

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “AREQUIPA”
PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL**



**DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA MEDIANTE JUEGOS
MOTRICES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.
“CONGATA”, UCHUMAYO, AREQUIPA, 2022.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO POR LAS EGRESADAS:**

**HUAMANI HERRERA, Ana Jazmin
TELLES TORRES, Susana Erika
TORRES BOZA, Betty**

**PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

**ASESOR:
MG. ANTONIETA JUSTO JUSTO**

**AREQUIPA – PERÚ
2025**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “AREQUIPA”
PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL**



**DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA MEDIANTE JUEGOS
MOTRICES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.
“CONGATA”, UCHUMAYO, AREQUIPA, 2022.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO POR LAS EGRESADAS:**

**HUAMANI HERRERA, Ana Jazmin
TELLES TORRES, Susana Erika
TORRES BOZA, Betty**

**PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

**ASESOR:
MG. ANTONIETA JUSTO JUSTO**

**AREQUIPA – PERÚ
2025**

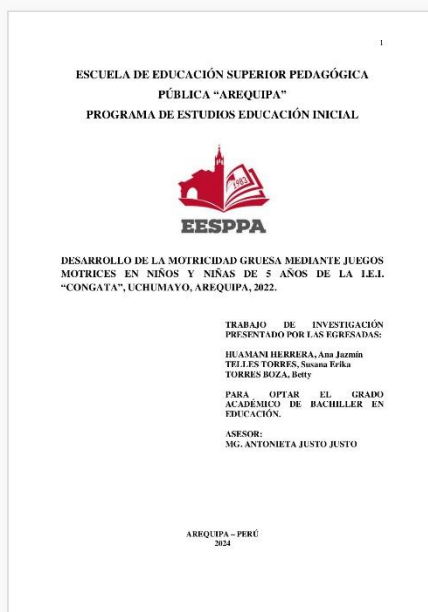


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Betzy Bits
Título del ejercicio: ejercicio 89
Título de la entrega: DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA MEDIANTE JUEGO...
Nombre del archivo: DESARROLLO_DE_LA_MOTRICIDAD_GRUESA_MEDIANTE_JUEG...
Tamaño del archivo: 1.2M
Total páginas: 150
Total de palabras: 28,372
Total de caracteres: 158,068
Fecha de entrega: 22-ene.-2025 05:15a. m. (UTC-0700)
Identificador de la entrega: 2568347514



DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA MEDIANTE JUEGOS
MOTRICES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.
"CONGATA", UCHUMAYO, AREQUIPA, 2022. (1).docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

6%

2

dspace.unl.edu.ec

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.unae.edu.ec

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Jacksonville University

Trabajo del estudiante

1%

5

Submitted to Universidad Catolica Los
Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

1%

6

Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA
IBEROAMERICANA

Trabajo del estudiante

1%

7

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

Epígrafe

Sembrad en los niños pensamientos positivos, incluso si no los comprenden; con el tiempo, la vida se encargará de que los entiendan y florezcan en sus corazones.

María Montessori

Dedicatoria

A la memoria de mi Padre, por permitirme seguir este ciclo. A mi madre y hermanos, quienes han velado por mi bienestar y educación siendo mi fortaleza.

Ana Jazmín

A mi hijo Sebastián Gael, quien es mi gran motivo para poder culminar mi carrera. A mi madre Victoria, la cual me apoyo desde que inicié mi carrera; también a mis hermanos y padre.

Susana Erika

A mi hija, quien es mi motivo y razón para seguir adelante; también a mi madre y a mis hermanas, quienes con su palabra de aliento me motivaron para lograr mi objetivo.

Betty

Índice

Epígrafe	v
Dedicatoria	vi
Índice	vii
Índice de tablas	x
Índice de Figuras	xi
Resumen	xii
Introducción	1

Capítulo I

Planteamiento Teórico

Contexto de la investigación	4
Descripción del contexto.	4
Identificación y tratamiento del Problema	6
Priorización y análisis de la situación problemática	8
Enunciado exploratorio y pregunta de acción	10
Justificación	11
Categorías y subcategorías	13
Objetivos de la investigación	14
Objetivo general	14
Objetivo Específicos	14
Marco teórico	14
<i>Antecedentes de investigación</i>	14
Antecedentes internacionales	14
Entre los antecedentes dentro del ámbito nacional se encontraron las siguientes:	14
Antecedentes nacionales	16

Antecedentes locales.....	17
Maco teórico conceptual.....	18
<i>Definiciones básicas</i>	18
Motricidad gruesa.....	18
Desarrollo motor	18
<i>Fases del desarrollo motor</i>	19
<i>Extensiones de la motricidad gruesa</i>	19
Equilibrio	19
<i>Factores que influyen sensorialmente en el equilibrio</i>	21
<i>Equilibrio dinámico</i>	22
<i>Equilibrio estático</i>	24
Coordinación motora gruesa	24
Correr	25
Saltar	26
Reptar	28
Rodar	29
<i>Juegos tradicionales</i>	30
Rayuela.....	30
Carrera de sacos	31
Gallinita ciega	31
El gato y el ratón	32
Simón dice.....	33
Ronda de conejos	33
Atrapar la pelota.....	34
Carrera de cocodrilos	35

La pequeña araña	35
El tren viajero.....	35
El monito tico.....	36
A rodar como un lápiz.....	36
A rodar con manos ocupadas	37
Puente de texturas	37
Carrera de canguros	38

Capítulo II

Planteamiento metodológico

Tipo y diseño de investigación	40
Enfoque:.....	40
Tipo:.....	40
Técnicas e instrumentos de recolección de información	42
Plan de Acción (general).....	44
Fundamentación.....	44
Plan de acción específico	47
Estrategias de trabajo de campo, procesamiento y análisis/ discusión de la información	66
Consideraciones éticas	66
Referencias Bibliográficas	68

Índice de tablas

Tabla 1 Categoría y subcategoría.....	13
Tabla 2 Técnicas e instrumentos de la investigación exploratoria.....	42
Tabla 3 Técnicas e instrumentos de la Línea base	43
Tabla 4 Técnicas e instrumentos del plan de acción	43
Tabla 5 <i>Técnicas e instrumento de nivel impacto</i>	44
Tabla 6 Técnica e instrumento del relato de la experiencia	44
Tabla 7	45
Tabla 8 Plan de acción específico	47

Índice de Figuras

Figura 1 Enunciado exploratorio y pregunta de acción	10
Figura 2 Ciclo de investigación acción.....	41

Resumen

La tesis titulada “*Desarrollo de la motricidad gruesa mediante juegos motrices en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Congata, Uchumayo, Arequipa, 2022*”, fue planteada por la observación que se realizó en la praxis, siendo la problemática más relevante dentro de la población de investigación, por lo que se determinó que la motricidad es de suma importancia para el progreso de los estudiantes el cual permitirá ejercer correctamente sus destrezas motoras a lo largo de su vida.

El objetivo general es “Fortalecer la motricidad gruesa mediante juegos motrices en niños de 5 años de la Institución Educativa de Congata, Uchumayo, Arequipa, 2022”, con el propósito de mejorar sus habilidades motrices en su vida diaria y en las actividades de coordinación motora gruesa.

En cuanto a la metodología nuestro diseño de investigación es acción y el enfoque es cualitativo. La población y muestra es integrada por 23 estudiantes de 5 años de edad. Para la recolección de datos se utilizó el método de observación con los siguientes instrumentos: Cuaderno de campo, mapa de calor, ficha de observación y entrevista a la docente.

Por tanto, las investigadoras concluyen que la implementación de los juegos motrices, se logró con éxito fortalecer la motricidad, en los niños de 5 años con referencia a sus habilidades motrices básicas, esto fue con la aplicación de diversos juegos tradicionales, recreacionales e innovadores donde los niños se desenvolvían con diferentes acciones.

Palabras Clave

Motricidad gruesa, equilibrio, coordinación motora gruesa, saltar, correr, reptar, girar.

Abstract

The thesis entitled “Development of gross motor skills through motor games in 5 year old children of the I.E.I. Congata, Uchumayo, Arequipa, 2022”, was raised by the observation that was made in praxis, being the most relevant problem within the research population, so it was determined that motor skills are of utmost importance for the progress of students which will allow them to correctly exercise their motor skills throughout their lives.

The general objective is “To strengthen gross motor skills through motor games in 5 year old children of the I.E.I. ‘Congata’, Uchumayo, Arequipa 2022”. With the purpose of improving their motor skills in their daily life and in gross motor coordination activities.

In terms of methodology, our research design is action and the approach is qualitative. The population and sample is composed of 23 students of 5 years of age. For data collection we used the observation method with the following instruments: Field notebook, heat map, observation sheet and teacher interview.

Therefore, the researchers conclude that the implementation of motor games was successful in strengthening motor skills in 5-year-old children with reference to their basic motor skills, through the application of various traditional, recreational and innovative games in which the children developed different actions.

Key words

Gross motor skills, balance, gross motor coordination, jumping, running, crawling, turning

Introducción

El presente trabajo de investigación dará énfasis porque es importante la motricidad gruesa en la formación integral de los estudiantes.

Durante el confinamiento social el término “sedentarismo” tuvo una gran relevancia periodo que duro 2 años aproximadamente, basándose en un aislamiento forzado y cambiando radicalmente su estilo de vida, hoy en día se sigue luchando contra la pos-pandemia.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) informa lo siguiente:

En su plan acción mundial sobre actividad física fija la meta de reducir los niveles de inactividad física en un 15% para 2030 y recomienda 20 medidas normativas, así como una serie de intervenciones. Para facilitar el cumplimiento de las recomendaciones del plan, OMS ha puesto a disposición de los países el paquete de intervenciones técnicas.

El juego es una estrategia que favorece en el desarrollo motor del niño, siendo un recurso favorable para una adecuada actividad física orientadas al perfeccionamiento de las destrezas motoras. En el nivel educativo es una gran herramienta pedagógica que promueve estilos de vida saludables y estimula al desarrollo motor del niño.

La presente tesis titulada: *“Desarrollo de la motricidad gruesa mediante juegos motrices en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Congata”, Uchumayo, Arequipa, 2022”*, radica por la problemática observada en los niños durante nuestras prácticas, fue una decisión unánime por las investigadoras para investigar parte de un análisis diagnóstico sobre la problemática que existe de la competencia *“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”*, así mismo el grupo investigador pretende resolver la siguiente pregunta de acción *¿Cómo se puede fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 5 años, mediante juegos motrices de la I. E. I. “Congata”, Uchumayo, Arequipa, 2022?* de manera autónoma a través de su motricidad” en el área de psicomotricidad enfocándonos en la motricidad gruesa, observando algunas deficiencias en los niños y niñas en el aula de 5 años en una institución educativa del

nivel inicial.

Teniendo como objetivo general *“Fortalecer la motricidad gruesa mediante juegos motrices en niños de 5 años de la I.E.I. “Congata”, Uchumayo, Arequipa, 2022”*. Y subsecuentemente nuestros objetivos específicos son: Planificar juegos motrices para desarrollar el equilibrio en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Congata”, Uchumayo, Arequipa, 2022. Ejecutar juegos motrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I “Congata”, Uchumayo, Arequipa, 2022. Evaluar los juegos motrices aplicados en niños y niñas de 5 años de la I.E.I “Congata” , Uchumayo, Arequipa, 2022.

La metodología de investigación, de la presente tesis tienen como enfoque cualitativo y como tipo de investigación acción el cual nos permite reflexionar como cuasi docentes sobre las practicas educativas de nuestro día a día.

Esta investigación cuenta con tres capítulos:

En el capítulo I: Encontramos el planteamiento teórico, donde describimos referente al entorno donde se ejecutó la investigación, la identificación del problema en el aula, análisis de categoría y subcategoría, objetivos de la investigación y finalmente nuestro marco teórico, el cual refleja con mayor detalle y profundidad aspectos relevantes sobre las categorías empleadas en la presente investigación para un amplio conocimiento sobre el problema investigado.

El capítulo II: Comprende el planteamiento metodológico a través del mismo explicaremos el tipo y diseño de investigación los informantes, técnicas e instrumentos que permitieron obtener información relevante, por consiguiente se identificó el problema de investigación, plan de acción donde se utilizó tres instrumentos de evaluación para cada taller ejecutado, plan de acción específico donde se detalla cada taller, estrategias para el desarrollo en los juegos motrices, procesamiento y análisis/ discusión de la información y para concluir

las consideraciones éticas.

Como grupo investigativo aspiramos que nuestra tesis contribuya a dar una solución adecuada y paulatinamente frente a este tipo de problema, permitiendo realizar movimientos corporales del infante.

Capítulo I

Planteamiento Teórico

Contexto de la investigación

Descripción del contexto.

Contexto Externo.

La Institución Educativa Inicial se encuentra situada en el conjunto habitacional Ignacio Álvarez Thomas G-9, esta zona es regularmente transitada porque al frente de la institución se sitúa el área de proyectos de la municipalidad, también los establecimientos: Estadio de Congata, Hospital de Congata, Comisaría PNP Congata, Coliseo Municipal de Congata, Iglesia Virgen del Carmen de Congata, bodegas, ferretería & negocios Fernán, planificadora “Don Mario”, consultorio dental G.M., restaurante “Saida”; a dos cuadras se ubica la Institución Educativa Pública Alma Mater de Congata y la Institución Educativa Particular CEDEU PITÁGORAS. Los peligros latentes que se observaron cerca de la institución fueron: El río Chili, montañas rocosas y los rieles del tren lo cual provocaría un accidente.

Contexto Interno.

La institución formadora está constituida por 2 maestras, quienes dirigen aulas con educandos de 3 años, 4 años, 1 directora la cual hace el rol de docente del salón de 5 años, 1 auxiliar educativa y 4 administrativos, los docentes son capacitados en forma permanentemente por parte de la minería Cerro verde, para la mejora educativa en cuanto a la enseñanza y aprendizaje de los escolares; algunos cuentan con maestrías y doctorados para un buen desarrollo profesional.

