	Ficha de observación.
Estándares de aprendizaje			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
Enfoques Transversales	Acciones observables		
Búsqueda de la excelencia	Valor de la superación y resiliencia. Aprendemos de nuestros errores y nos esforzamos por superarlos.		

4. Materiales

- Cinta adhesiva o cuerda
- Latas, bloques o cojines (obstáculos)
- Pelotas de trapo
- Cestas, cajas o baldes
- Colchonetas o mantas
- Reproductor de música
- Música suave o sonidos de la naturaleza
- Hojas blancas o papel bond

- Crayolas, lápices de colores o marcadores

5. Momentos de la sesión

Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Se recibe a los niños en el patio o aula psicomotriz con música suave de fondo. Se les cuenta brevemente que hoy se convertirán en “exploradores del cuerpo” y que usarán su cuerpo para jugar, moverse, saltar, patear, trepar y reír. Se los motiva con frases como: “¿Están listos para la aventura de hoy?”, “¿Quién quiere descubrir todo lo que su cuerpo puede hacer?”</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Objetivo general: Hoy realizaremos juegos que nos ayudaran a desarrollar nuestra coordinación óculo manual con el lanzamiento y óculo podal manteniendo el equilibrio.</p> <p>Asamblea La profesora les presenta a los niños y niñas el material a utilizar, y se les invita a decir a qué le gustaría jugar con el material que les estás presentando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cesta y Pelotas de trapo • Línea pintada en el suelo • Colchonetas o mantas <p>Después se plantea y construyen las reglas o normas para el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a nuestros compañeros.</p>	7 minutos

Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de la competencia</p> <p>Expresión Motriz</p> <p>A. Equilibrio con desafíos Materiales: Línea dibujada en el piso, latas o bloques como obstáculos. Instrucciones: Se coloca una línea recta en el suelo (puede ser cinta adhesiva o cuerda). A lo largo de la línea, se ubican "obstáculos" (bloques, latas, cojines). Los niños deben caminar sobre la línea manteniendo el equilibrio y superando los obstáculos (pasar por encima o rodearlos).</p> <p>B. Lanzamiento de pelotas de trapo a cestas Materiales: Pelotas de trapo, 2 cestas . Instrucciones: Se ubican las cestas a diferentes distancias. Los niños se colocan detrás de una línea y lanzan pelotas tratando de encestar. Se motiva con frases como: "¡Muy bien! ¡Inténtalo otra vez!"</p> <p>Relajación Se invita a los niños a recostarse o sentarse en colchonetas. Se apaga la música activa y se coloca música suave o sonidos de naturaleza. Guía verbal suave: "Cierra tus ojitos... Imagina que tu cuerpo está flotando en una nube... Inhala por la nariz... Exhala por la boca... Tu cuerpo se relaja..."</p> <p>Expresión gráfico plástico Después de descansar y de contarles el cuento, los invitamos dibujar. Este es el tiempo para la Expresión gráfico-plástica. Los niños expresan a través del dibujo, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. Al recoger los dibujos, les preguntará sobre sus producciones, reconociendo en voz alta su esfuerzo.</p>	35 minutos
Cierre	<p>Evaluación y Metacognición</p> <p>¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Les gustaría volver a repetirlo? ¿A que les gustaría jugar la próxima sesión de psicomotricidad?</p>	3 minutos

6. Webgrafía

- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7401/Gu%C3%ada%20de%20Orientaci%C3%B3n%20del%20Uso%20del%20M%C3%B3dulo%20de%20Materiales%20de%20Psicomotricidad%20para%20Ni%C3%B1os%20y%20Ni%C3%B1as%20de%203%20a%205%20a%C3%B1os.%20Ciclo%20II.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sesión de Aprendizaje N 5

1. Datos Generales

Título de la sesión: ¡Jugamos con Ula Ulas!			
Estudiante Practicante: Esmeralda Matriushka Zea Pacheco Lourdes Tapia Cachahuallpa		Docente de aula: Anaid Alvarez Verá IE: San Borja N° 417	
Área: Psicomotriz	Edad: 5 años	Fecha de aplicación: 17-06-2025	Duración de la sesión: 45 minutos

2. **Objetivo general:** Estimular la coordinación motora gruesa, la orientación espacial y la flexibilidad a través del uso del ula ula.

3. Propósitos y Evidencias de aprendizaje:

Área: Psicomotriz			
Competencias: Se desenvuelve de manera autónoma a traves de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 			
Desempeño	Evidencia de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Instrumentos de Evaluación
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Dibuja la actividad que más le gusta.	Ficha de observación por niño.	Ficha de observación: Psicomotriz gruesa.
Estándares de aprendizaje			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
Enfoques Transversales		Acciones observables	
Búsqueda de la excelencia		Valor de la superación y resiliencia. Aprendemos de nuestros errores y nos esforzamos por superarlos.	

4. Materiales

- 1 ula ula por niño
- Espacio amplio y seguro
- Buffer, música suave para la relajación.

5. Momentos de la sesión

Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Se recibe a los niños en el patio o aula psicomotriz con música suave de fondo. Se les cuenta brevemente que hoy se convertirán en “exploradores del cuerpo” y que usarán su cuerpo para jugar, moverse, saltar, patear, trepar y reír. Se los motiva con frases como: “¿Están listos para la aventura de hoy?”, “¿Quién quiere descubrir todo lo que su cuerpo puede hacer?”</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Objetivo general: Hoy estimularemos la coordinación motora gruesa, la orientación espacial y la flexibilidad a través del uso del ula ula.</p>	7 minutos
Desarrollo	<p>Asamblea La profesora les presenta a los niños y niñas el material a utilizar, y se les invita a decir a qué le gustaría jugar con el material que les estás presentando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aros (ula-ulas) • Música relajante o sonidos de naturaleza • Hojas y crayolas <p>Después se plantea y construyen las reglas o normas para el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a nuestros compañeros.</p> <p>Gestión y acompañamiento de la competencia</p> <p>Expresión Motriz Volvemos a preparar el cuerpo para el movimiento y familiarizarse con el ula ula. Realizamos la actividad: Caminata libre con el ula ula en la mano. Juego de “sigue la dirección”: los niños se colocan dentro del ula ula en el suelo y, según la indicación de la docente, saltan: Hacia la izquierda, derecha, adelante o atrás. Se repite varias veces, cambiando el ritmo y la secuencia. A continuación, realizamos coordinación y flexibilidad con el ula ula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secuencia de movimientos: • Sostener el ula ula sobre la cabeza • Brazos bien estirados hacia arriba. <p>Mantener la postura unos segundos. Buscamos estimular, fuerza y flexibilidad de hombros y brazos, conciencia postural.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bajar el ula ula por el cuerpo hasta la cintura. Sin soltarlo, deslizarlo con control. <p>Ahora estimulamos la coordinación motora fina y gruesa, control del movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pasar los pies por dentro del ula ula (uno por uno) • Hasta que el ula ula quede detrás del cuerpo, aún sostenido con las manos. 	35 minutos

	<p>Luego estimulamos la flexibilidad de caderas y piernas, equilibrio y disociación de movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volver a subir el ula ula por encima de la cabeza. Sin soltarlo, con control. <p>Se busca estimular resistencia muscular y control postural. Nota: Esta secuencia imita los movimientos necesarios para ponerse y sacarse una prenda de vestir, como un polo, favoreciendo la autonomía funcional.</p> <p>Relajación Sentados dentro del ula ula en el suelo, los niños hacen respiraciones profundas. Juego del “círculo mágico”: imaginan que el ula ula es una burbuja protectora y se estiran dentro de ella como si flotaran.</p> <p>Expresión gráfico plástico Después de descansar, los invitamos dibujar. Este es el tiempo para la Expresión gráfico-plástica. Los niños expresan a través del dibujo, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. Al recoger los dibujos, les preguntará sobre sus producciones, reconociendo en voz alta su esfuerzo.</p>	
Cierre	<p>Evaluación y Metacognición ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Les gustaría volver a repetirlo? ¿A que les gustaría jugar la próxima sesión de psicomotricidad?</p>	3 minutos

6. Webgrafía

- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7401/Gu%C3%ada%20de%20Orientaci%C3%B3n%20de%20Uso%20de%20Materiales%20de%20Psicomotricidad%20para%20Ni%C3%B1os%20y%20Ni%C3%B1as%20de%203%20a%205%20A%C3%B1os.%20Ciclo%20II.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sesión de Aprendizaje N 6

1. Datos Generales

Título de la sesión: ¡Rodamos con la rueda!			
Estudiante Practicante: Esmeralda Matriushka Zea Pacheco Lourdes Tapia Cachahuallpa		Docente de aula: Anaid Alvarez Verá IE: San Borja N° 417	
Área: Psicomotriz	Edad: 5 años	Fecha de aplicación: 18-06-2025	Duración de la sesión: 45 minutos

2. **Objetivo general:** Estimular la coordinación motora gruesa, la orientación espacial y la conciencia corporal mediante el desplazamiento en posición de gateo dentro de una rueda de cartón.