La Institución Educativa Inicial Congata tiene un área de 1200 m² y cuenta con los siguientes ambientes: 1 aula que corresponde a la dirección, 1 aula que pertenece a los educandos de 3 años, 1 aula que corresponde a los educandos de 4 años, 1 aula que pertenece

a los educandos de 5 años, 1 aula de usos múltiples implementada con diversos materiales concretos; 1 ambiente de cocina implementada con refrigerador, 1 balón de gas, 1 cocina, utensilios; 2 servicios higiénicos para los niños y niñas, 1 servicio higiénico para docentes; patio que cuenta con 400 m² adecuado para las niñas y niños, 4 resbalones, 1 almacén (lugares donde los docentes guardan los materiales educativos) y áreas verdes, finalmente la institución educativa cuenta con servicio de electricidad, agua, desagüe e internet y los recursos como computadoras y pantallas inteligentes en cada aula.

Al frente de cada aula se encuentran 2 góndolas techadas, en una de ellas se encuentran los sectores de hogar, cocina, tiendita y teatro, mientras que en la otra es un espacio donde se encuentra material para realizar actividades o juegos de motricidad gruesa (colchonetas, ula ula, cubos de esponja, pelotas, latas, etc.).

En la parte de afuera se encuentra, un espacio donde hay 3 juegos recreativos los cuales se encuentran en buen estado, al costado se encuentra la cancha de cemento la cuál es escasamente utilizada por los niños, a un lado se encuentra un espacio que es utilizado como huerto donde los niños siembran y riegan las plantas que ellos mismos han plantado.

Contexto del aula

El aula de los niños de 5 años cuenta con un espacio acondicionado, en donde ubicamos cuatro sectores que están correctamente implementados, el mobiliario está distribuido con 6 mesas, las cuales se encontraban ubicadas de la siguiente manera: 3 en la parte de adelante y tres atrás, cada una cuenta con 4 sillas, así como dos muebles para guardar los materiales que utilizan, una pizarra acrílica con su posa motas y al costado un espacio donde colocaban sus archivadores.

Descripción de los beneficiarios

Los beneficiarios directos se han identificado a partir de la lista de inscripción del aula de 5 años, la cual cuenta con 23 estudiantes matriculados, de los cuales 12 son niñas y 11 son

niños, con edades comprendidas entre los 5 y 6 años.

Beneficiarios indirectos

Los beneficiarios indirectos incluyen a los tutores legales, quienes desempeñan un papel crucial en el bienestar de los niños en su mayoría, viven en las cercanías de la Institución Educativa, lo que facilita su acceso y participación en las actividades escolares. En cuanto al jefe de familia, es común que su formación académica oscile entre haber cursado la educación primaria y haber completado la secundaria, lo que les proporciona una base educativa fundamental. Además, en muchos casos, estos tutores han adquirido estudios técnicos, lo que amplía sus competencias profesionales y les permite desempeñar trabajos especializados, contribuyendo de manera importante a la estabilidad y sostenibilidad del hogar. La principal ocupación de los padres es el comercio, aunque algunos trabajan de manera independiente y un menor número está empleado en empresas.

La docente del aula, que además cumple la función de directora, es otra beneficiaria indirecta. Posee una maestría en educación inicial y se caracteriza por su disposición a recibir sugerencias y realizar mejoras que promuevan un aprendizaje significativo en toda la institución.

Por último, el equipo de investigación también se beneficia con esta investigación porque se encuentra comprometido para enseñar de forma significativa, también crear estrategias innovadoras de acuerdo con el contexto educativo de los estudiantes.

Identificación y tratamiento del Problema

Realidad académica del aula

Los estudiantes del aula de 5 años en cuanto a su realidad académica es el siguiente:

En el área de **psicomotricidad**, inicialmente las investigadoras realizaron una evaluación diagnóstica, teniendo como finalidad la obtención de datos que permiten determinar las distintas problemáticas de los estudiantes concerniente al área propiamente dicha, por tanto el instrumento

aplicado fue mapa de calor el cual determino que los escolares en un mayor porcentaje poseen problemas al realizar una actividad física básica, el porcentaje menor de los párvulos se encuentran proceso al logro de una adecuada conexión corporal, cabe indicar esto es en ciertas acciones.

En el área de **Personal**, se observó que los estudiantes interactúan de manera natural y espontánea con las personas de su entorno cercano, mostrando una capacidad para establecer conexiones sociales que les permite integrarse con sus compañeros en diversas actividades cotidianas. Estas actividades no solo fomentan el compañerismo, sino que también brindan la oportunidad de participar activamente en la creación conjunta de acuerdos y normas que guían su conducta antes de iniciar sus tareas diarias. Además, los estudiantes asumen responsabilidades dentro del aula, como la limpieza y el orden, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de autocontrol, disciplina y compromiso, esenciales para su formación personal y social. Este enfoque refuerza su sentido de pertenencia y colaboración, fundamentales en su desarrollo integral.

En el área de **Comunicación**, se observó que la mayoría de los estudiantes demostraba una notable habilidad para expresar de manera clara y efectiva sus necesidades, emociones e intereses. Esta capacidad no solo se limita a la manifestación de sus propios pensamientos y sentimientos, sino que también se refleja en su disposición para compartir experiencias personales durante sus interacciones entre compañeros. Este proceso de comunicación abierta y espontánea facilita un ambiente colaborativo en el que los estudiantes no solo hablan de sí mismos, sino que también escuchan y responden a las experiencias de los demás, promoviendo un intercambio enriquecedor que refuerza tanto sus habilidades comunicativas como sus relaciones interpersonales. Utilizaban palabras comunes, gestos, sonrisas, señas y miradas, además de participar activamente en conversaciones y diálogos. También prestaban atención cuando se les contaban cuentos o leyendas, respondiendo de manera espontánea a las preguntas que se les hacían, comentando sobre lo que más les gustaba de la historia y

mencionando a los personajes del relato.

En el área de **Matemática** se observó que la mayoría de los estudiantes lograban establecer relaciones entre objetos, comparándolos y agrupándolos según sus características. Realizaban series de hasta cinco objetos basadas en tamaño, longitud y grosor. Asimismo, los estudiantes empleaban expresiones que demostraban una sólida comprensión de conceptos matemáticos básicos, tales como la cantidad, el peso y el tiempo, lo cual evidencia su capacidad para manejar ideas abstractas en su entorno cotidiano. No solo mostraban habilidad para contar hasta 10 de manera secuencial, sino que en ciertas ocasiones utilizaban números ordinales, lo que les permitía determinar la posición o el orden de objetos y personas en situaciones concretas. Esta habilidad de usar números ordinales sugiere un nivel más avanzado de razonamiento lógico-matemático, que les ayuda a organizar y clasificar su mundo de manera más estructurada y significativa.

Para finalizar en **Ciencias y Tecnología**, por instinto natural de los niños tiene capacidad de observar y explorar el medio ambiente a través de sus 5 sentidos el cual permite interactuar con su entorno, pero al momento de cuestionar, buscar alguna propuesta o solución para resolver alguna dificultad en su vida habitual, se muestra un desarrollo deficiente, a su vez de que esta no es fomentada adecuadamente en las aulas educativas por los maestros, teniendo como causa el desconocimiento de estrategias innovadoras para su ejecución.

Priorización y análisis de la situación problemática

Durante nuestras prácticas profesionales, las investigadoras utilizaron instrumentos pertinentes para la recolección de información sobre las distintas problemáticas que tienen los niños de 5 años de la I.E. I. “Congata” del distrito de Uchumayo, se procedió al análisis de las diversas problemáticas halladas, de las cuales se determinó y se priorizó el problema más notable del aula que fue escaso desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años,

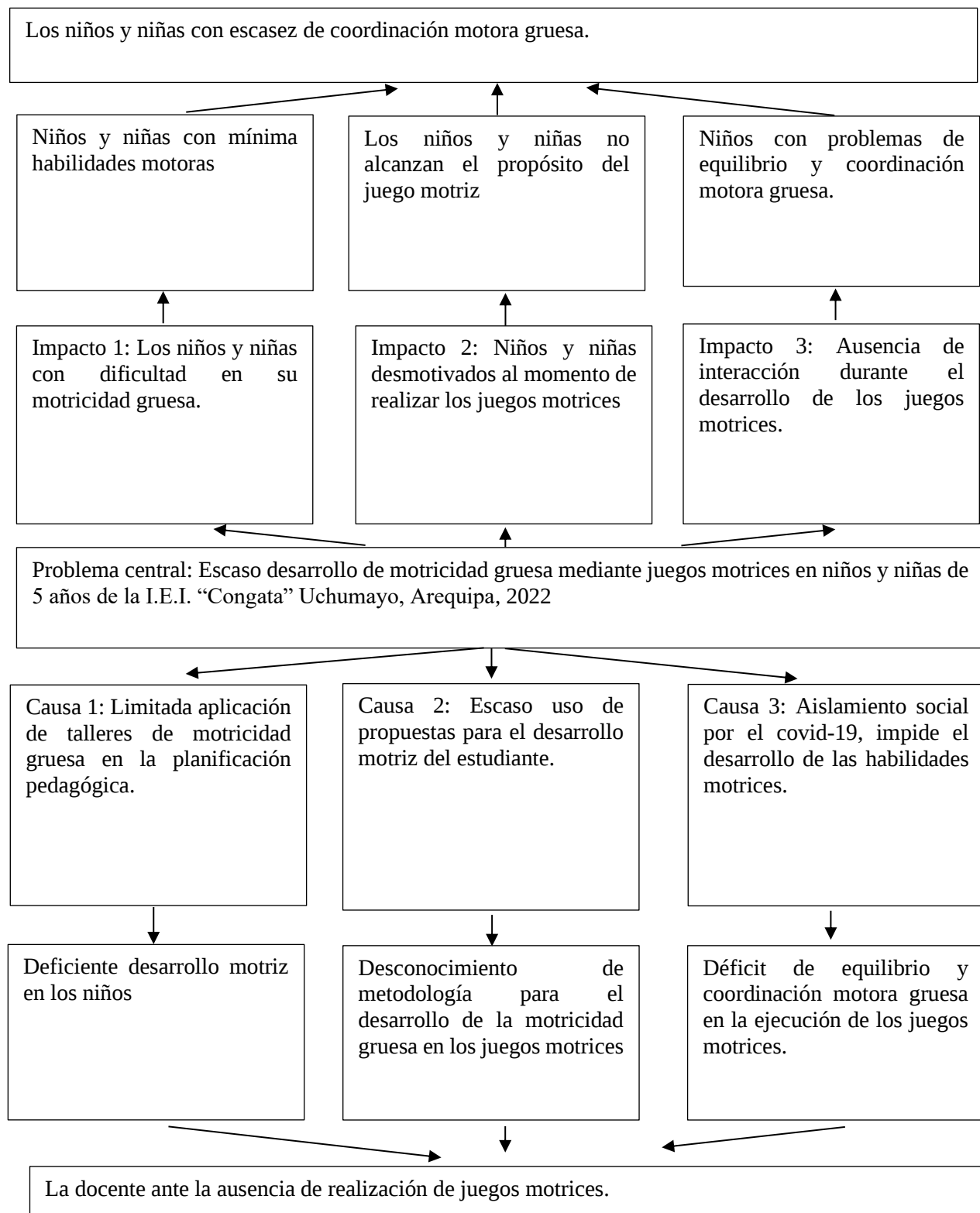
puesto que se evidencia que tiene muchas dificultades para realizar acciones como el equilibrio, la coordinación motora gruesa, correr , saltar, reptar y rodar, problemática que pertenece al área de psicomotricidad.

Una causa principal de la problemática es limitada aplicación en los juegos motrices en el aula investigada, siendo muy escasa la poca interacción entre su cuerpo y el niño, para el trabajo de psicomotricidad, trayendo ello el sedentarismo de nuestros niños. Asimismo, como segunda causa tenemos el escaso uso de estrategias que ayuden al proceso motor de los juegos motrices lo cual provocara un insignificante conocimiento de estrategias para una adecuada ejecución de los mismos y finalmente la última causa de la investigación es la lucha constante contra la pandemia que genero un aislamiento forzoso de las personas , el cual no permitió un adecuado desarrollo de destrezas motrices, llegando a un extremo donde el niño no tiene la motivación para ejecutar la actividad física, creando aburrimiento, cansancio, flojera para no realizar acciones de movimientos corporales propios de su edad.

Enunciado exploratorio y pregunta de acción

Figura 1

Enunciado exploratorio y pregunta de acción



La presente investigación surgió a partir de las experiencias adquiridas en la práctica pre profesional en la Institución Educativa Congata, el cual nos ha permitido observar en los niños del salón de 5 años que tienen dificultad al realizar los diferentes ejercicios, como el equilibrio, la coordinación motora gruesa, correr, saltar, reptar y rodar, por consecuencia la deficiente estimulación e intervención adecuada en la praxis de la motricidad gruesa, por ello en los puntos anteriores mencionados y el beneficio por conseguir desarrollar integralmente a los niños y sobre todo para contribuir con la educación inicial, se consideró pertinente investigar: “Desarrollo de la motricidad gruesa mediante juegos motrices en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Congata”, Uchumayo, Arequipa, 2022”.

La motricidad gruesa son habilidades generalmente adquiridas durante la infancia, como parte de su aprendizaje motor en un niño, al mismo tiempo la acción motriz es el lugar de inicio para el avance de la inteligencia. Sin embargo, la recreación reside en la evolución del ser humano, siendo un recurso importante para alcanzar un apropiado progreso del esquema corporal.

¿Cómo se puede fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas 5 años, mediante juegos motrices de la I.E.I. “Congata”, Uchumayo, Arequipa, 2022?