3. Propósitos y Evidencias de aprendizaje

Área: Psicomotriz			
Competencias: Se desenvuelve de manera autónoma a traves de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 			
Desempeño	Evidencia de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Instrumentos de Evaluación
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Dibuja la actividad que más le gusta.	Ficha de observación por niño.	Ficha de observación: Psicomotriz gruesa.
Estándares de aprendizaje			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
Enfoques Transversales		Acciones observables	
Búsqueda de la excelencia		Valor de la superación y resiliencia. Aprendemos de nuestros errores y nos esforzamos por superarlos.	

4. Materiales

- Tizas
- Ruedas de cartón
- Buffer para la música

5. Momentos de la sesión

Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación:</p> <p>Se recibe a los niños en el patio o aula psicomotriz con música suave de fondo. Se les cuenta brevemente que hoy se convertirán en “exploradores del cuerpo” y que usarán su cuerpo para jugar, moverse, saltar, patear, trepar y reír. Se los motiva con frases como:</p> <p>“¿Están listos para la aventura de hoy?”, “¿Quién quiere descubrir todo lo que su cuerpo puede hacer?”</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Objetivo general:</p> <p>Hoy vamos a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación espacial en un espacio reducido</p> <p>Asamblea</p> <p>La profesora les presenta a los niños y niñas el material a utilizar, y se les invita a decir a qué le gustaría jugar con el material que les estás presentando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rueda de cartón • Tizas <p>Después se plantea y construyen las reglas o normas para el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a nuestros compañeros.</p>	7 minutos
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de la competencia</p> <p>Expresión Motriz</p> <p>Cada niño se introduce dentro de una rueda de cartón (tipo túnel o cilindro).</p> <p>Se colocan en posición de gateo dentro de la rueda.</p> <p>Desplazamiento en línea recta</p> <p>Los niños deben avanzar desde un punto de inicio hasta un punto final, siguiendo una línea recta marcada en el suelo. Luego, deben regresar por la misma línea, manteniendo la dirección.</p> <p>Consigna clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No salirse de la línea. • Coordinar brazos y piernas para avanzar sin perder el equilibrio. • Mantener el cuerpo dentro del espacio reducido de la rueda. <p>Relajación</p> <p>Se invita a los niños a recostarse o sentarse en colchonetas. Se apaga la música activa y se coloca música suave o sonidos de naturaleza.</p>	35 minutos

	<p>Guía verbal suave: “Cierra tus ojitos... Imagina que tu cuerpo está flotando en una nube... Inhala por la nariz... Exhala por la boca... Tu cuerpo se relaja...”</p> <p>Expresión gráfico plástico Después de descansar, los invitamos dibujar. Este es el tiempo para la Expresión gráfico-plástica. Los niños expresan a través del dibujo, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. Al recoger los dibujos, les preguntará sobre sus producciones, reconociendo en voz alta su esfuerzo.</p>	
Cierre	<p>Evaluación y Metacognición ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Les gustaría volver a repetirlo? ¿A que les gustaría jugar la próxima sesión de psicomotricidad?</p>	3 minutos

6. Webgrafía

- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7401/Gu%C3%ada%20de%20Orientaci%C3%B3n%20del%20Uso%20del%20M%C3%B3dulo%20de%20Materiales%20de%20Psicomotricidad%20para%20Ni%C3%B1os%20y%20Ni%C3%B1as%20de%203%20a%205%20A%C3%B1os.%20Ciclo%20II.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sesión de Aprendizaje N 7

1. Datos Generales

Título de la sesión: ¡Saltamos como conejos! (Salto en sacos)			
Estudiante Practicante: Esmeralda Matriushka Zea Pacheco Lourdes Tapia Cachahuallpa		Docente de aula: Anaid Alvarez Verá IE: San Borja N° 417	
Área: Psicomotriz	Edad: 5 años	Fecha de aplicación: 19-06-2025	Duración de la sesión: 45 minutos

2. **Objetivo general:** Desarrollar la coordinación dinámica global y el equilibrio en los niños de 5 años mediante la actividad de saltado en sacos, fortaleciendo el control corporal, el ajuste postural y la motricidad gruesa a través del juego.

3. Propósitos y Evidencias de aprendizaje

Área: Psicomotriz			
Competencias: Se desenvuelve de manera autónoma a traves de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 			
Desempeño	Evidencia de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Instrumentos de Evaluación
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Dibuja la actividad que más le gusta.	Ficha de observación	Ficha de observación: Psicomotriz gruesa.
Estándares de aprendizaje			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
Enfoques Transversales	Acciones observables		
Búsqueda de la excelencia	Valor de la superación y resiliencia. Aprendemos de nuestros errores y nos esforzamos por superarlos.		

4. Materiales

- Sacos resistentes (1 por niño)
- Conos o cintas para marcar líneas de salida, recorrido y retorno
- Línea trazada en el suelo (con tiza, cuerda o cinta) para dar la vuelta
- Música de fondo opcional

5. Momentos de la sesión

Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación:</p> <p>Se recibe a los niños en el patio o aula psicomotriz con música suave de fondo. Se les cuenta brevemente que hoy se convertirán en “exploradores del cuerpo” y que usarán su cuerpo para jugar, moverse, saltar, patear, trepar y reír. Se los motiva con frases como:</p> <p>“¿Están listos para la aventura de hoy?”, “¿Quién quiere descubrir todo lo que su cuerpo puede hacer?”</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Objetivo general:</p> <p>Desarrollar la coordinación dinámica global y el equilibrio a través del juego de saltado en sacos, fomentando habilidades motrices gruesas como el salto con los pies juntos, el ajuste postural y la orientación espacial.</p> <p>Asamblea</p> <p>La profesora les presenta a los niños y niñas el material a utilizar, y se les invita a decir a qué le gustaría jugar con el material que les estás presentando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sacos resistentes (1 por niño) • Conos o cintas para marcar líneas de salida, recorrido y retorno • Música de fondo opcional <p>Después se plantea y construyen las reglas o normas para el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a nuestros compañeros.</p>	7 minutos
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de la competencia</p> <p>Expresión Motriz</p> <p>-Los niños se colocan en la línea de salida con el saco en la mano.</p> <p>-A la señal de la docente, deben colocarse el saco correctamente (esto fortalece la autonomía).</p> <p>-Saltan con los pies juntos hacia la línea final o cono.</p> <p>-Al llegar, dan una vuelta completa alrededor de la línea o cono.</p> <p>-Regresan saltando hacia el punto de partida.</p> <p>Se puede realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Individualmente (por turnos) -Por equipos (formando pequeñas filas) -Con desafíos variados (obstáculos, saltar al ritmo de música, etc.) <p>Relajación</p>	35 minutos

	<p>Se invita a los niños a recostarse o sentarse en colchonetas. Se apaga la música activa y se coloca música suave o sonidos de naturaleza.</p> <p>Guía verbal suave:</p> <p>“Cierra tus ojitos... Imagina que tu cuerpo está flotando en una nube... Inhala por la nariz... Exhala por la boca... Tu cuerpo se relaja...”</p> <p>Expresión gráfico plástico</p> <p>Después de descansar y de contarles el cuento, los invitamos dibujar. Este es el tiempo para la Expresión gráfico-plástica. Los niños expresan a través del dibujo, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. Al recoger los dibujos, les preguntará sobre sus producciones, reconociendo en voz alta su esfuerzo.</p>	
Cierre	<p>Evaluación y Metacognición</p> <p>¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Les gustaría volver a repetirlo? ¿A que les gustaría jugar la próxima sesión de psicomotricidad?</p>	3 minutos

6. Webgrafía

- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7401/Gu%C3%ada%20de%20Orientaci%C3%B3n%20del%20Uso%20del%20Material%20de%20Materiales%20de%20Psicomotricidad%20para%20Ni%C3%B1os%20y%20Ni%C3%B1as%20de%203%20a%205%20A%C3%B1os.%20Ciclo%20II.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sesión de Aprendizaje N 8

1. Datos Generales

Título de la sesión: ORIENTACION - COLCHONTEAS-VOLTERETAS			
Estudiante Practicante: Esmeralda Matriushka Zea Pacheco Lourdes Tapia Cachahuallpa		Docente de aula: Anaid Alvarez Verá IE: San Borja N° 417	
Área: Psicomotriz	Edad: 5 años	Fecha de aplicación: 20-06-2025	Duración de la sesión: 45 minutos

2. **Objetivo general:** Favorecer la coordinación motriz gruesa de los niños y niñas mediante actividades de salto, recepción y lanzamiento de objetos, promoviendo la atención, el equilibrio y el disfrute del movimiento a través del juego.

3. Propósitos y Evidencias de aprendizaje

Área: Psicomotriz			
Competencias: Se desenvuelve de manera autónoma a traves de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 			
Desempeño	Evidencia de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Instrumentos de Evaluación
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Dibuja la actividad que más le gusta.	Ficha de observación-.	Ficha de observación: Psicomotriz gruesa.
Estándares de aprendizaje			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
Enfoques Transversales		Acciones observables	
Búsqueda de la excelencia		Valor de la superación y resiliencia. Aprendemos de nuestros errores y nos esforzamos por superarlos.	