Justificación

El estudio de investigación se justifica por la siguiente razón:

Relevancia Social: Nuestro país se caracteriza por estar en los niveles más bajos de desarrollo educativo, situación atribuible a diversas causas que afectan su progreso en este ámbito. Esta realidad quedó evidenciada en los resultados más recientes de la prueba PISA 2018, donde, según los datos proporcionados por la Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (Ministerio de Educación, 2018), Perú se ubicó entre los últimos puestos a nivel mundial. Específicamente, el país mostró un rendimiento inferior en áreas clave como la comprensión lectora, las matemáticas y las ciencias, en comparación con un grupo de 79

países evaluados. Estos resultados reflejan una preocupante brecha en el sistema educativo peruano, lo que subraya la necesidad de implementar mejoras sustanciales para elevar el nivel de formación académica y preparar mejor a los estudiantes para los desafíos globales.

Significatividad: Los talleres están diseñados de manera dinámica, flexible y participativa, con el objetivo de mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años. Estos talleres les permiten llevar a cabo actividades cotidianas como el equilibrio, la coordinación motora gruesa, correr, saltar, reptar, rodar y otras habilidades recreativas que forman parte de su vida diaria. Por esta razón, nuestra investigación se enfoca en promover tanto el equilibrio como el desarrollo de la motricidad gruesa, áreas esenciales para el crecimiento integral de los estudiantes. Según Piaget, el desarrollo de la motricidad gruesa es un factor determinante en el progreso intelectual de un niño, lo que resalta la importancia de prestar atención a estas habilidades desde una edad temprana. La motricidad, tanto fina como gruesa, desempeña un papel crucial en el proceso cognitivo, ya que permite al estudiante interactuar con su entorno de manera más efectiva, facilitando la exploración, el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos. En este sentido, el fortalecimiento de las habilidades motrices no solo contribuye al desarrollo físico, sino que también impacta directamente en el rendimiento académico y el desarrollo cognitivo general del estudiante, creando una base sólida para su futuro educativo.

Originalidad: La presente investigación es de autoría y originalidad del equipo investigador, porque innova con la aplicación, desarrollo y potencializarían de los talleres motrices, puesto que las maestras no lo emplean de manera adecuada.

Pertinencia: La investigación es pertinente porque actualmente las docentes priorizan otras áreas del currículo, dejando de lado al área de psicomotricidad en específico (la psicomotricidad gruesa). Por medio de nuestro trabajo de investigación se busca desarrollar los talleres de la psicomotricidad gruesa que es indispensable para el logro de habilidades

motrices complejas.

Viabilidad: La presente investigación es viable ya que se tiene una interacción presencial participativa y activa con los niños, en cuanto al desarrollo de los talleres también hemos contado con el apoyo de las docentes donde nos brindaron los materiales y recursos necesarios como un espacio amplio, material didáctico como, por ejemplo, colchonetas, conos, cintas, equipo de sonido, entre otros, para el desarrollo correspondiente de cada uno de los talleres.

Categorías y subcategorías

Tabla 1

Categoría y subcategoría

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	INDICADORES
Motricidad gruesa	Equilibrio	Equilibrio dinámico Equilibrio estático
	Coordinación motora gruesa	Correr Saltar Reptar Rodar
Juegos motrices	Tradicionales	La rayuela Carrera de sacos Gallinita ciega El gato y el ratón Simón dice...
	Innovadores	Ronda de los conejos Atrapar la pelota Carrera de cocodrilos La pequeña araña El tren viajero
	Recreacionales	El monito tico A rodar como un lápiz A rodar con las manos ocupadas Puente de texturas Carrera de canguros

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Fortalecer la motricidad gruesa mediante juegos motrices en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Congata”, Uchumayo, Arequipa, 2022.

Objetivo Específicos

- Planificar juegos motrices para desarrollar el equilibrio en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Congata”, Uchumayo, Arequipa, 2022.
- Ejecutar juegos motrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I “Congata”, Uchumayo, Arequipa, 2022
- Evaluar los juegos motrices aplicados en niños y niñas de 5 años de la I.E.I “Congata” , Uchumayo, Arequipa, 2022.

Marco teórico

Antecedentes de investigación

Antecedentes internacionales

Entre los antecedentes dentro del ámbito nacional se encontraron las siguientes:

(Marlene 2023) En la investigación titulada: Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 3 a 4 años del Ámbito Expresión corporal y motricidad del Centro de Educación Inicial ABC. El objetivo general es diseñar una guía de actividades lúdicas orientadas a estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años, dentro del ámbito de Expresión Corporal y Motricidad del CEI ABC, ubicado en la ciudad de Cuenca, Ecuador. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo que permite analizar en profundidad la realidad educativa y el objeto de estudio. La población y muestra incluyó a 26 niños y niñas de 3 y 4 años, utilizando como instrumentos de recolección de datos una ficha de observación y entrevistas. Como resultado, las conclusiones revelaron que la implementación de las actividades propuestas favoreció la participación activa de los niños, quienes mostraron habilidades como saltar, correr, caminar, galopar y bailar. Sin embargo,

también se identificaron dificultades en la ejecución de ciertas actividades, lo que resalta la importancia de continuar estimulando esta área para promover un desarrollo corporal saludable.

(Sebastian 2021) En la investigación titulada: El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Miguel Riofrío ubicada en la ciudad de Loja. El objetivo principal de esta investigación es desarrollar y fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. Para ello, se emplearon diversos métodos: el método descriptivo, utilizado para analizar y detallar la relación e importancia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa, y el método analítico-sintético, empleado para procesar y sintetizar la información relevante en la construcción del marco teórico. Entre las técnicas e instrumentos utilizados se incluyó una entrevista de seis preguntas dirigida a la docente, con el propósito de conocer la metodología aplicada en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, que permitió evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. El estudio se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío, ubicada en la ciudad de Loja, con una población de 24 participantes: 1 docente y 23 niños de educación inicial. Los resultados obtenidos mediante la EAD-1 indicaron que la mayoría de los niños se encuentran en un rango medio y de alerta, observándose que 7 de ellos presentan dificultades en actividades relacionadas con la motricidad gruesa, como lanzar y atrapar un balón, realizar saltos alternando piernas y caminar en línea recta. Estas dificultades se reflejan en movimientos descoordinados, falta de equilibrio y precisión.

(Tuquerres Lucero 2021) El juego como estrategias metodológicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 de Educación Inicial. El objetivo principal de esta investigación es "analizar la incidencia del juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de Educación Inicial". La metodología utilizada se fundamentó en la revisión documental y se enmarca en un nivel descriptivo. Las técnicas e instrumentos empleados incluyeron fichas de resumen y fichas textuales. Tras la recopilación y selección de información, se identificó que el juego es una estrategia metodológica que facilita una educación integral y permite que los niños se sientan libres al aprender. En las conclusiones, se destacó que el juego es una herramienta lúdica que favorece el desarrollo integral, simbólico, tradicional y

libre, promoviendo el fortalecimiento de la motricidad gruesa. Esta investigación resulta relevante para nuestro trabajo al resaltar la importancia del juego como medio de aprendizaje. Los estudios presentados en esta sección aportan un valor significativo, al demostrar el interés en implementar juegos y actividades creativas e innovadoras que contribuyan al desarrollo integral de los niños y niñas.

Antecedentes nacionales

Entre los antecedentes dentro del ámbito nacional se encontraron los siguientes:

Espinoza Bezares, Rita (2022). En el trabajo de investigación titulado: Juego simbólico como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 136 Queropata – Huánuco – Perú, 2020. Su objetivo principal: establecer como los juegos simbólicos, como enfoque estratégico, fomentan el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la institución educativa inicial N°136 Queropata, ubicada en Huánuco, Perú 2020. Es un estudio de tipo cuantitativo de enfoque diferenciado a la investigación cualitativa.

Martínez Otiniano, Rosa Edelmira (2020). En el trabajo titulado: Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I N°051 “San Gabriel” Pomalca Chiclayo. Perú. 2019. Cuyo objetivo es. El objetivo es analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa, así como diagnosticar su nivel en función de dimensiones específicas como correr, saltar, gatear, caminar, subir, bajar y atrapar. Además, se pretende implementar actividades lúdicas que favorezcan el incremento de la motricidad gruesa. La metodología utilizada en esta investigación es de tipo experimental descriptivo, con una propuesta orientada a validar la eficacia del programa de estrategias lúdicas aplicadas en la educación para mejorar la motricidad gruesa, utilizando un enfoque descriptivo y un diseño pretest y posttest.

Tiwi Dati, M. y Weepiu Shimpukat, E. (2021). En el trabajo titulado: Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, comunidad Awajun de Yamayakat, Imaza, Amazonas, Perú 2019. Este estudio tiene como propósito evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N°265, localizada en la comunidad Awajún de Yamayakat, distrito de Imaza, departamento de Amazonas, Perú, durante el año 2019. La investigación se enmarca

en un enfoque descriptivo, empleando la técnica de observación y utilizando como instrumento la escala motriz de Ozer.

Antecedentes locales

Entre los antecedentes dentro del ámbito nacional se encontraron los siguientes:

Mary Elena Atamari Saico, Maria Margarita Ccala Limachi (2024). Titulado: Aplicación de juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa “Alto Jesus” Paucarpata – 2023. Con el objetivo de: Determinar el grado de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la I.E. Alto Jesus distrito de Paucarpata-Arequipa 2023.

La investigación es de tipo es Pre-experimental, debido a que implica un solo grupo de estudio al que se le aplica una prueba antes (pre test) y después (post test).

Esquia Cojoma, Frida Yanet, Laucata Fuentes, Karin Angela(2023). Titulado: Uso de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial 40339 Huami Viraco, 2023. Con el objetivo de: Emplear los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la I.E.I 40339 Huami Viraco, 2023.

La investigación es de tipo: Pre-experimental donde se empleará las pruebas de pre-test y pos-test ya que permiten analizar un solo grupo control, manejando equivalentes y observando en ellos una sola variable, por lo que, el diseño se llevará a cabo una evaluación inicial y luego final de la variable dependiente, seguidamente de la aplicación que se realizará a cabo en el grupo experimental se analizará el tratamiento para identificar el progreso generado a partir del uso de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños.

Miluska Yanira Canaval Chata Carmen Milagros Flores Cabana, Titulado: Actividades motoras para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 02 años de la Institución Educativa Inicial particular cuna-jardín chiquitín del distrito de Sachaca –Arequipa 2019. El objetivo principal es demostrar que las actividades motoras contribuyen de manera favorable

e integral al desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas.

El tipo de investigación: Este estudio adopta un enfoque experimental. Durante el proceso, se aplicará un diseño experimental que incluye un grupo experimental, evaluado mediante un pretest y un posttest.

Maco teórico conceptual

Definiciones básicas

Motricidad gruesa

Es la habilidad física que desarrolla una persona desde el nacimiento, permitiéndole movilizar todos los músculos de su cuerpo para alcanzar equilibrio, fuerza y agilidad en acciones como mover los brazos, levantar las piernas, gatear, correr, caminar, nadar, entre otras. Dicho control requiere funciones esqueléticas, musculares y nerviosas, cuando un niño no tiene el control total de su cuerpo y movimientos, será más difícil aprender a escribir o prestar atención en la escuela, porque su motricidad fina está en gran medida deteriorada. La motricidad gruesa es relevante durante el proceso de maduración del niño para controlar y manejar su cuerpo, permitiendo la realización de movimientos amplios. Al desarrollar la motricidad gruesa, se ejercitan grandes grupos musculares de las extremidades, como brazos y piernas, lo que mejora la coordinación y el equilibrio en los niños, como jugar: con globos, derribar torres de latas con pelotas, e incluso crear espacios con llantas y otros juegos, donde los niños puedan arrastrarlas, correr y apilarlas, ya que la fuerza también es un aspecto clave del desarrollo de la motricidad gruesa. Según Rojas (2018). Así mismo las actividades psicomotoras traen beneficio al desarrollo del niño ya que estimula el crecimiento y evita el sedentarismo infantil las habilidades motrices y habilidades gruesas trabajan en conjunto permitiendo al niño realizar por sí solo sus actividades y lo van a lograr en su proceso de maduración del sistema neurológico.

Desarrollo motor

El desarrollo motor es un proceso continuo y en constante cambio que ocurre a medida que crecemos. Se trata de aprender nuevas habilidades que nos ayuden a ser más independientes y capaces de hacer las cosas por nuestra cuenta. Aprender nuevas habilidades motoras no se trata sólo del cuerpo, sino también de cómo nuestro cerebro, las interacciones

sociales, los sentidos y el sentido del equilibrio trabajan juntos.

Fases del desarrollo motor

El desarrollo motor sigue un proceso continuo que se inicia desde el nacimiento, cuando el bebé comienza a experimentar movimientos y reflejos primarios. Posteriormente, este proceso se consolida a través de patrones de movimiento que incluyen la exploración de habilidades fundamentales como saltar, correr, mantener el equilibrio, entre otros.

Según Gallahue deduce la existencia de diversos estadios en cada una de las fases:

- Estadio de inhibición de reflejos. (de 0 a 1 año)
- Estadio de pre control (de 1 a 2 años).
- Estadio inicial. (de 2 a 3 años)
- Las respuestas se clasifican en locomoción, manipulación y equilibrio.
- Estadio elemental. (de 4 a 5 años)
- Estadio de madurez (de 6 a 7 años) .Construcción de destrezas adquisición de patrones, cambios de patrones dependiendo de la situación

Extensiones de la motricidad gruesa

- **Coordinación dinámica general:** Es el conjunto de movimientos que efectúa el ser humano para realizar determinada acción, como por ejemplo caminar o correr donde intervendrá todas las partes del cuerpo. Se vio constantemente esta organización de movimientos en nuestra población en casos acasos fue deficiente y en otras fue óptimas.
- **Control tónico postural:** Es el control de los músculos del cuerpo humano, el cual contribuye a un adecuado estímulo de la tonicidad (Niquen 2018).