4. Materiales

- Colchonetas (una por cada 2 o 3 niños)
- Conos para señalar el espacio
- Música suave o alegre para ambientar
- Carteles o flechas para guiar el recorrido (opcional)

5. Momentos de la sesión

Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación:</p> <p>Se recibe a los niños en el patio o aula psicomotriz con música suave de fondo. Se les cuenta brevemente que hoy se convertirán en “exploradores del cuerpo” y que usarán su cuerpo para jugar, moverse, saltar, patear, trepar y reír. Se los motiva con frases como:</p> <p>“¿Están listos para la aventura de hoy?”, “¿Quién quiere descubrir todo lo que su cuerpo puede hacer?”</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Objetivo general: Desarrollar la coordinación dinámica global, la orientación espacial y el control corporal mediante la práctica de volteretas sobre colchonetas, promoviendo también la autonomía motriz y la conciencia corporal.</p> <p>Asamblea La profesora les presenta a los niños y niñas el material a utilizar, y se les invita a decir a qué le gustaría jugar con el material que les estás presentando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colchonetas (una por cada 2 o 3 niños) • Conos para señalar el espacio • Música suave o alegre para ambientar • Carteles o flechas para guiar el recorrido (opcional) <p>Después se plantea y construyen las reglas o normas para el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a nuestros compañeros.</p>	7 minutos
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de la competencia</p> <p>Expresión Motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se disponen colchonetas alineadas o en distintos puntos del espacio (según el número de niños). • Cada niño debe pasar uno por uno para hacer la voltereta hacia adelante sobre la colchoneta. • Luego de la voltereta, deben desplazarse caminando, corriendo suave o reptando hacia un punto indicado por flechas o conos, trabajando la orientación espacial. • Mientras esperan su turno, los otros niños pueden imitar movimientos suaves (ej. rodar, estirarse, saltar en su lugar). <p>Relajación Se invita a los niños a recostarse o sentarse en colchonetas. Se apaga la música activa y se coloca música suave o sonidos de naturaleza.</p> <p>Guía verbal suave:</p>	35 minutos

	<p>“Cierra tus ojitos... Imagina que tu cuerpo está flotando en una nube... Inhala por la nariz... Exhala por la boca... Tu cuerpo se relaja...”</p> <p>Expresión gráfico plástico Después de descansar y de contarles el cuento, los invitamos dibujar. Este es el tiempo para la Expresión gráfico-plástica. Los niños expresan a través del dibujo, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. Al recoger los dibujos, les preguntará sobre sus producciones, reconociendo en voz alta su esfuerzo.</p>	
Cierre	<p>Evaluación y Metacognición ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Les gustaría volver a repetirlo? ¿A que les gustaría jugar la próxima sesión de psicomotricidad?</p>	3 minutos

6. Webgrafía

- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7401/Gu%C3%ada%20de%20Orientaci%C3%B3n%20del%20Uso%20del%20Material%20de%20Materiales%20de%20Psicomotricidad%20para%20Ni%C3%B1os%20y%20Ni%C3%B1as%20de%203%20a%205%20A%C3%B1os.%20Ciclo%20II.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sesión de Aprendizaje N 8

1. Datos Generales

Título de la sesión: TRANSPORTE DE PELOTAS EN COLCHONETAS DE UN LADO A OTRO			
Estudiante Practicante: Esmeralda Matriushka Zea Pacheco Lourdes Tapia Cachahuallpa		Docente de aula: Anaid Alvarez Verá IE: San Borja N° 417	
Área: Psicomotriz	Edad: 5 años	Fecha de aplicación: 26-06-2025	Duración de la sesión: 45 minutos

2. **Objetivo general:** Desarrollar la coordinación dinámica global, la coordinación motora fina y gruesa, así como la habilidad corporal, a través de una actividad de transporte de pelotas desde una posición echada en la colchoneta, promoviendo el control postural, la concentración y el uso funcional de ambos lados del cuerpo.

3. Propósitos y Evidencias de aprendizaje

Área: Psicomotriz			
Competencias: Se desenvuelve de manera autónoma a traves de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 			
Desempeño	Evidencia de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Instrumentos de Evaluación
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Dibuja la actividad que más le gusto.	Ficha de observación-.	Ficha de observación: Psicomotriz gruesa.
Estándares de aprendizaje			
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.			
Enfoques Transversales		Acciones observables	
Búsqueda de la excelencia		Valor de la superación y resiliencia. Aprendemos de nuestros errores y nos esforzamos por superarlos.	