Equilibrio

Es la capacidad de mantener una postura controlada en reposo o durante actividades dinámicas, depende de ciertos factores neurales y propioceptivos que los niños han

interiorizado desde que nacen y perfeccionando durante sus etapas de desarrollo. Dado que permite realizar con precisión todos los movimientos simples o complejos, es necesario asegurar una preparación física básica suficiente, que sea capaz de estimular al niño con ejercicios de equilibrio desde una edad temprana, para que su desarrollo cognitivo y emocional sea de calidad (Moska Mosston, 1975).

El equilibrio como un estado en el que todas las fuerzas que actúan sobre un cuerpo se encuentran en armonía, permitiendo que el cuerpo mantenga una posición determinada o se desplace siguiendo el movimiento deseado. Se puede decir que el equilibrio es muy importante para el niño, porque le permite continuar realizando diversas actividades motoras, lo cual es bueno para las actividades de ocio, el niño puede realizar fácilmente actividades motoras sin molestias. A continuación, nombramos las acciones que se pueden realizar utilizando el equilibrio, son las siguientes:

- Pararse sobre una pierna o ambas al mismo tiempo o consecutivamente.
- Saltar con una pierna o ambas al mismo tiempo.
- Caminar en diferentes líneas con un pie delante del otro.

El equilibrio es el resultado de una compleja interacción entre diversas fuerzas que actúan sobre el cuerpo, tales como la gravedad y la fuerza producida por los músculos esqueléticos. Para que el organismo logre un estado de equilibrio, debe ser capaz de mantener y ajustar continuamente las posturas corporales de manera precisa. Este control se sustenta en el tono muscular, que proporciona la fuerza y estabilidad necesarias, y en sistemas clave como la propiocepción, que permite al cuerpo percibir la posición y el movimiento de sus partes en profundidad. Además, el equilibrio depende de la función del sistema vestibular, que regula

el sentido del equilibrio y la orientación espacial, así como de la visión, que contribuye a coordinar los movimientos con el entorno. En este proceso, el cerebelo desempeña un papel crucial, ya que actúa como el principal centro de coordinación que integra toda esta información sensorial para garantizar una postura estable y movimientos fluidos. Mientras que la postura está relacionada principalmente con el cuerpo, el equilibrio se vincula al espacio. Ambos, postura y equilibrio, son fundamentales para la motricidad y sirven como base para los procesos de aprendizaje. (García y Berruezo, 1988)

Factores que influyen sensorialmente en el equilibrio

Percepción vestibular.

La salida sensorio motora equilibrada se logra a través de la adquisición de información.

Nuestro cerebro funciona de diferentes maneras:

Vista: Puedes percibir la distancia entre objetos y obstáculos a través de la vista, el cuerpo se puede usar como referencia, sin importar dónde se encuentre, el contraste cambiará con la vista, para moverse. La visión es quizás el sentido de equilibrio más importante, pero en algunos casos la visión puede alterar el equilibrio al hacer algunos movimientos complicados. Por ello, deportistas de alto nivel en disciplinas como trampolín,

Los gimnastas entrenan su sistema nervioso para evitar desequilibrios y, por lo tanto, confían únicamente en la vista.

Oído: El oído, además de ser el órgano responsable de la audición, tiene como función principal el equilibrio. Está ubicado en el sistema vestibular, que se compone del vestíbulo y tres canales semicirculares. Estos tres conductos se extienden desde el vestíbulo.

Son ángulos más o menos rectos que permiten a los órganos de los sentidos registrar movimiento de cabeza, la información de este sistema proporciona vías neurales a los órganos que controlan el equilibrio del tronco el cerebro responsable de decirle al cerebro dónde está el cuerpo.

Tacto: Este sentido se encarga de recibir información sobre diversas posiciones táctiles disfrutando del cuerpo, la presión, las patadas el contacto físico con varias cosas materiales, agua y objetos físicos como pelotas. Los humanos contamos con terminaciones nerviosas en la piel llamadas "receptores táctiles". Estos receptores se encuentran en la epidermis, la capa más superficial de la piel, y envían sensaciones al cerebro mediante fibras nerviosas.

Los receptores se dividen en varias categorías ubicadas en diferentes ubicaciones donde está la piel. Están ubicados más profundamente en la piel de los dedos y los pies, y los tejidos alrededor de las articulaciones. Estos son incentivos cortos, tenga cuidado descubre la presión y deformación de la piel, que no es muy rica.

El sistema propioceptor: Los músculos, ligamentos y articulaciones contienen receptores nerviosos que detectan la tensión. Estos receptores registran el estiramiento muscular, las posiciones articulares y los movimientos del cuerpo en relación con su base de apoyo. Cuando se presenta un estímulo, el cerebro procesa la información recibida a través de estos receptores y luego envía órdenes a los músculos para llevar a cabo la respuesta correspondiente.

Ajusta de manera automática la tensión y el estiramiento necesarios para alcanzar el movimiento deseado. Este proceso ocurre de forma subconsciente, refleja y rápida, con los impulsos nerviosos entrantes. El cuello indica la dirección en que se debe girar la cabeza, mientras que los impulsos provenientes de los tobillos informan sobre el movimiento y la inclinación al estar de pie.

Equilibrio dinámico

Es la capacidad de mantener el cuerpo en una posición estable moviéndose de un lado a otro, se asocia con movimientos repentinos y bruscos, como comenzar a caminar o levantarse rápidamente, en este tipo de equilibrio es necesario el control postural en varios movimientos para percibir continuamente el estado de equilibrio, las personas pueden moverse

por la habitación de acuerdo con las instrucciones dadas, evitando caer al suelo o colocar otro apoyo. Sebastián (2017) aborda la relevancia de la educación física en las etapas infantiles, haciendo énfasis en el desarrollo del equilibrio dinámico. En esta etapa de la vida, la educación física juega un papel fundamental, ya que no solo promueve el bienestar físico general, sino que también es crucial para que los niños adquieran y perfeccionen habilidades como el equilibrio dinámico, que les permite mantener estabilidad mientras están en movimiento. Esta habilidad es esencial para realizar una variedad de actividades físicas, y su desarrollo adecuado durante la infancia contribuye significativamente al fortalecimiento de la coordinación, la motricidad y la confianza en sus movimientos. Además, el equilibrio dinámico adquirido a través de la educación física sienta las bases para una participación exitosa en deportes y otras actividades físicas a lo largo de la vida del niño. (Cornejo, 2013).

Ejercicios que desarrollan el equilibrio dinámico.

- **Imitando a los animales:** El juego consiste en que el niño se desplace sobre sus manos y pies e imite los animales que se le propongan; por ejemplo, moverse como un mono, perro, gato, etc.
- **El transporte:** Colocar una línea de salida y de llegada, pueden participar varios niños; se les pide que se coloquen un libro en la cabeza y que caminen lo más rápido posible sin permitir que se les caiga. Puedes realizar el juego con una variante al incluir obstáculos que deben evitar golpear en la línea hasta la meta.
- **Juego de las sillas:** Colocar varias sillas en dos hileras, luego formar grupos. La instrucción es que los niños deben pasar por debajo de las sillas gateando uno tras otro, hasta que todos los niños hayan pasado.
- **Juego del avión:** Realmente es archiconocido y lo juegan muchos niños y hasta los más grandes. También conocido como "Rayuela", es uno de los ejercicios más recomendables para el equilibrio dinámico, consiste en que cada niño lance un objeto al avión

representado por casillas que previamente se ha dibujado en el suelo. La idea es pisar las casillas vacías del avión saltando y evitando aquellas que contienen algún objeto.

Equilibrio estático

Se refiere a la capacidad de una persona para mantener una postura estable y erguida sin realizar ningún tipo de movimiento o desplazamiento corporal. En otras palabras, consiste en la habilidad de permanecer en una posición fija, controlando el cuerpo de manera precisa para evitar cualquier tipo de oscilación o pérdida de estabilidad. Este tipo de equilibrio es esencial para la correcta alineación y soporte del cuerpo, permitiendo que una persona mantenga su postura de pie sin necesidad de ajustar constantemente su posición, lo que contribuye a una base sólida para realizar otras actividades físicas que requieran mayor control y coordinación. Tanto el equilibrio estático como el dinámico son esenciales para lograr mayor autonomía en las actividades diarias. Además, el equilibrio estático es clave para desarrollar un buen equilibrio dinámico, ya que se considera la base fundamental del equilibrio de una persona.

Coordinación motora gruesa

La coordinación motora gruesa se refiere a las habilidades necesarias para ejecutar tareas que involucran los grandes músculos del cuerpo, como los de las piernas y los brazos. Estas habilidades permiten realizar movimientos que comprometen todo el cuerpo y son esenciales para diversas actividades físicas, desde correr hasta rastrillar hojas. Aunque para la mayoría de las personas estos movimientos resultan automáticos y sencillos, las habilidades motoras gruesas son más complejas de lo que aparentan. Implican la interacción entre la coordinación muscular y el sistema nervioso, influyendo directamente en el equilibrio y la coordinación general. También son la base de la motricidad fina y nos ayudan a realizar pequeños movimientos, como coger un lápiz.

Las habilidades motoras gruesas están interconectadas con otras destrezas, como el equilibrio, la coordinación, la conciencia corporal y la fuerza física.

Las habilidades motoras gruesas son una de las señales del desarrollo más fácilmente

perceptibles en los niños. Aunque esto es algo natural en los humanos, los padres y otros cuidadores deben fomentarlo para que sus bebés se desarrollen adecuadamente. Kenidu (2021).

Prieto (2010) agrupa las habilidades básicas en dos categorías:

- **Manipulativos:** Movimientos en las que la acción fundamental se centra en el manejo de objetos (lanzamientos y recepciones), es decir, el niño tendrá que ejecutar acciones que implican un cierto grado de dificultad de precisión y coordinación general de las extremidades superiores.
- **Locomotorices:** Movimientos que implican el manejo del propio cuerpo (desplazamientos, saltos, y giros), el niño moviliza todo su cuerpo para trasladarse de un lugar a otro, encontramos las siguientes acciones cotidianas que es correr, saltar, rodar, reptar, subir, bajar, entre otros.

Correr

Es una acción natural del ser humano que ejercita al realizar una caminata muy rápida, donde se intercala las extremidades inferiores de manera coordinada junto con las extremidades superiores. Correr a diferencia de otros deportes, no posee monumentales presiones y principalmente tiene una competitividad sana. Correr consiste en una secuencia de saltos consecutivos y coordinados, que requieren un gran equilibrio y se realizan a diferentes velocidades, como bajas, medias o altas. A medida que el niño mejora su marcha, se siente más seguro y empieza a explorar otras formas de locomoción para moverse de manera más eficiente en su entorno. Las actividades lúdicas o los circuitos de juegos proporcionan al niño habilidad y control sobre su equilibrio. Cuando estas experiencias se estructuran en contextos como competencias deportivas, juegos organizados o actividades recreativas, la capacidad de correr adquiere un rol fundamental para asegurar una participación exitosa. Correr se convierte en una habilidad clave que permite a los niños desenvolverse

eficazmente en dichos entornos, ya que les brinda la agilidad y coordinación necesaria para competir, colaborar y disfrutar plenamente de estas actividades. La destreza de correr no solo favorece el rendimiento físico, sino que también potencia la confianza y la interacción social, aspectos esenciales para un desarrollo integral en estos escenarios.

Posturas correctas al correr

Manteniendo la espalda alineada con las caderas, inclínese ligeramente hacia adelante mientras mantiene una postura recta. Suba siempre con los talones y asegúrese de que las piernas no se separen de las caderas al realizar sacudidas. Mueve tus brazos en un ángulo para lograr un buen ritmo. Tus rodillas siempre deben estar no más de 2° hacia atrás en cada paso. Intenta mantener el cuerpo por encima del agua, no cuelgues las piernas y no dejes la planta en el suelo por mucho tiempo. Encuentre un buen ritmo que le permita dar varios pasos por minuto para evitar un desgaste rápido. Inhala por la nariz y exhala por la boca. La respiración adecuada debe ser controlada y provenir del diafragma. Si te mueves demasiado rápido, sufrirás agotamiento. (Slocum y Jeans, 2011).

Saltar

El salto es un movimiento que nos eleva del suelo o superficie mediante la flexión y extensión de los miembros inferiores, manteniendo el cuerpo en el aire durante un breve período de tiempo antes de regresar al suelo para finalizar la acción. Este proceso implica una coordinación precisa entre el impulso inicial, la breve elevación en el aire, y el aterrizaje controlado, lo que convierte al salto en una habilidad motriz que requiere tanto fuerza como equilibrio. Además, el salto es una acción que, aunque momentánea, involucra el uso de múltiples grupos musculares y la capacidad de mantener el control corporal durante todo el movimiento. Saltar se define como el patrón de movimiento básico típico de los humanos que evoluciona a partir de caminar y correr.

La acción de saltar siempre requerirá de elementos como el impulso, equilibrio y sobre todo

una adecuada coordinación, si todo ello se da dentro de esta acción, no olvidemos que también no se trata de tener una competente corporeidad, más por el contrario existen factores psicológicos que están ligados directamente con esta acción de saltar, estos son la confianza y el coraje. Asimismo, saltar es una acción que provoca un movimiento ascendente sobre superficies de inclinación variable, movimiento coordinado de la parte inferior y superior del cuerpo. Además de la fuerza, el equilibrio y la coordinación, esta actividad revela disociación, coordinación mano- ojo, control postural y estructura espaciotemporal, por lo que se puede decir que observar la reactividad de trepar árboles es una verdadera prueba de evaluación motora. Tomando en cuenta a Wickstrom (1990), encontramos cuatro fases o etapas.