4. Materiales

- Colchonetas (una por niño)
- Aros (hula hulas): dos por niño (uno a la derecha y otro a la izquierda de la colchoneta)

- Pelotas pequeñas (una por cada niño)

5. Momentos de la sesión

Procesos Pedagógicos	Procesos Didácticos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación:</p> <p>Se recibe a los niños en el patio o aula psicomotriz con música suave de fondo. Se les cuenta brevemente que hoy se convertirán en “exploradores del cuerpo” y que usarán su cuerpo para jugar, moverse, saltar, patear, trepar y reír. Se los motiva con frases como:</p> <p>“¿Están listos para la aventura de hoy?”, “¿Quién quiere descubrir todo lo que su cuerpo puede hacer?”</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Objetivo general: Desarrollar la coordinación dinámica global, la coordinación motora fina y gruesa, así como la habilidad corporal, a través de una actividad de transporte de pelotas desde una posición echada en la colchoneta, promoviendo el control postural, la concentración y el uso funcional de ambos lados del cuerpo.</p> <p>Asamblea La profesora les presenta a los niños y niñas el material a utilizar, y se les invita a decir a qué le gustaría jugar con el material que les estás presentando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colchonetas (una por niño) • Aros (hula hulas): dos por niño (uno a la derecha y otro a la izquierda de la colchoneta) • Pelotas pequeñas (una por cada niño) • Música suave para ambientar <p>Después se plantea y construyen las reglas o normas para el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a nuestros compañeros.</p>	7 minutos
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de la competencia</p> <p>Expresión Motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño se recuesta boca arriba sobre su colchoneta. • A su lado derecho, hay un aro con una pelota adentro; al lado izquierdo, otro aro vacío. <p>La consigna es:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transportar la pelota del aro derecho al izquierdo, usando solo las manos y sin levantarse ni cambiar de posición. • El niño debe girar el tronco lo justo para alcanzar la pelota con una mano, llevarla por encima de su cuerpo y dejarla en el aro del otro lado. • Luego, lo repite varias veces, alternando el inicio desde ambos lados. <p>Relajación</p>	45 minutos

	<p>Se invita a los niños a recostarse o sentarse en colchonetas. Se apaga la música activa y se coloca música suave o sonidos de naturaleza.</p> <p>Guía verbal suave: “Cierra tus ojitos... Imagina que tu cuerpo está flotando en una nube... Inhala por la nariz... Exhala por la boca... Tu cuerpo se relaja...”</p> <p>Expresión gráfico plástico</p> <p>Después de descansar y de contarles el cuento, los invitamos dibujar. Este es el tiempo para la Expresión gráfico-plástica. Los niños expresan a través del dibujo, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. Al recoger los dibujos, les preguntará sobre sus producciones, reconociendo en voz alta su esfuerzo.</p>	
Cierre	<p>Evaluación y Metacognición</p> <p>¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Les gustaría volver a repetirlo? ¿A que les gustaría jugar la próxima sesión de psicomotricidad?</p>	3 minutos

6. Webgrafía

- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7401/Gu%C3%ada%20de%20Orientaci%C3%B3n%20del%20Uso%20del%20M%C3%B3dulo%20de%20Materiales%20de%20Psicomotricidad%20para%20Ni%C3%B1os%20y%20Ni%C3%B1as%20de%203%20a%205%20A%C3%B1os.%20Ciclo%20II.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXO 8

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS



IMAGEN: Niños realizando coordinación dinámica global



IMAGEN: Niña realizando la actividad del lanzamiento



IMAGEN: Niños realizando la actividad de equilibrio.



IMAGEN: Niños realizando la actividad de Imitación.



IMAGEN: Niños realizando la asamblea, antes de iniciar la actividad de lanzamiento y salto.



IMAGEN: Niños realizando la actividad de traslado de pelotas.



IMAGEN: Niños durante la actividad de coordinación dinámica global, con uñas.



IMAGEN: Niños durante la actividad del salto en sacos.



Imagen: Niños durante la actividad del equilibrio estático y dinámico.



IMAGEN: Niños durante las actividades de orientación espacial.

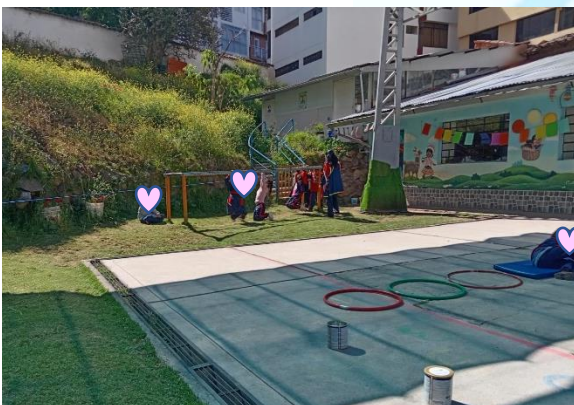


IMAGEN: Niños realizando la actividad del pasa manos.

ANEXO 9 Propuesta de actividades

N°	ACT.	OBJETIVOS GENERALES	DESCRIPCIÓN	DIMENSIONES
1	La rayuela	Estimular el equilibrio dinámico y estático, la coordinación motora y la conciencia corporal mediante juegos estructurados.	La rayuela es un juego tradicional que consiste en saltar sobre un esquema numerado dibujado en el suelo, alternando entre un pie y dos, según la casilla. Esta actividad favorece el equilibrio dinámico y estático, ya que requiere mantener la estabilidad al desplazarse y cambiar de apoyo. También estimula la coordinación motora y la conciencia corporal, permitiendo que los niños controlen sus movimientos de manera precisa. A través del juego, se fomenta la concentración, el ritmo y la socialización, en un ambiente lúdico y motivador.	Equilibrio
2	¡Somos Ninjas!	Estimular la velocidad, el trabajo en equipo, el equilibrio dinámico y la coordinación motora a través de juegos de carrera.	En esta actividad, los niños y niñas se convierten en pequeños ninjas que deben superar un circuito de carreras con diferentes retos motores. Realizarán desplazamientos rápidos, giros, saltos y pasos laterales, desarrollando su velocidad y equilibrio dinámico. La coordinación motora se estimula al adaptar sus movimientos a cada desafío del recorrido. Además, se promueve el trabajo en equipo, ya que deben colaborar, esperar turnos y animarse entre sí. A través del juego, se potencia el control corporal en movimiento y la motivación por superarse.	Equilibrio

3	¡Imitamos a los Animales!	Estimular la motricidad gruesa, el equilibrio, la coordinación y la conciencia corporal a través de la imitación de animales.	Los niños se desplazarán imitando los movimientos de distintos animales, como saltar como un conejo o un sapo, y aletear como una mariposa y arrastrarse como una serpiente. Esta actividad estimula la motricidad gruesa, el equilibrio y la coordinación. También favorece la conciencia corporal al adaptar el cuerpo a diversas posturas. Es una forma divertida de explorar el movimiento y la imaginación.	coordinación dinámica global y Equilibrio
4	“ Pelotas al aire”	Desarrollar nuestra coordinación óculo manual con el lanzamiento y óculo podal manteniendo el equilibrio.	Los niños realizarán juegos que combinan el lanzamiento de objetos con manos y pies, manteniendo el equilibrio en diferentes posiciones. Esta actividad estimula la coordinación óculo-manual y óculo-podal. También fortalece la estabilidad corporal y el control postural. A través del juego, mejoran su precisión, fuerza y concentración.	Dominio corporal estático
5	“ Manos y pies mágicos”	Favorecer la coordinación motriz gruesa de los niños y niñas mediante actividades de salto, recepción y lanzamiento de objetos, promoviendo la atención, el equilibrio y el disfrute del movimiento a través del juego.	Los niños participarán en juegos que combinan saltos, lanzamientos y recepciones de objetos, como pelotas o aros. Estas actividades fortalecen su coordinación motriz gruesa y estimulan el equilibrio. También promueven la atención y el control del cuerpo en movimiento. Todo se desarrolla en un ambiente lúdico que fomenta el disfrute y la participación activa.	Equilibrio y Dominio Corporal estático
6	“ A toda velocidad”	Fomentar el desarrollo de la velocidad en distancias cortas (10-20 metros) mediante actividades lúdicas que promuevan la reacción rápida, la coordinación y el disfrute del movimiento.	Los niños realizarán carreras en distancias cortas, de 10 a 20 metros, usando juegos como relevos o persecuciones. Estas actividades fomentan la velocidad de reacción y la coordinación motriz. También fortalecen el sistema muscular y mejoran el control corporal. Todo se lleva a cabo en un entorno divertido que promueve el entusiasmo por el movimiento.	Coordinación dinámica global

7	“ Aventura entre obstáculos”	Favorecer la coordinación motriz gruesa de los niños y niñas mediante actividades de salto, recepción y lanzamiento de objetos, promoviendo la atención, el equilibrio y el disfrute del movimiento a través del juego.	Crea un recorrido con obstáculos (pueden ser latas, conos, o líneas marcadas) que los niños deben seguir. Usa indicaciones espaciales como "pasar por encima de latas", "camina entre los conos", "gira hacia la izquierda al llegar a la pared". Los niños deben completar el recorrido siguiendo las instrucciones espaciales dadas.	Equilibrio
8	“ Diversión con Ula Ulas”	Estimular la coordinación motora gruesa, la orientación espacial y la flexibilidad a través del uso del ula ulas.	Los niños utilizarán el ula ulas realizando movimientos con la cintura, brazos, piernas y desplazamientos creativos. Esta actividad estimula la coordinación motora gruesa y la orientación espacial. También favorece la flexibilidad y el ritmo corporal. El juego se desarrolla en un ambiente divertido que promueve la expresión libre y activa.	Coordinación dinámica global
9	¡Rodamos con la rueda!	Estimular la coordinación motora gruesa, la orientación espacial y la conciencia corporal mediante el desplazamiento en posición de gateo dentro de una rueda de cartón.	Los niños se desplazarán en posición de gateo dentro de una rueda de cartón, simulando un movimiento de rodamiento. Esta actividad estimula la coordinación motora gruesa y la orientación espacial. También fortalece la conciencia corporal y el control postural. Se realiza en un entorno lúdico que invita al movimiento y la exploración.	Coordinación dinámica global