Fases del salto

A pesar de los diferentes tipos de saltos, todos comparten cuatro fases o etapas claramente definidas. Según Wickstrom (1990), las fases son las siguientes:

- **Fase preparatoria:** En esta fase se llevan a cabo los movimientos previos al impulso, los cuales pueden realizarse con o sin desplazamiento. Sin embargo, generalmente se realiza un desplazamiento previo antes de iniciar el salto.
- **Fase de impulso:** En esta fase, se produce una flexión seguida de una extensión de los miembros inferiores que permite despegar de la superficie en la que se está. La fuerza de la contracción muscular influye en la intensidad del impulso, afectando así la distancia alcanzada durante la fase de vuelo. Aunque es posible realizar el salto desde una posición estática, lo más frecuente es hacerlo desde la carrera. Además, se pueden ejecutar movimientos secuenciales, como los multisaltos, o combinaciones con giros o balanceos.
- **Fase de vuelo:** Es la fase más crucial del salto, donde el cuerpo se desplaza en el espacio sin ningún apoyo. Dependiendo de la dirección del vuelo, este puede ser frontal, lateral o hacia atrás. Al igual que con la altura, la profundidad del salto puede aumentar al superar el miedo y adquirir la habilidad para realizar una correcta recepción en el suelo. Si la altura del salto es significativa, es importante utilizar colchonetas para prevenir posibles lesiones y ayudar a quienes tengan temor a superar su inseguridad

gradualmente.

- **Fase de caída:** Es el instante en que el cuerpo aterriza, retomando contacto con el suelo. Este aterrizaje generalmente se realiza con varias partes del cuerpo, como uno o ambos pies. Su función principal es amortiguar la energía acumulada. No obstante, esta función puede variar según el tipo de salto realizado, especialmente en función de los apoyos utilizados durante la recepción y el lugar donde se efectúe.

Reptar

Reptar le permite al niño desplazarse con mayor velocidad y alcanzar objetos que se encuentran a considerable distancia respecto de su cuerpo. Este tipo de desplazamiento, conjuntamente con las rodadas, las torsiones y el gateo, preparan la musculatura global del cuerpo para adoptar y mantener la postura sentado y la de pie. Integrando los nuevos movimientos a los ya adquiridos, incrementa el repertorio de comportamientos en secuencias cada vez más complejas, que se caracterizan por la buena coordinación, la plasticidad y la armonía. Alternando tiempos de actividad y de reposo, desplazamientos y manipulación, organiza y regula el tono muscular necesario para la acción.

Durante este período, adquiere mayor velocidad y coordinación en el reptado. Progresivamente va despegando cada vez más el tronco del piso, hasta alcanzar la posición “a gatas”. Se considera que el niño alcanzó esta posición cuando el tronco se halla despegado del suelo y alcanza la horizontal. Lateralmente, puede mantenerse en la postura semi-sentada cuando, a partir de colocarse de costado, puede elevar parte del tronco del piso manteniendo los apoyos de la cadera, muslo, codo o mano.

Beneficios evolutivos de reptar.

- **Desarrollan su autonomía y curiosidad**

Poder desplazarse por el entorno sin ayuda de los adultos les hace más independientes, felices y seguros de sí mismos, al tiempo que multiplica su capacidad de exploración y

descubrimiento del entorno. Supone, pues, un nuevo modo de ver y conquistar el mundo que les rodea

- **Impulsan el desarrollo muscular**

El esfuerzo que supone arrastrar el cuerpo venciendo el rozamiento con el suelo o caminar sobre las cuatro extremidades es mucho mayor que el que requiere caminar. Es por ello que reptar y gatear implica un ejercicio muy intenso y saludable que mejora el tono muscular, el funcionamiento de los tendones y articulaciones y equilibra la espalda para estabilizar la columna vertebral.

- **Los prepara para caminar**

El reptado y el ganeo promueven una sincronización rítmica de los diferentes segmentos de su cuerpo, que preparará al sistema para adquirir el equilibrio y coordinación necesarios con los que vencer la gravedad y adquirir una adecuada bipedestación.

- **Incrementan la capacidad pulmonar**

El esfuerzo dedicado a este tipo de desplazamientos ocasiona que se incremente la capacidad pulmonar y cardiovascular, con los consiguientes beneficios para la salud y tolerancia a la fatiga.

Rodar

Es la acción de dar vueltas sobre una superficie, el niño va adquiriendo una coordinación motriz y al mismo tiempo ejerce su fuerza en los muslos de sus extremidades inferiores y superiores. Según MINEDU (2012) abarca un desplazamiento de las personas sobre el eje o sobre sí mismo de manera dinámica. Se puede rodar en plano horizontal o en plano inclinado, esta acción permite rodar en planos, estos pueden ser horizontales o inclinado. S bien en cierto existen diferentes superficies donde se puede ejecutar estos movimientos y también existen formas de rodar donde involucran una técnica idónea como es la situación de la voltereta adelante y atrás.

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales han hecho una contribución significativa a los procesos educativos y evolutivos de la sociedad. A través de ellos es posible identificar las costumbres, tradiciones y estilo de vida de generaciones anteriores, ya que forman parte del patrimonio cultural de la humanidad y son elementos de la cultura popular transmitida de generación en generación. Los juegos tradicionales son en sí mismos también un recurso de gran valor educativo, que promueve el desarrollo físico, emocional y sociocultural de los niños, fortalece su identidad cultural y los acerca de una manera más dinámica al entorno local. Asimismo, el proceso de indagación durante su desarrollo permite al mismo tiempo ver los beneficios que estas prácticas aportan al desarrollo integral de los estudiantes, teniendo en cuenta las peculiaridades de su entorno.

Rayuela

Herrador (2013), menciona y destaca la presencia de este juego en Roma, mencionando que en el antiguo Foro Romano se observan marcas borrosas de antiguos trazos de rayuelas. Además, se cuentan datos que indican la presencia de este juego en la antigua Grecia (p. 273). La rayuela es un entretenimiento accesible para todas las edades que requiere muy pocos recursos para disfrutar. Con tan solo una tiza y una piedra plana, se puede tener horas de diversión. El objetivo es evitar pisar las líneas del esquema para poder ganar.

Como juego infantil, la rayuela es una excelente opción para mejorar el equilibrio y la coordinación de movimientos esenciales en el desarrollo de la motricidad gruesa. Se necesita puntería y coordinación ojo-mano para alcanzar ciertas casillas en el suelo, lo que convierte el juego en un desafío competitivo de habilidades motoras. Además, fomenta valores como la espera del turno y el respeto a las reglas, mientras los niños aprenden números naturales y socializan.

Tradicionalmente, la rayuela se juega dibujando un esquema en el suelo con tiza, siendo común en espacios exteriores. Sin embargo, en la actualidad existen versiones diseñadas en alfombras para espacios reducidos e interiores. En cualquier caso, este juego es muy versátil y divertido, ya que se

puede borrar y volver a dibujar tantas veces como se desee.

Carrera de sacos

La carrera de sacos es un juego tradicional que los niños practican desde hace siglos. Se cree que este evento tiene sus orígenes en el siglo XVII, cuando los jardineros realizaban concursos después del almuerzo. Es un juego muy sencillo que solo necesita una bolsa o saco, así como habilidad y equilibrio por parte de los participantes. Además, es un clásico juego ideal para fiestas de cumpleaños, garantizando un día lleno de diversión.

El juego consiste en lo siguiente:

Primero, prepara una bolsa o algo similar. Asegúrese de que la bolsa sea lo suficientemente grande para que su hijo pueda meter los pies y saltar. Luego use tiza, cinta adhesiva u otro material para dibujar una línea de salida y una línea de meta en el suelo. La distancia entre las dos líneas debe ajustarse según la edad y las capacidades del niño. Divide a los niños pequeños en grupos de dos o más y pídeles que se paren dentro del saco. Asegúrate de que la bolsa esté bien sujeta a las piernas de cada niño para evitar lesiones. Luego, da la señal de inicio y haz que salten hasta la meta lo más rápidamente posible. El primer niño en llegar gana la carrera.

Gallinita ciega

Juegos como la Gallinita Ciega son vitales para el crecimiento saludable de los niños, ya que estimulan el uso de los sentidos, especialmente el tacto y la audición, en respuesta a la pérdida temporal de la visión.

Construcción de la Conciencia Espacial: Al navegar por el espacio sin el uso de la visión, los niños refinan su percepción del entorno, lo que es crucial tanto para el aprendizaje en educación física como para la vida cotidiana.

La práctica de juegos colectivos, como la Gallinita Ciega, fomenta el trabajo en equipo, la inclusión y el respeto mutuo, fundamentos importantes para la convivencia comunitaria en la escuela y más allá. A continuación, presentamos los guías del juego.

Venda de los ojos: El punto de partida es una venda que cubre los ojos del miembro “gallina”,

impidiéndole ver. Este es el núcleo del juego, ya que ofrece desafíos sensoriales que estimulan otros modos de percepción. Orientación espacial: sin visión, los niños deben confiar en la memoria espacial y en señales auditivas y táctiles del entorno para navegar. Cada ronda del juego mejorará tus habilidades de orientación espacial. Movimiento y equilibrio: Cuando los niños caminan con los ojos vendados, los niños deben utilizar su sentido del equilibrio y la propiocepción (conciencia de su cuerpo en el espacio) para evitar colisiones y mantenerse erguidos. Escucha activa: la capacidad de escuchar pasos, risas y otros sonidos es importante para ayudar a localizar a sus compañeros. Los niños aprenden a concentrarse y reconocer sonidos específicos en el ruido de fondo. Tocar y sentir: cuando un pollo se acerca a alguien, el tacto le permite determinar quién está siendo retenido en función de características como la altura, la vestimenta e incluso el cabello. Reglas y restricciones: El juego tiene reglas claras, como no salir del patio de recreo, no correr demasiado rápido, enseñar a los niños sobre los límites y la importancia de seguir instrucciones.

El gato y el ratón

El gato y el ratón es un juego de pasatiempo colectivo para los niños, también estimula la interacción entre los niños. Es ideal para niños que necesitan aprender a jugar en equipo o en grupo. Se trata de juegos que sociabilizan a los niños. Son juegos que pasan de padres a hijos y fomentan los vínculos de amistad entre los niños.

Las reglas estipulan que todos los participantes se toman de las manos formando un círculo o corren. Se elegirán dos niños al azar, aunque previamente se podrá realizar un sorteo para determinar quién es el afortunado ganador. Uno de los dos niños debe asumir el papel de gato y el otro, el de ratón. Por elección, los niños giran en círculo en la misma dirección, se dan la mano y cantan la siguiente canción:

El gato te atrapa al ratón, el ratón te va a atrapar a ti, y si no te atrapa esta noche, mañana.

El juego del gato y el ratón no sólo es divertido, sino que además aporta a los niños varios beneficios:

Desarrollo psicomotor: favorece la coordinación, el equilibrio, la velocidad de reacción y la destreza.

Desarrollo Social: Fomenta el trabajo en equipo, la cooperación, la interacción social y el cumplimiento de reglas. Desarrollo emocional: promueve la capacidad de reír, la creatividad, la imaginación y la alegría.

Desarrollo cognitivo: Estimula la atención, la concentración, la memoria y la capacidad de toma de decisiones.

Simón dice...

Es un juego divertido que ayuda a ejercitar las habilidades auditivas, este juego es sencillo, pero puede convertirse rápidamente en un reto. Si se juega con un grupo grande. Aunque este juego tiene muchos otros nombres alrededor del mundo, la diversión y las reglas suelen ser las mismas en todas partes.

Es excelente para mejorar la atención y la memoria secuencial, así como la atención visual y auditiva a largo plazo. Estas habilidades son esenciales para desarrollar la capacidad de almacenar información en la memoria a corto plazo y para comenzar a utilizar funciones ejecutivas básicas, como la memoria de trabajo y el seguimiento de secuencias.

Además de la memoria, la atención y las funciones ejecutivas, este juego estimula: coordinación y precisión, solución de problemas, desarrollo cognitivo y razonamiento perceptivo. Además, según algunos estudios, como los recopilados por Paul Tough, el juego puede ser un buen detector de estrés para los niños. A medida que los niños desarrollan ansiedad en su entorno normal, su rendimiento se deteriorará. .

Juegos innovadores

Ronda de conejos

Este juego favorece el equilibrio, desarrolla las habilidades motrices básicas y se familiariza

con conceptos espaciales.

Con la música, la expresión corporal del niño se ve significativamente estimulada. Adaptan su movimiento a los ritmos de diferentes obras, lo que contribuye a potenciar el control rítmico de su cuerpo.

Las rondas son juegos tradicionales que, además de formar parte del acervo cultural de una comunidad, fortalecen diversas destrezas, habilidades, valores y actitudes esenciales para el desarrollo integral de los niños y niñas.

A través de estos juegos, se pueden abordar diversas áreas, como la expresión corporal, oral y musical, las relaciones lógico-matemáticas, la identidad, la autonomía personal y el desarrollo social. La transmisión de estos juegos no solo ayuda a recuperar las tradiciones, sino también a emplearlos como estrategias pedagógicas, ya que son recursos valiosos que permiten a los niños y niñas construir significados y normas, internalizar valores y adoptar actitudes para interactuar armónicamente en su entorno social.

Además, la música contribuye a mejorar la coordinación del niño y la combinación de diversas conductas motoras.

La ronda de los conejos incentiva en los niños su desarrollo social y afectivo a través de la ternura que plantea la canción.

Atrapar la pelota

Atrapar las pelotas está relacionado con las habilidades y destrezas motrices básicas, las cuales se pueden definir en el contexto de la educación física como capacidades adquiridas a través del aprendizaje para ejecutar una serie de acciones con el fin de alcanzar un objetivo determinado, minimizando el gasto de energía y/o tiempo.

Lanzar. Tomar y atrapar, son movimientos básicos que se desarrollan en el individuo como resultado natural de la interacción de este con los objetos que le rodean. Aunque el trabajo de los lanzamientos y las recepciones sea conjunto, para una mejor clarificación de los conceptos se tratarán cada uno por separado:

Lanzamiento: Es una habilidad básica mediante la cual el individuo se desplaza un objeto, empujándolo con las manos o los pies, o incluso golpeándolo, con el propósito de enviarlo a un punto o distancia específica.

Carrera de cocodrilos

Es un juego de carreras que estimula los movimientos y coordinación de las extremidades en cuanto reptar en los niños, además desarrolla la concentración y precepción en los niños, es un juego de competencias donde participan varios niños, también es divertido ya que se trata de competencias y uno de los participantes debe ser ganador.

El juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Los participantes se colocan en la lista de partida.
- Deben estar ubicados en las líneas todos los participantes.
- Se colocarán en la posición de gateo.
- Cuando el árbitro indica que empiecen los participantes deben avanzar reptando.

La pequeña araña

Este juego está basado en la participación activa de los niños, se busca que los participantes desarrollen las habilidades motoras gruesas, esto permitirá que los niños tengan la confianza por sí mismo ya que pueden desplazarse de manera de manera autónoma, también ayudara a seguir las consignas dadas por los adultos en cuanto a las actividades físicas: este juego consiste en la siguiente manera:

- Los participantes tendrán que pasar por las telarañas, para ello se ubicaran en la posición de reptar, en este caso solos usan las extremsidades de articulación.
- Los participantes deben llegar hasta la meta indicada.

El tren viajero

Es un juego cooperativo y colectivo que desarrolla las habilidades motoras gruesas, en este caso el manejo de los trenes y vagones desarrollan la coordinación ojo-mano. Habilidades

sociales: fomenta el juego colectivo y colaborativo.

- Este taller se desarrollará, en un circuito donde se utilizará colchonetas y ula ula, donde va a estar ubicada de la siguiente manera:
- Va a estar una colchoneta, un túnel de ula ula, de nuevo otra colchoneta
- Las investigadoras explican a los estudiantes como se realizará el siguiente taller “el tren viajero”.
- Donde cantaremos una canción para estirar los brazos y mover las piernas, puesto que este taller los niños tendrán que pasar reptando.

Juegos recreacionales.

El monito tico

Los movimientos y la coordinación son muy importantes en el desarrollo infantil ya que les permite comunicarse con su entorno a través de los movimientos corporales. Con este juego desarrollamos las capacidades y destrezas además de reproducir diferentes movimientos y acciones creadas por el adulto e identifica nociones espaciales

Para la actividad se utiliza la canción de monito tico, cada acción que menciona en la canción se realiza los movimientos corporales.

A rodar como un lápiz

Es importante realizar las diversas actividades físicas cotidianas, en la educación infantil la psicomotricidad es más relevante ya que los niños se encuentran en un espacio de crecimiento y desarrollo de diferentes habilidades motoras gruesas, es por ello las actividades físicas permiten a los infantes conocer su entorno.

Este juego desarrolla las locomociones de reptar ya que permite desarrollar los movimientos y desplazamiento de un punto de partida a otro, realizando diferentes acciones físicas: Este juego esta basa en circuitos.

- Los participantes deberán ubicarse en el punto de partida para iniciar el juego.
- Salen del punto de partida realizando la acción de rodar.

A rodar con manos ocupadas

Este juego ayuda a desarrollar las coordinaciones motoras básicas, en la educación infantil, también desarrolla los muslos y el equilibrio. Mencionamos algunos aspectos del juego.

Desafía a los niños a recostarse en el piso, uno frente al otro con las cabezas juntas. Pídeles que levanten la mano y sujeten entre ambos un juguete blando o un trozo de tela, como un calcetín. Luego invítalos a que rueden en la dirección que ellos decidan sin soltar el objeto.

¿Por qué rodar así?

Esto agrega un desafío adicional a la actividad

Como se mencionó anteriormente, al rodar más lento mayor será la toma de conciencia de los músculos, la fuerza y el equilibrio.

Hacer rodar el cuerpo usando solo los hombros, las caderas y las piernas requiere fortaleza, coordinación y concentración adicionales.

Nuevamente, esta es una actividad cooperativa que ayuda a los niños a aprender cómo se siente ser parte de un equipo que trabaja para lograr un objetivo común.

¿Qué se busca?

Anímalos a que rueden juntos para que no se enreden o pierdan el control. Debido a que no se pueden ver, esta actividad requiere un esfuerzo mayor para pensar en lo que la otra persona está haciendo y trabajar en sincronía entre sí.

Puente de texturas

Esta actividad desarrolla lo cognitivo de los sentidos y su posterior perfeccionamiento. Además, los materiales del método Montessori, ayudan al niño a adquirir el concepto de clasificación y de reconocimiento de similitudes. También, adquieren la capacidad de diferenciación de objetos similares y fomenta la observación, entre otros.

Con todos estos materiales, se consigue el dominio de otras áreas como la del lenguaje y de matemáticas. Cabe recordar que hay que seguir al niño, cómo nos decía María Montessori. Mediante la observación, la guía debe saber cuál es el interés del niño y de la niña en ese momento. Es decir, deben ser elementos que despierten la curiosidad del peque para guiar su deseo de aprender.

Permiten integrar la información de diferentes sentidos en el aprendizaje de objetos y trabajar la discriminación táctil mediante el reconocimiento de diferentes texturas. Así como, enriquecer el vocabulario, ya que las fotos facilitan el aprendizaje del lenguaje de forma natural. Hacen posible la creación de un ambiente estimulante que motiva al niño a utilizar su lenguaje, a hablar y a escuchar a otros en conversaciones. De esta manera, se enriquece la expresión oral a través del empleo de la lengua en situaciones motivadoras

Carrera de canguros

Mediante el juego, los niños adquieren diversos movimientos corporales saltos como para atrás, adelante saltos largos y cortos, además aprenden a compartir, negociar y resolver conflictos, y a expresar con claridad y eficacia sus emociones y opiniones sin ofender o atacar al resto de participantes del juego. A través del juego también se aprenden aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse con el grupo de niños.

Los niños no juegan para aprender, pero de manera más o menos consciente, aprenden jugando. El juego constituye una herramienta innata de aprendizaje, ya que supone una constante interacción con el entorno, con otros niños y con los adultos

Organizaremos a los niños en una línea en la cual estarán esperando, en posición de canguro, la salida la dará el monitor o profesor, cuando les den la señal los niños saldrán lo más rápido que puedan de hacer hasta un cono donde tendrán que dar la vuelta y volver a la meta.

Capítulo II

Planteamiento metodológico

Tipo y diseño de investigación

Enfoque:

La investigación es cualitativa. Según Blasco y Pérez (2007), se enfoca en estudiar la realidad dentro de su contexto natural y tal como ocurre, extrayendo e interpretando fenómenos desde la perspectiva de los individuos implicados. Utiliza diversos instrumentos para recopilar información, como entrevistas, imágenes y observaciones, mediante los cuales se describen rutinas, situaciones problemáticas y los significados en la vida de los participantes.

Tipo:

(Krick, 1973) El diseño de la investigación acción participativa se define como una herramienta metodológica utilizada para desarrollar el proceso de investigación y evaluar la competencia académica y científica en la resolución de problemas. Es un documento en el que el investigador planifica sus acciones conforme a normas metodológicas previamente establecidas. Este diseño se puede entender como un conjunto de elementos interconectados dentro de una estructura destinada a alcanzar objetivos específicos.

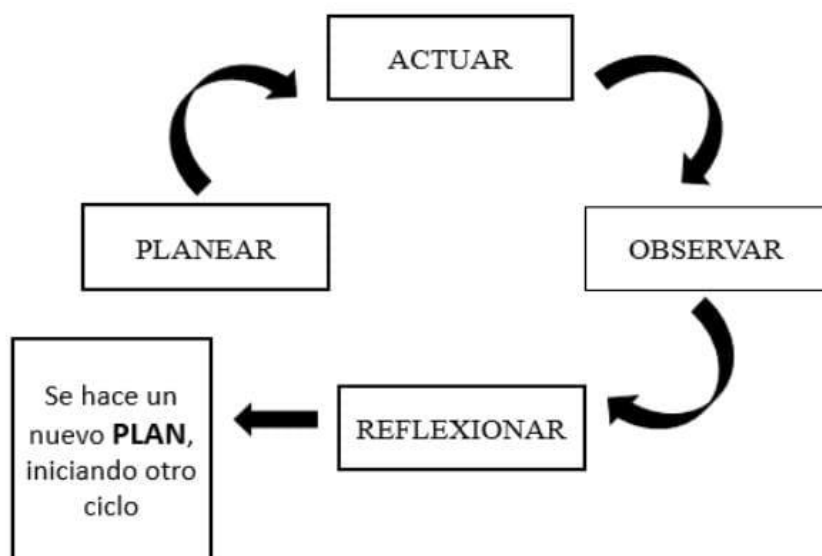
Para realizar la práctica pedagógica se inició con una previa planificación de todas las actividades a realizar, pero no es algo que se haga de manera rápida, puesto que hay un proceso el cual se debe seguirse, como determinar e identificar el problema, intereses y necesidades de los niños para llevar a cabo las acciones que se quieren realizar. También, es importante que respondamos a diversas interrogantes que se nos puedan presentar en el camino durante la planificación para hallar y plantear mejores ideas o estrategias que permitan lograr un aprendizaje significativo en los niños. Al concluir se ejecutan las acciones donde se pone en práctica todo lo planeado, siempre propiciando la participación activa durante el desarrollo de

los talleres, considerando las nuevas necesidades que puedan surgir en la misma o quizás un cambio repentino que pueda suscitarse, por ello, es necesario observar, registrar los hechos o sucesos tanto positivos como negativos que puedan ocurrir en el aula.

Por último, se procede a la reflexión que es donde se evalúa lo observado y hecho durante toda la actividad, analizando los resultados obtenidos en base a los cambios que se pudieran realizar o simplemente hacer reflexión sobre lo que nos faltó y qué podemos hacer para mejorar en una siguiente planificación de nuestras acciones. Todo esto es un proceso que siempre se dará y está presente en todos los talleres que se desean realizar para lograr el desarrollo de la motricidad gruesa.

Figura 2

Ciclo de investigación acción



Informantes

- Aula la cual está conformada por 23 estudiantes (12 niñas – 11 niños) de la edad de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Congata” - Uchumayo.
- Los padres de familia de los estudiantes del nivel inicial del salón de cinco años de edad de la I.E.I. “Congata”, siendo la mayoría familias de tipo biparentales (Padre, Madre, e hijos).

- 1 docente del aula y 1 auxiliar.
- 3 investigadoras del X semestre de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público Arequipa.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Tabla 2

Técnicas e instrumentos de la investigación exploratoria.

Técnicas	Instrumentos	Descripción
Observación	Cuaderno de campo	Instrumento de investigación el cual describe las experiencias diarias de los estudiantes.
	Ficha de observación	Herramienta que admite la búsqueda de información en estudiantes en cuanto a la realización de los juegos, considerando los criterios evaluados
	Mapa de calor	Herramienta de investigación que organiza los datos a través de colores (rojo, amarillo y verde) los cuales tienen un indicador que determinara el estado evolutivo de aprendizaje en los estudiantes. Tomando en cuenta los siguientes indicadores: El color rojo representa el estado inicial de educando, el color amarillo representa que existe un proceso como tal y finalmente el color verde expresa que el educando ha logrado cumplir en su totalidad el indicador.

Tabla 3*Técnicas e instrumentos de la Línea base*

Técnica	Instrumento	Finalidad
Observación	Cuaderno de campo	Recolección de información para la triangulación de nuestro problema de investigación.
	Ficha de observación	Fue aplicada para la obtención de datos sobre el problema investigado conforme a los distintos criterios de evaluación.
Entrevista	Cuestionario	Instrumentos que permiten la recolección de información a través de preguntas a los individuos para saber su opinión y su respuesta.

*Fuente: Elaboración propia***Tabla 4***Técnicas e instrumentos del plan de acción*

Técnica	Instrumento	Descripción
Observación	Diario de campo	Instrumentos que permitieron evaluar el proceso de los estudiantes en cuanto a las actividades motrices elementales los cuales son: Correr, saltar, reptar, girar, para ello cada instrumento contiene su propia característica de evaluación, teniendo en cuenta del propósito, competencia, desempeño, capacidad y criterios, permitiendo analizar el inicio, proceso y logro de los infantes investigados.
	Mapa de calor	
	Ficha de observación	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5*Técnicas e instrumento de nivel impacto*

Técnica	Instrumento	Finalidad
Entrevista	Cuestionario	Método que recoge las distintas percepciones de los beneficiarios indirectos (profesora de aula,) sobre la evaluación en las habilidades motrices en los beneficiarios directos.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6*Técnica e instrumento del relato de la experiencia*

Técnica	Instrumento	Finalidad
Entrevista	Cuestionario	Desarrolla procesos autorreflexivos y corre flexivos de las investigadoras sobre la investigación realizada durante el proceso investigativo.

Fuente: Elaboración propia

Plan de Acción (general)**Fundamentación**

La implementación de juegos motrices a través de estrategias didácticas ayudara a que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades motrices como correr, saltar, reptar y girar.

Durante las actividades realizadas por los propios estudiantes, se podrá observar y analizar la condición de cada individuo, conociendo su estado global y logrando detectar sus habilidades y dificultades en cada ámbito.

Tabla 7*Plan de acción general*

Subcategoría título	Título (taller, sesión etc.)	Propósito/ logró, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia/ propuesta	Tiempo
Equilibrio Coordinación motora gruesa	Línea base	Durante el inicio de la práctica profesional se aplicó 3 instrumentos de recojo de información para determinar y reconocer la problemática del aula; 15 cuadernos de campo, 15 fichas de observación y 15 mapas de calor, cuyo resultado fue el escaso desarrollo de la motricidad gruesa.	La observación	Se dio inicio conjuntamente con las practicas preprofesional. Iniciando el 07 de julio del 2022 con el diagnóstico inicial.
Juegos tradicionales	1. La rayuela 2. Carrera de sacos 3. Gallinita ciega 4. El gato y el ratón 5. Simón dice...	• Los estudiantes realizarán la acción de correr. • Los educandos realizarán la acción de saltar. • Los estudiantes realizaran la acción de reptar. • Los menores realizarán la acción de rodar.	INICIO • Asamblea DESARROLLO • Juego motriz CIERRE • Socialización	45 min.
Juegos innovadores	6. Ronda de los conejos 7. Atrapar la pelota 8. Carrera de cocodrilos 9. La pequeña	• Los estudiantes realizarán la acción de correr. • Los educandos realizarán la acción de saltar. • Los estudiantes realizaran la acción de reptar. • Los menores realizarán la	INICIO • Asamblea DESARROLLO • Juego motriz CIERRE • Socialización	45 min.