10	¡Saltamos como conejos!	Desarrollar la coordinación dinámica global y el equilibrio en los niños de 5 años mediante la actividad de saltado en sacos, fortaleciendo el control corporal, el ajuste postural y la motricidad gruesa a través del juego.	Los niños se desplazarán saltando dentro de sacos, simulando el movimiento de un conejo. Esta actividad fortalece la coordinación dinámica global y el equilibrio. Además, promueve el control corporal y el ajuste postural. El juego se realiza en un ambiente divertido que estimula la motricidad gruesa de manera lúdica.	Equilibrio y Coordinación dinámica global
11	“ Volteretas mágicas”	Favorecer la coordinación motriz gruesa de los niños y niñas mediante actividades de salto, recepción y lanzamiento de objetos, promoviendo la atención, el equilibrio y el disfrute del movimiento a través del juego.	Los niños realizarán volteretas sobre colchonetas blandas, combinando saltos, giros y desplazamientos controlados. Esta actividad fortalece la coordinación motriz gruesa y estimula la orientación espacial. Además, mejora el equilibrio, la flexibilidad y el control del cuerpo. Todo se desarrolla en un entorno seguro y lúdico que invita al movimiento con alegría.	Coordinación dinámica global
12	“ Pies que juegan con globos”	Desarrollar la coordinación dinámica global, el dominio de la lateralidad y la percepción espacio-temporal mediante el juego de patear globos colgados, favoreciendo el control corporal en posición supina y la diferenciación de derecha e izquierda.	Los niños, acostados en posición de boca arriba, patearán globos colgados en diferentes direcciones. Esta actividad estimula la coordinación dinámica global y el control corporal. Además, favorece el desarrollo de la lateralidad y la percepción espacio-temporal. A través del juego, identifican derecha e izquierda mientras se divierten moviéndose con precisión.	Equilibrio y Coordinación dinámica global

13	“ Pelotas viajeras”	Desarrollar la coordinación dinámica global y la motricidad fina y gruesa.	Los niños, echados boca arriba sobre colchonetas, trasladarán pelotas de un lado a otro usando manos y pies. Esta actividad estimula la coordinación dinámica global, la coordinación motora fina y gruesa, así como la habilidad corporal, a través de una actividad de transporte de pelotas desde una posición echada en la colchoneta, promoviendo el control postural, la concentración y el uso funcional de ambos lados del cuerpo. Además, promueve el control postural, la concentración y la coordinación bilateral. Se realiza en un ambiente lúdico que favorece el dominio corporal.	Equilibrio y Coordinación dinámica global
14	“ Desafío en pareja”	Esta actividad estimula el equilibrio, la coordinación viso-motriz y el control postural.	Los niños trabajarán en parejas para derribar pelotas con la planta del pie sin tumbar las latas que las rodean. Desarrollar el equilibrio, la coordinación viso motriz y el control postural mediante una actividad cooperativa de derribar pelotas con la planta del pie sin tumbar las latas, favoreciendo el dominio corporal y el trabajo en pareja. Además, fortalece el dominio corporal y la precisión en el movimiento. Se desarrolla en un ambiente cooperativo y divertido que promueve el trabajo en equipo.	Equilibrio y Dominio Corporal estático
15	“ Aventura en los pasamanos”	Esta actividad estimula la coordinación dinámica global, el equilibrio y el control corporal.	Los niños se desplazarán usando los pasamanos mediante balanceos, suspensión y apoyo alternado de manos y pies. Desarrollar el equilibrio, la coordinación dinámica global y el control corporal a través de actividades de balanceo, desplazamiento con un solo pie y suspensión en pasamanos, promoviendo la conciencia corporal y la resistencia física. También fortalece la musculatura y la resistencia física. Se realiza en un entorno lúdico que motiva el movimiento y la superación personal.	Equilibrio y Coordinación dinámica global