Subcategoría título	Título (taller, sesión etc.)	Propósito/ logró, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia/ propuesta	Tiempo
	araña 10. El tren viajero	acción de rodar.		
Juegos recreacionales	11. El mono tico 12. A rodar como un lápiz 13. A rodar con las manos ocupadas 14. Puente de texturas 15. Carrera de canguros	• Los estudiantes realizarán la acción de correr. • Los educandos realizarán la acción de saltar. • Los párvulos realizaran la acción de reptar. • Los menores realizarán la acción de rodar.	INICIO • Asamblea DESARROLLO • Juego motriz CIERRE • Socialización	45 min.
Juegos tradicionales Juegos innovadores Juegos recreacionales	Impacto	Las investigadoras como conocedoras del área de psicomotricidad inmediatamente reconocieron diversos problemas de los niños respecto a sus habilidades motrices básicas. La docente del aula, ratifico el problema motor de los estudiantes, puesto que estos niños vienen después de un encierro social generado por la pandemia del COVID-19.	Entrevista	10min

Plan de acción específico

En la subcategoría equilibrio

Tabla 8

Plan de acción específico

Título	Propósito/ logró, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
1. Juego motriz: La rayuela	Los educandos realizarán la acción de saltar.	INICIO • Los estudiantes se dirigen al espacio para el juego motriz. • Se le da la bienvenida a los niños y niñas al taller psicomotriz. Se explica el propósito del taller. ASAMBLEA Se recuerda a los pequeños los acuerdos del taller: • Escuchar con atención. • Levanto la mano para hablar. • Respeto a mi compañero(a). • Cuidar los materiales. DESARROLLO La maestra estimula a bailar a los estudiantes la canción: “Saltan los conejitos”. https://www.youtube.com/watch?v=o68Ayctwgnc TALLER MOTRIZ • La docente explica a los niños como se realizará el juego “La rayuela” • El niño(a) deberá prepararse para dar saltos cortos o saltos largos.	45 minutos

Título	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
		- Los niños(as) lanzaran una piedra en uno de los casilleros, luego saltaran pasando así por cada casillero hasta llegar a la meta. - Los demás esperan su turno para poder salir. CIERRE SOCIALIZACIÓN - Dialogan espontáneamente sobre su experiencia psicomotriz. - Ordenadamente regresan al aula.	
2. Juego motriz: Carrera de sacos	Los educandos realizarán la acción de saltar.	INICIO - Los estudiantes se dirigen al espacio para el juego motriz. - Se le da la bienvenida a los niños y niñas al taller psicomotriz. - Se explica el propósito del taller. ASAMBLEA Se recuerda a los pequeños los acuerdos del taller: - Escuchar con atención. - Levanto la mano para hablar. - Respeto a mi compañero(a). - Cuidar los materiales. DESARROLLO La maestra estimula a bailar a los estudiantes la canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”. https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA TALLER MOTRIZ - La docente explica a los niños como se realizará el juego “Carrera de sacos” - Los niños deberán realizar tres columnas entre 10 a 8 estudiantes.	45 min

Título	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
		- Los dos primeros estudiantes de cada columna deberán colocarse los sacos por la parte de abajo. CIERRE SOCIALIZACIÓN - Dialogan espontáneamente sobre su experiencia psicomotriz. - Ordenadamente regresan al aula.	

Título	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
3. Juego motriz: “Gallinita ciega”	Los estudiantes realizarán la acción de correr.	INICIO • Los estudiantes se dirigen al espacio para el juego motriz. • Se le da la bienvenida a los niños y niñas al taller psicomotriz. • Se explica el propósito del taller. ASAMBLEA Se recuerda a los pequeños los acuerdos del taller: • Escuchar con atención. • Levanto la mano para hablar. • Respeto a mi compañero(a). • Cuidar los materiales. DESARROLLO Realizamos unos ejercicios de calentamiento a través de una canción: “El calentamiento” https://www.youtube.com/watch?v=RGP_Qdyuvnk TALLER MOTRIZ • La docente explica a los niños como se realizará el juego de la “Gallinita ciega”. • Luego se escogerá a 3 estudiantes, los cuales estarán con los ojos vendados. • Los demás tendrán que desplazarse sin ser atrapados por sus tres compañeros. CIERRE SOCIALIZACIÓN • Dialogan espontáneamente sobre su experiencia psicomotriz. • Ordenadamente regresan al aula.	45 min

Título	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
4. Juego motriz: “El gato y el ratón”	Los estudiantes realizarán la acción de correr.	INICIO • Los estudiantes se dirigen al espacio para el juego motriz. • Se le da la bienvenida a los niños y niñas al taller psicomotriz. • Se explica el propósito del taller. ASAMBLEA Se recuerda a los pequeños los acuerdos del taller: • Escuchar con atención. • Levanto la mano para hablar. • Respeto a mi compañero(a). • Cuidar los materiales. DESARROLLO Realizamos unos ejercicios de calentamiento a través de una canción: “La iguana baila” https://www.youtube.com/watch?v=ClbV4NOyNw8 Terminado de realizar el baile se les realizara la siguiente pregunta: ¿Que partes de tu cuerpo moviste? TALLER MOTRIZ • La docente explica a los niños como se realizará el juego del “Gato y el ratón”. • Los estudiantes deberán formar un círculo. • Luego se escochera a 2 estudiantes los cuales serán el gato y el ratón. • Una vez elegidos, los niños giraran en el mismo sentido tomándose de las manos y cantando la siguiente canción: "Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré. • Mientras los niños cantan, el ratón correrá haciendo zig-zag por los huecos formados entre los brazos de los participantes.	45 min

Título	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
		- Mientras tanto, el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar. - Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escogerá a una persona para que haga de ratón. CIERRE SOCIALIZACIÓN - Dialogan espontáneamente sobre su experiencia psicomotriz. - Ordenadamente regresan al aula.	
5. Juego motriz: “Simón dice...”	Los estudiantes realizarán la acción de saltar.	INICIO - Los estudiantes se dirigen al espacio para el juego motriz. - Se le da la bienvenida a los niños y niñas al taller psicomotriz. - Se explica el propósito del taller. ASAMBLEA Se recuerda a los pequeños los acuerdos del taller: - Escuchar con atención a la docente - Levanto la mano para hablar. - Respeto a mi compañero(a). - Cuidar los materiales. DESARROLLO Para iniciar formaran un círculo con una distancia de medio metro. Luego se les repartirá 2 pañuelos por niño de diferentes colores. Seguidamente se les pondrá la siguiente canción:	45 min

Título	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
6. Juego motriz: Ronda de los conejos	Los estudiantes realizarán la acción de saltar.	https://www.youtube.com/watch?v=KK5ObhBQDxA TALLER MOTRIZ • La docente explica a los niños como se realizará el juego de “Simón dice...”. • Se elegirá a un niño para que sea Simón. • Los otros niños se deben reunir alrededor de Simón, quien da instrucciones diciendo: "Simón dice ..." diciendo a los niños que realicen una acción física. • Por ejemplo, "Simón dice que nos paremos de un solo pie", "Simón dice salten con los 2 pies". • Cada niño debe realizar la acción. CIERRE SOCIALIZACIÓN • Dialogan espontáneamente sobre su experiencia psicomotriz. • Ordenadamente regresan al aula.	45 min
		INICIO • Los estudiantes se dirigen al espacio para el juego motriz. • Se le da la bienvenida a los niños y niñas al taller psicomotriz. • Se explica el propósito del taller. ASAMBLEA Se recuerda a los pequeños los acuerdos del taller: • Escuchar con atención a la docente • Levanto la mano para hablar. • Respeto a mi compañero(a). • Cuidar los materiales. DESARROLLO	

Título	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
7. Juego motriz: Atrapar la pelota	Los estudiantes realizarán la acción de correr.	Los niños y niñas observan los materiales del taller y van dando a conocer características y acciones y acciones que pueden realizar con ellos. Escuchamos atentamente sus opiniones. A continuación, la docente invitara a los estudiantes a que puedan esparcirse en el patio y deberán escuchar con atención. La docente dará la siguiente indicación, que cuando ella diga todos somos unas tortugas deberán caminar con las tortugas o cuando diga, todos somos unos osos deberán imitar al oso y así seguidamente con los animales que ella e a conocer. TALLER MOTRIZ Al culminar la docente les pedirá que pueda formar parejas de 2. Luego les colocara la siguiente canción: “La ronda de los conejos” https://www.youtube.com/watch?v=I-CONzAiL9c Una vez que empiece a sonar, deberán bailar al ritmo de la música. CIERRE SOCIALIZACIÓN • Dialogan espontáneamente sobre su experiencia psicomotriz. • Ordenadamente regresan al aula. INICIO • Los estudiantes se dirigen al espacio para el juego motriz. • Se le da la bienvenida a los niños y niñas al taller psicomotriz. • Se explica el propósito del taller. ASAMBLEA Se recuerda a los pequeños los acuerdos del taller: • Escuchar con atención a la docente	45 min

Título	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
		• Levanto la mano para hablar. • Respeto a mi compañero(a). • Cuidar los materiales. DESARROLLO Los niños y niñas se dirigen al espacio delimitado para el juego motriz. Incentivamos a bailar a los estudiantes la siguiente canción: “El juego de do Pingüe” https://www.youtube.com/watch?v=dNEU0enFm98 TALLER MOTRIZ La docente iniciara dando las indicaciones. Los niños tendrán que formar parejas de 2 y luego formar 2 columnas. A cada pareja se le dará una pelota. Uno de ellos le pasara la pelota a su pajera y el otro tendrá que agarrar la pelota sin que toque el suelo. Los niños tendrán que estar atentos para poder agarrar la pelota. CIERRE SOCIALIZACIÓN • Dialogan espontáneamente sobre su experiencia psicomotriz. • Ordenadamente regresan al aula.	
8. Juego motriz: Carrera de cocodrilos	Los estudiantes realizarán la acción de reptar.	INICIO • Los estudiantes se dirigen al espacio para el juego motriz. • Se le da la bienvenida a los niños y niñas al taller psicomotriz. • Se explica el propósito del taller. ASAMBLEA Se recuerda a los pequeños los acuerdos del taller: • Escuchar con atención a la docente	45 min

Título	Propósito/ logró, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
		• Levanto la mano para hablar. • Respeto a mi compañero(a). • Cuidar los materiales. DESARROLLO • Los niños y niñas se dirigen al espacio delimitado para el juego motriz. • Incentivamos a bailar a los estudiantes la siguiente canción:"Echa pa Allá" https://www.youtube.com/watch?v=l_hhWULOTyQ TALLER MOTRIZ • La docente iniciara dando las indicaciones del taller. • Los niños realizaran 3 columnas entre 8 a 7 alumnos. • La docente les hará una muestra en como tienen que pasar por el circuito. • Todos deberán pasar reptando. CIERRE SOCIALIZACIÓN • Dialogan espontáneamente sobre su experiencia psicomotriz. • Ordenadamente regresan al aula.	
9. Juego motriz: La pequeña araña	Los estudiantes realizarán la acción de reptar.	INICIO: Saludamos a los estudiantes con la siguiente canción titulada “saludo arriba”: https://youtu.be/MQNhoaiF_3s?si=h3xApjbkeazXpAcY Se da a conocer el propósito del taller. ASAMBLEA: Recordamos los acuerdos del salón: • Escuchar con atención. • Levanto la mano para hablar.	45 min

Titulo	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
	• Respeto a mi compañero (a.) • Cuidar los materiales. DESARROLLO: Las investigadoras para dar el inicio al taller, les enseña unas imágenes de pato y tortuga en la cual los estudiantes tendrán que hacer las siguientes fonomímicas, de acuerdo con la canción: Don Garabato cara de pato cua cua cua y la tortuga shhhhhhh y la tortuga shh, Don Garabato cara de pato brinca de un pie como lo ve y la tortuga gira que gira dígame usted, como lo ve. https://youtu.be/TokytIWeMVw?si=NXrvlBc5kKFo8Jp6 TALLER MOTRIZ • Se pedirá a los estudiantes que estiren los brazos y mover las piernas porque en este taller vamos a jugar como araña donde vamos a pasar reptando. • Las investigadoras explican a los estudiantes como se realizará el juego “la pequeña araña” • La telaraña tendrá una distancia entre el suelo de medio metro, los niños tendrán que pasar por debajo de ella imaginando ser unas arañas. CIERRE SOCIALIZACION A los estudiantes les realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué les pareció el taller? • Dan a conocer sus opiniones del taller, como pudieron realizarlo y que es lo que más le gusto. • Seguidamente se les pedirá a los estudiantes que hagan unas columnas una que este formada solo por niños y otra que este formada por niñas para poder ir al salón.		

Título	Propósito/ logró, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
10. Juego motriz: El tren viajero	Los estudiantes realizarán la acción de reptar.	INICIO: • Damos inicio al taller con la siguiente canción titulada: soy grande, soy fuerte, soy muy inteligente. https://youtu.be/EvVyHfUghA?si=yKopGMqVjQmAPVEs • Seguidamente se ira al patio para poder desarrollar el taller. • Daremos a conocer el propósito. ASAMBLEA: Recordamos los acuerdos del salón. • Escuchar con atención. • Levanto la mano para hablar. • Respeto a mi compañero (a). • Cuidar los materiales. DESARROLLO: Para iniciar la sesión, las investigadoras se ponen unas máscaras de los siguientes animales: ✓ Conejo ✓ Gallina ✓ Pato Seguidamente se pone la siguiente canción titulada: “brinca y para ya”. https://youtu.be/LNzrq9pHI0w?si=YgMsdQ_JuXeR3TyD TALLER MOTRIZ • Este taller se desarrollará, en un circuito donde se utilizar colchonetas y ula ula, donde va a estar ubicada de la siguiente manera: • Va a estar una colchoneta, un túnel de ula ula, de nuevo otra colchoneta	45 min

Título	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
		- Las investigadoras explican a los estudiantes como se realizará el siguiente taller “el tren viajero”. - Donde cantaremos una canción para estirar los brazos y mover las piernas, puesto que este taller los niños tendrán que pasar reptando. - Seguidamente se hará una simulación de cómo realizar el siguiente taller. CIERRE SOCIALIZACION - Los estudiantes dan a conocer sus opiniones del taller, como pudieron realizarlo y que es lo que más le gusto.	
11. Juego motriz: El monito tico	Los estudiantes realizarán la acción de saltar.	INICIO: - Saludamos a los estudiantes con la siguiente canción titulada “palmas, palmitas”. https://youtu.be/UYZatSVDCSY?si=9aSWqIWv4qMy6T24 - Se da a conocer el propósito del taller. - Inmediatamente realizamos una columna donde los estudiantes estarán intercalados para poder salir al patio. ASAMBLEA: - Antes de iniciar el taller recordamos los acuerdos del salón. - Escuchar con atención. - Levanto la mano para hablar. - Respeto a mi compañero (a). - Cuidar los materiales. DESARROLLO:	45 min

Titulo	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
	Las investigadoras para dar el inicio al taller, ponen la canción titulada: “Rock del estiramiento yo tengo un cuerpo y lo voy a cuidar estiramiento y meditación” https://youtu.be/D0PFUuXfo60?si=pISQpPSWbK1lNndU TALLER MOTRIZ • Las investigadoras explican a los estudiantes como se desarrollará el taller de monito tico. • Hacemos un estiramiento. • Los estudiantes al compás de la canción, realiza los movimientos de reptar, saltar y rodar. CIERRE SOCIALIZACION • A los estudiantes les realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el taller? • Los estudiantes respetando los acuerdos levantarán la mano para dar a conocer su opinión. • Seguidamente se les pedirá a los estudiantes que hagan unas columnas para poder retornar al salón.		
12. Juego motriz: A rodar como un lápiz	Los estudiantes realizarán la acción de rodar.	INICIO: Saludamos a los estudiantes con la siguiente canción titulada “La canción del eco con baile”. https://youtu.be/mX5l8zJmr6o?si=lBUmwwGMJ9ElAZFD Se les dirá a los estudiantes el propósito del estudiante. ASAMBLEA: Recordamos los acuerdos del salón • Escuchar con atención. • Levanto la mano para hablar. • Respeto a mi compañero (a).	45 min

Titulo	Propósito/ logró, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
		• Cuidar los materiales. • Salimos marchando del salón al patio. DESARROLLO: Antes de iniciar el taller hacemos un estiramiento con la siguiente canción: “El suelo es lava” https://youtu.be/NareGc9mbiY?si=GpntRjri2TX_cxkW TALLER MOTRIZ • Las investigadoras realizaran un circuito donde se utilizará los siguientes materiales: ✓ Colchonetas ✓ Cilindro • A los estudiantes le enseñaremos como debemos juntar la mano para rodar y como demos poner las piernas, seguidamente una investigadora realizara una simulación de como de hacer el taller. CIERRE SOCIALIZACION En media luna nos sentamos y realizamos las siguientes preguntas: • ¿Qué les pareció el taller? • ¿Tuvieron alguna dificultad? • ¿Cómo pudieron resolverlo? Formamos unas columnas para regresar al aula.	
13. Juego motriz: A rodar con las manos ocupadas	Los estudiantes realizarán la acción de rodar.	INICIO: Saludamos a los estudiantes con la siguiente canción titulada: “A saludarnos” https://youtu.be/3aEvYn4iWSI?si=QWmNPM9rNbIB4lJA Se les da a conocer a los estudiantes el propósito de este taller.	45 min

Titulo	Propósito/ logró, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
	ASAMBLEA: Recordamos los acuerdos del salón: • Escuchar con atención. • Levanto la mano para hablar • Respeto a mi compañero (a.) • Cuidar los materiales. De manera ordenada salimos al patio. DESARROLLO: Para dar inicio al taller, hacemos los siguientes movimientos con la canción: “Todos a movernos”. https://youtu.be/OBwvBpQxqdY?si=s1Ap_G7IOmjr278J TALLER MOTRIZ En este taller utilizaremos los siguientes materiales: Colchonetas, cesta. • Las investigadoras explican y hacen una pequeña simulación de cómo deben de seguir la secuencia. • Se dice a los estudiantes que deben de estirar los brazos para que en sus manos puedan sostener el peluche. • Después de rodar por las colchonetas, el peluche deberá de lanzar la cesta. • Los demás estudiantes esperan su turno. CIERRE SOCIALIZACION • En media luna encima de la colchoneta realizaremos yoga : https://youtu.be/t8748OWc1nQ?si=0KStev0-Mlb7o4s2 • Después de realizar yoga, dialogamos con los niños y nos da a conocer que les pareció el taller dictado.		

Título	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
14. Juego motriz: Puente de texturas	Los estudiantes realizarán la acción de reptar	INICIO: Saludamos a los estudiantes con la siguiente canción titulada: “Canción de bienvenida” https://youtu.be/CaGi6yZWUis?si=SP3WbBU1VTDsrxLn Nos dirigiremos al patio para poder realizar el taller ASAMBLEA: Recordamos los acuerdos del salón • Escuchar con atención. • Levanto la mano para hablar. • Respeto a mi compañero (a.) • Cuidar los materiales. Se da a conocer el propósito del taller. DESARROLLO: Las investigadoras animan a los estudiantes con la siguiente canción titulada: “Sube y baja” https://youtu.be/zlot8JGOonM?si=Pji-gWhM5iPmQP0z TALLER MOTRIZ Las investigadoras crearan un circuito que será un puente con unos pisos de diferentes texturas: ✓ Suave ✓ Esponjoso ✓ Lizo ✓ Etc. Las investigadoras les explica cómo se realizará el siguiente juego “puente de texturas” Los estudiantes se prepararán para pasar por las diferentes texturas imitando los animales que las investigadoras digan. CIERRE SOCIALIZACION	45 min

Título	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
15. Juego motriz: Carrera de canguro	Los estudiantes realizarán la acción de saltar.	• Realizamos ejercicios de relajación al finalizar nuestro taller. • Posteriormente dialogamos de nuestro taller. Para finalizar realizamos unas columnas para retornar al salón. INICIO: • Saludamos a los estudiantes con la siguiente canción titulada: “con mis manos”: https://youtu.be/qXwUGm7odY0?si=7sFYZLiGojy7Dx8c • Se da la bienvenida a los estudiantes. • Se explica el propósito del taller. ASAMBLEA: Recordamos los acuerdos del salón: • Escuchar con atención. • Levanto la mano para hablar. • Respeto a mi compañero (a.) • Cuidar los materiales. Salimos al patio para hacer el taller. DESARROLLO: Las investigadoras para dar el inicio y movernos con la canción: “Pollito chicken”. https://youtu.be/U97G8BlUI2I?si=RmXSobCJteu3pmxW TALLER MOTRIZ • En este taller haremos una carrera en la cual los niños deberán saltar como canguros. • Llevando el objeto que se le dé, a la meta. • Una vez llegando a la meta deberá salir el siguiente de su columna. CIERRE	45 min

Título	Propósito/ logro, capacidad/ habilidad de los talleres	Estrategia /secuencia didáctica	Tiempo
		SOCIALIZACION • A los estudiantes les realizamos la siguiente pregunta: ¿Qué les pareció el taller? • Los estudiantes levantarán la mano para dar a conocer su opinión. • Seguidamente se les pedirá a los estudiantes que hagan unas columnas una que este formada solo por niños y otra que este formada por niñas para poder ir al salón.	

Estrategias de trabajo de campo, procesamiento y análisis/ discusión de la información

Durante el proceso de elaboración del marco teórico, las investigadoras primeramente organizaron las fuentes de información como: tesis, libros (digitales y físicos) videos, entre otros, los cuales conllevaron al recojo de información para la estructuración de este, una vez obtenida dicha información se procedió a la selección de dichas fuentes que serán de mucha utilidad para tener mayor conocimiento sobre el tema que se investigara. En las prácticas pedagógicas, el recojo de información se realizó a través de instrumento: cuaderno de campo, mapa de calor, ficha de observación y entrevista a la docente. Al finalizar cada juego dictado se realizó una deconstrucción y reconstrucción de estas, siendo muy importante su análisis y reflexión para por evaluar las debilidades y fortalezas que se tienen, para ello se utilizó instrumento de evaluación, asimismo se contrastó con la teorización de los diferentes autores, siendo de mucha utilidad para validar la información sobre el plan de acción. Y finalmente se utilizó la técnica de triangulación en el cual nos permitió validar datos que se obtuvieron a través de la práctica permitiendo la combinación de varios instrumentos de recojo de información.

Consideraciones éticas

La presente investigación considera relevantemente aspectos éticos conforme a la **“RESOLUCIÓN DIRECTORAL No 1944 2024-DG-EESPPA”** asimismo está elaborado según los requerimientos de las normas de APA, principios, valores éticos y morales, además se realizó los permisos y coordinación correspondiente con las autoridades competentes, a ello se tuvo una reunión con la docente de aula para poder dar conocimiento sobre la investigación.

Además, se cumplió de manera óptima las actividades programadas dentro de la investigación, por ello se manifiesta expresamente que el contenido de este proyecto de investigación está cumpliendo el principio de veracidad sobre la información plasmada.

En primer lugar, manejo responsable de la información y confidencialidad, se refiere a la investigación generada en el proceso de la investigación, no puede ser usada con fines diferentes a la investigación, ni proporcionada a terceros con fines particulares. Se debe entregar los datos generados a los repositorios institucionales con fines de producción académica e intelectual.

En segundo lugar, reconocer los derechos del autor, se puntualiza que, en la investigación desarrollada se debe de citar rigurosamente las fuentes de información y bibliográficas en base a las cuales se ha desarrollado la investigación. Todos los investigadores tienen derecho al reconocimiento de su autoría en la evolución de indagación.

En tercer lugar, justicia en el desarrollo de la investigación, se expone que, en el transcurso de la gestión de la investigación, las personas que participaron deben ser tratadas con equidad y justicia, tanto en la distribución del trabajo como los beneficios de este.

En cuarto lugar, divulgar y compartir los resultados de la investigación, expone que, los responsables de la investigación deben divulgar y compartir los efectos de su investigación a través de eventos, medios audiovisuales, publicaciones, redes sociales, etc. La información producto de la investigación no debe ser ocultada ni reservada por las investigadoras.

Referencias Bibliográficas

- Aguedo Ley, A. y Hurtado Cruz, J. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre Arequipa*. [Tesis licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9607>
- Álvarez (2019). *La psicomotricidad de docentes de primaria de educación básica regular. Lima – Perú 2019*.
- Arzola Uchuya, S. S. (2018). Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial.
- Boggio y Omori (2017). Pontificia Universidad Católica del Perú Facultad de Educación *El desarrollo de las nociones de espacio, a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una institución educativa privada de Lima Metropolitana 07 De Noviembre De 2017*.
- Cansaya, Maxi, S. (2019). *Desarrollo de la psicomotricidad en los niños de cuatro años de la institución educativa particular Sophia de Barat del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa 2018*. [Tesis licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8491>
- Cecilia, G. S. (2021). *Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 395 Chicolón – Bambamarca-2019*. Bambamarca - Perú.
- Esquia Cojoma, F. (2023). *Uso de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la institución educativa inicial 40339 Huami Viraco- 2023*. [Tesis licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. <https://hdl.handle.net/20.500.12773/17765>
- Herrador Sánchez, J. (2013). Análisis fílmico de los juegos populares y tradicionales . *FOTOCINEMA. Revista Científica de Cine y Fotografía* ISSN 2172-0150 N° 6 (2013), pp. 231-268. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2013.v0i6>
<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27992>
- Huerta, M. (2018). *Talleres de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Chiquiticosas en el distrito de Nuevo Chimbote en el*

- año 2016. [Tesis licenciatura]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/4746>
- Lagos, E. S. (2017). *Influencia del salto de cuerda en la coordinación, velocidad, agilidad y resistencia cardiorrespiratoria* Leiria.
- López, E. (2018). “*Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años..* [Tesis licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].
- Morante Ramírez, M. Vargas Rodríguez, A. (2019). Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. [Tesis licenciatura, Universidad César Vallejo]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4879>
- Rodríguez y Gonzales (2019). *El Juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de las niñas y niños del primer grado de la institución educativa primaria n° 70564 Las Mercedes de Juliaca -2019.*
- Salvatierra, Á. H.-L. (2019). *Los espacios físicos dentro y fuera del aula y su incidencia en el desarrollo de la motricidad de los niños de educación inicial.* Ecuador.
- Santizo, V. (2018). *Manual de psicomotricidad fina y gruesa “ver, tocar y aprender” para la Fundación Amigos de San Nicolás.* [Tesis licenciatura, Universidad Rafael Landívar]. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrtd/2018/05/84/Santizo-Viviana.pdf>
- Sebastián, C. S.-C. (2017). *La importancia de la educación física en edades infantiles de equilibrio dinámico.* Colombia- Bogotá.
- Silvia, C. A. (2019). *Motricidad gruesa en niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 1144 del distrito de Juliaca, provincia de san Román, región puno, año 2020.* Puno.
- Solórzano Ávalos, A. (2018). *El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública.* [Tesis licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/30192>
- Ylda, C. A. (2022). *Motricidad gruesa en los niños de 3 años en la I.E. 32303 Augusto Cardich Loarte de Aparicio Pumares Yarowilca, Huánuco, 2022.* Perú.
- Yudith, R. E.-S. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo - Bambamarca.* Perú.